

CRIATURAS DE SANGUE

ABERRAÇÃO DE CARNE

Originalmente, a aberração de carne foi um experimento fracassado para juntar dois corpos em um só. A dor agonante das duas cobaias que se mantiveram conscientes durante todo o processo tormentoso se transformou numa fúria desoladora alimentada pelo Sangue.

± ABERRAÇÃO
DE CARNE
SANGUE

VD 40

CREATURA • GRANDE

PRESença PERTURBADORA

DT 15 • 3d6 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 20

DEFESA 19 | FORTITUDe 320+10
REFLEXOS 20
VONTADE 20

PONTOS DE VIDA 70 | 35 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5,
Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

TESTE 320+10 | DANO 2d6+6 impacto

REAÇÃO ♦ AGARRÃO

Se a aberração de carne acertar um ataque de pancada, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 320+12). Ela pode manter até dois personagens agarrados por vez.

MOVIMENTO ♦ ABCANHAR

A aberração de carne leva até dois personagens agarrados para dentro de sua boca central, que são abocanhados e continuam agarrados. Quando é abocanhado, e no início de cada turno da aberração em que continuar agarrado desta forma, o personagem sofre 3d6 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 15 reduz à metade). Qualquer personagem adjacente a aberração de carne pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT 20) para tentar tirar outro personagem de dentro da boca.



Aberração de carne

Os corpos tomaram uma aparência deformada, inchada e irreconhecível, com a pele completamente vermelha, seus olhos comidos, suas quatro pernas e quatro braços se movimentando com agressividade buscando agarrar tudo ao seu redor e uma enorme abertura se assemelhando a uma boca circular com incontáveis dentes se abrindo no ponto onde seus estômagos estavam costurados.

A aberração de carne pode chegar a até dois metros e vinte de altura e é extremamente pesada. Dificilmente um alvo que for agarrado por seus braços enormes e abocanhado pela ruptura sairá inteiro para contar a história.





ANIQUILAÇÃO

A maior criatura já registrada na história da Realidade. Apenas relatos de civilizações distantes foram encontrados como evidência desse ser que só pode ser descrito como um apocalipse paranormal.

Uma aberração incomparável, uma monstruosidade com mais de dez metros de altura, esse ser é conhecido por diversos nomes, como “*A Besta do Apocalipse*”, “*O Dragão do Inferno*” e “*A Aniquilação*”.

Não se tem informação de qual seria o acontecimento ou ritual aterrorizador capaz de invocar esse ser medonho, apenas registros históricos longínquos das ruínas devoradas que restaram da passagem dessa criatura.

Seus enormes braços contém braços menores que se desviam deles, e esses mesmos braços contêm mais inúmeros braços que brotam de todo o seu comprimento, se movendo de forma irregular, tentando agarrar qualquer coisa que passe perto da criatura. Ao redor de toda sua forma surgem espinhos alongados, especialmente dos enormes tentáculos que se entrelaçam na parte inferior do corpo, e no centro de seu corpo é possível enxergar uma enorme bocarra com dentes longos e afiados do tamanho de pessoas adultas.

As enormes asas são incapazes de erguer o seu corpo colossal, mas ao se agitarem causam um som ensurdecedor que pode ser escutado a quilômetros de distância, anunciando a sua chegada.

Não existem registros de alguém que tenha sido capaz de matar ou dissipar a Aniquilação, e lendas perdidas no tempo regurgitam a possibilidade de que ela nunca tenha sido de fato derrotada, e está apenas dormente escondida em algum lugar da Realidade, aguardando pelo seu despertar.

ANIQUILAÇÃO

SANGUE

VD 380

MEDO • CRIATURA • COLOSSAL

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4D+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 4D+20

DEFESA 58 | FORTITUD 5D+30
REFLEXOS 4D+25
VONTADE 4D+20

PONTOS DE VIDA 1200 | 600 machucado

RESISTÊNCIAS Dano 50

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 5

PERÍCIAS ATLETISMO 5D+20

DESLOCAMENTO 15m | 10□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRAS Corpo a corpo x2

TESTE 5D+40 | DANO 4d10+30 Sangue

TENTÁCULOS ESPINHENTOS Corpo a corpo x2

TESTE 5D+40 | DANO 2d12+30 Sangue

PADRÃO ◆ AGREDIR

DISPARO DE ESPINHOS Distância x3 ◇ MÉDIO

TESTE 4D+40 | DANO 2d10+20 Sangue

ENIGMA DE MEDO

O Enigma de Medo da Aniquilação é desconhecido. Quando ele for resolvido, a Aniquilação perderá sua resistência a dano e sua habilidade Tempestade de Espinhos.

REAÇÃO ♦ AGARRÃO

Se a Aniquilação acertar um ataque de tentáculos espinhentos, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 5D+50). Ela pode manter até quatro personagens agarrados por vez.

REAÇÃO ♦ INSTINTO ANIQUILADOR

Sempre que um personagem em alcance curto da Aniquilação se movimenta mais do que 3m, a Aniquilação realiza um ataque de tentáculos espinhentos contra o personagem.

LIVRE ♦ APERTAR E DESTRUIR

No início do seu turno, a Aniquilação aperta os personagens agarrados com seus tentáculos, causando 40 pontos de dano de Sangue.

MOVIMENTO ♦ BATER AS ASAS

A Aniquilação bate suas asas, criando um som ensurdecedor. Cada personagem em alcance longo sofre 8d6 pontos de dano Mental, é empurrado 6m para longe da Aniquilação e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 40 reduz o dano à metade e evita os efeitos).

MOVIMENTO ♦ ESTRANGULAMENTO FINAL

A Aniquilação se desloca 15m enquanto seus inúmeros braços agarram e estrangulam personagens no caminho. Cada personagem que ficar adjacente a Aniquilação durante esse deslocamento fica agarrado e asfixiado (Reflexos DT 30 evita). Um personagem agarrado pode escapar gastando uma ação padrão e passando em um teste de Reflexos (DT 30).

COMPLETA ♦ TEMPESTADE DE ESPINHOS

A Aniquilação lança todos os seus espinhos. Todos os personagens em alcance médio sofrem 20d6+20 pontos de dano de Sangue (Reflexos DT 40 reduz à metade). A Aniquilação só pode usar esta habilidade uma vez por cena e, quando a usa, perde seu disparo de espinhos até o fim da cena.

Aniquilação



CARENTE

A criatura mais famosa do escritor de terror Daniel Hartmann, o carente é uma manifestação paranormal originada de uma história de terror que se tornou popular no mundo todo. É uma criatura nascida da inveja de um ser que nunca sentiu amor e, por isso, busca devorar os órgãos de pessoas que já foram mães para consumir o amor que nunca recebeu.

Apesar de brutal, um carente não tem a habilidade de abrir portas sozinho. Por causa disso, para enganar

seus alvos, o carente originalmente toma a forma de uma pequena criança com lacerações em todo o seu rosto vazio, uma coluna entortada e uma camiseta azul com uma estampa infantil, mimicando o som de um menino ou menina doce e perdida batendo em portas buscando por sua mãe.

Porém, quando alguém comete o grave erro de atender ao chamado e abrir a porta, de dentro do seu rosto rasteja uma criatura bizarra, grotesca e enorme, com mais de três metros de altura, uma pele gosmenta,

± CARENTE
SANGUE

VD 300

MORTE • CRIATURA • GRANDE

PRESença PERTURBADORA

DT 35 • 7d8 mental • NEX 90%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d0+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d0+15

DEFESA 40 | FORTITUDe 4d0+25
REFLEXOS 4d0+25
VONTADE 3d0+15

PONTOS DE VIDA 700 | 350 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração
e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 2 PRE 3 VIG 4

PERÍCIAS ATLETISMO 4d0+20
ENGANAÇÃO 3d0+15

DESLOCAMENTO 12m | 8□

CARÊNCIA

Qualquer ser que já esteve envolvido na gestação de outro ser recebe +20 em ataques contra o carente, porém o carente também recebe +20 em ataques contra esse ser.

REGENERAÇÃO DE SANGUE

O carente possui Cura Acelerada 20. Se o carente ficar inconsciente ou sofrer dano de Energia, esta habilidade deixa de funcionar até o fim da cena.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRAS DE SANGUE Corpo a corpo x2

TESTE 4d0+35 | DANO 2d8+20 Sangue

FERRÃO DE SANGUE Corpo a corpo

TESTE 4d0+35 | DANO 2d12+20 Sangue

TENTÁCULO Corpo a corpo

TESTE 4d0+35 | DANO 2d8+20 Sangue

MOVIMENTO ♦ FORMA INFANTIL

O carente se contorce de volta para o corpo da pequena criança para passar em espaços pequenos, se retraiendo e expandindo quando achar necessário. Além disso, o carente não consegue abrir a primeira porta para entrar em um lugar. Uma vez que essa porta é aberta e ele deixa de estar na forma infantil, pode ignorar essa restrição.

REAÇÃO ♦ RASTEIRA DE TENTÁCULO

Uma vez por rodada, quando fica adjacente a dois ou mais seres, o carente faz um ataque de tentáculo contra um deles. Se o carente acertar o ataque, a vítima fica caída e é empurrada 6m para longe dele.

LIVRE ♦ SUGADA MORTAL

Usando seu ferrão, o carente consegue sugar fluidos e apodrecer os órgãos internos. Um ser atingido pelo ferrão de sangue fica debilitado e enjoado até o fim da cena (Fortitude DT 35 evita).

MOVIMENTO ♦ VOCÊ É MINHA MAMÃE?

O carente usa a parte que simula o corpo de uma criança para abraçar um ser adjacente, que fica paralisado até ser solto (Reflexos DT 25 evita). O carente pode manter o abraço indefinidamente, mas será forçado a soltar o alvo se sofrer dano de Energia.

garras pontudas e curvadas. É uma forma que se assemelha a um inseto monstruoso enorme, com um grande ferrão saindo de um rosto demoníaco. No topo, como uma espécie de isca, o corpo da criança fica pendurado, conectado a um tipo de tentáculo com garras.

Lembre-se, se você ouvir uma criança batendo à porta chamando pela sua mãe, **NÃO ABRA A PORTA**.

Pois depois que a entrada do carente for permitida em um ambiente pela primeira vez, nada mais poderá impedi-lo de devorar aquilo de que carece.



Carente

± DAMA DE SANGUE

VD 60

MEDO • MORTE • CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 20

DEFESA 20 | FORTITUDE 20+10
REFLEXOS 20+5
VONTADE 20

PONTOS DE VIDA 105 | 52 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 3 INT 1 PRE 2 VIG 2

DESLOCAMENTO 12m | 8□

CONSUMIR

Quando invocada, a dama de Sangue não possui as habilidades da coluna ao lado. Sempre que consome um corpo, recebe uma das habilidades, na ordem da ficha (ou seja, ganha primeiro Arremessar, depois Chuva de Ácido e assim por diante). Para consumir um corpo, a dama de Sangue precisa estar adjacente ao cadáver e gastar uma ação padrão. No começo de seu turno, se não tiver consumido sete corpos, a dama de Sangue irá utilizar suas ações para se deslocar na direção de um corpo e consumi-lo. Assim que tiver consumido sete corpos, ela pode agir normalmente.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TENTÁCULO Corpo a corpo x2
TESTE 30+10 | **DANO** 2d6+5 impacto

ENIGMA DE MEDO

A dama de sangue é uma criatura poderosa, invocada através de um ritual que envolve o sacrifício de sete pessoas para o desabrochar de sete flores. Porém, cada flor possui uma fraqueza, conforme descrito nas habilidades ao lado.

MOVIMENTO ♦ ARREMESSAR (Flor Rosa)

A dama de Sangue ergue um personagem em alcance curto e o arremessa a um ponto a sua escolha também em alcance curto. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Reflexos DT 15 evita todo o efeito). A flor rosa murcha se a dama de Sangue entrar em contato com fertilizante. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em Luta.

MOVIMENTO ♦ CHUVA DE ÁCIDO (Flor Vermelha)

A dama espirra ácido que derrete carne e corói metal. Todos os personagens em alcance curto sofrem 4d4 pontos de dano químico (Fortitude DT 15 reduz à metade). A flor vermelha murcha se a dama de Sangue entrar em contato com agrotóxico. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz suas resistências a dano em 5.

MOVIMENTO ♦ ESPINHOS (Flor Amarela)

A dama dispara espinhos em até três alvos em alcance médio. Cada alvo sofre 2d8 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 15 reduz à metade). A flor amarela murcha se a dama de Sangue sofrer 10 pontos de dano de fogo de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em testes de Reflexos.

MOVIMENTO ♦ GRITO DEVASTADOR (Flor Roxa)

A dama emite um grito agudo que afeta a mente e causa confusão. Todos os personagens em alcance curto ficam confusos (Vontade DT 15 evita). Um personagem que falhe no teste pode repeti-lo no final do seu turno. A flor roxa murcha se a dama de Sangue entrar em contato com o bulbo de bravo purpúris, uma planta roxa que cresce em algumas pedras. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em testes de Vontade.

PADRÃO ♦ MIASMA FÉTIDO (Flor Azul)

A dama de Sangue expele um miasma fétido que contamina o ar. Todos os personagens em alcance curto ficam enjoados por 1d4+1 rodadas (Fortitude DT 15 reduz à 1 rodada). A flor azul murcha se a dama de Sangue sofrer dano de eletricidade ou Energia. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seu deslocamento em 6m.

PADRÃO ♦ PRISÃO DE TENTÁCULOS (Flor Verde)

A criatura penetra o solo com seus tentáculos e escolhe um personagem em alcance curto. Esse personagem fica agarrado até que os tentáculos sejam destruídos (os tentáculos são acertados automaticamente e tem 20 PV). A flor verde murcha se for molhada em água corrente. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz sua Defesa em 5.

MOVIMENTO ♦ VISÃO MACABRA (Flor Laranja)

O movimento hipnotizante da flor faz com que o personagem tenha delírios de imagens macabras e perturbadas. Todos os personagens em alcance médio sofrem 1d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 15 reduz à metade). A flor laranja murcha se a dama de Sangue sofrer 10 pontos de dano de corte de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seus PV totais em 20.

DAMA DE SANGUE

Uma criatura grotesca que nasce a partir de um corpo humano partido no meio, com os órgãos se misturando a plantas para dar origem a sete tentáculos com flores e espinhos, além de outro tentáculo maior, central, com uma grande flor dentada. Uma dama de Sangue é uma criatura nefasta que manifesta diversas habilidades paranormais.

A dama de Sangue é uma criatura de Sangue, mas com elementos de Morte e Medo, criada a partir do culto a uma entidade antiga, por vezes confundida no folclore com um anjo.

É criada a partir da transformação de uma pessoa que teve sementes de orquídea de Sangue alojadas em sua coluna. Esse hospedeiro é sacrificado em um ritual de Sangue, na qual as sementes rapidamente eclodem e consomem a carne da pessoa para que ela se transforme na criatura.

A dama de Sangue está associada ao mito do Serafim Escarlate, que arrebata as almas dos mais jovens primeiro, seguindo o número sete por onde quer que passe. Além disso, o mito se fundiu com um culto a uma “Dama das Flores”, uma entidade capaz de fazer orquídeas florescerem.



Dama de Sangue



ENPAP-X

Originada de uma lenda perdida da antiga Suméria, a aberração “enpap-X” surgiu da dor e tortura de um prisioneiro de guerra que era obrigado a marcar em sua pele os feitos terríveis cometidos pelo seu soberano.

Um enpap-X pode surgir quando uma pessoa é forçada a viver aprisionada, torturada e acorrentada, estando constantemente exposta a brutalidades e manifestações paranormais, mas nunca de fato tendo a libertação de ter sua vida encerrada.

O ódio, a dor e a angústia aos poucos transformam a mente dessa pessoa em uma tormenta enfurecida e enlouquecida, e as marcas registradas em seu corpo preenchem o vazio da sua mente consumida pelo ódio com apenas uma palavra, um nome lembrado pelo Conhecimento do Outro Lado: enpap-X.

Inicialmente agindo de forma controlada, acorrentado pelo seu possuidor, se libertado das suas correntes e ferido, enpap-X se transforma e se expande numa monstruosidade enorme de quatro braços que busca apenas a vingança contra qualquer um em sua frente, o preço de uma eternidade de sofrimento.

± ENPAP-X SANGUE

VD 180

CONHECIMENTO • CRIATURA • GRANDE

PRESença PERTURBADORA

DT 25 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d0+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d0+10

DEFESA 36 | FORTITUDe 3d0+15
REFLEXOS 2d0+15
VONTADE 2d0+10

PONTOS DE VIDA 360 | 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10,
Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 4 INT 1 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8□

TRANSFORMAÇÃO

O enpap-X começa o combate como um existido comum, usando todas as estatísticas da ficha da página 240. Quando ele é reduzido a 0 PV, porém, em vez de morrer, se transforma: passa a usar a ficha desta página (inclusive gerando o efeito de sua presenca perturbadora) e recupera todos os seus PV, ficando com 360 PV.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

SOCÃO *Corpo a corpo x4*

TESTE 4d0+20 | **DANO** 2d10+10 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

CORRENTES *Distância x3 ◊ CURTO*

TESTE 2d0+15 | **DANO** 2d8+10 impacto

LIVRE ◆ ACORRENTAR

Se o enpap-X acertar um ataque de correntes em um personagem Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo à distância (teste 2d0+17). No começo do seu turno, o enpap-X estrangula cada personagem agarrado desta forma, causando 4d6 pontos de dano de impacto. O enpap-X pode manter até dois personagens agarrados simultaneamente.

REAÇÃO ◆ FORMA DSENCADEADA

Quando faz um acerto crítico com um socão ou com uma corrente, o enpap-X pode derrubar o alvo ou empurrá-lo 3m na direção oposta.

REAÇÃO ◆ CRESCER

Movido pelo Sangue incontrolável, o enpap-X desenvolve força conforme desfere seus golpes. Sempre que acertar um personagem com seu socão, o enpap-X recebe um bônus cumulativo de +1d6 em suas próximas rolagens de dano até o fim do turno. Ou seja, se acertar o primeiro socão, no segundo recebe +1d6 de dano. Se acertar o segundo, no terceiro recebe +2d6. E se acertar o terceiro, no quarto socão recebe +3d6.

MOVIMENTO ◆ MARCAS DO TERROR

O enpap-X faz com que as marcas em seu corpo brilhem com uma luz dourada, revelando as atrocidades eternizadas em sua pele. Todos os personagem em alcance curto do enpap-X sofrem 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade). Um personagem que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade até o final da cena.

KERBEROS

O cão de três cabeças, o demônio do poço, o guardião do portão do inferno. Existem poucos relatos daqueles que encontraram um kerberos dentro da Realidade. Uma besta enorme, com mais de três metros de altura e sete metros de comprimento, seis enormes patas, uma cauda, espinhos e veias saltadas por toda a sua pele vermelha carnosa e gosmenta, e três enormes cabeças com bocas asquerosas e vis, uma diferente da outra.

Um kerberos só pode ser manifestado em um “Inferno” — uma área paranormal tomada pelo Sangue, com a Membrana devastada graças a brutalidades impensáveis. Um kerberos, assim como na lenda grega, é o guardião de uma importante entrada, comumente protegendo a origem da distorção paranormal dessa região. Enfrentar um kerberos diretamente é praticamente suicídio, pois sua bestialidade é devastadora. Porém, kerberos são criaturas ilógicas e não tomam decisões estratégicas, se voltando apenas a proteger um ponto específico.

± KERBEROS SANGUE

VD 340

CREATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 30+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+15

DEFESA 46 | FORTITUD 50+25
REFLEXOS 40+20
VONTADE 30+15

PONTOS DE VIDA 1150 | 575 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 5 INT 0 PRE 3 VIG 5

PERÍCIAS ATLETISMO 50+25

DESLOCAMENTO 18m | 12□

ATAQUE FLEXÍVEL

O kerberos é movido por sede de Sangue e desejo de matar. Ele pode executar até quatro ataques por rodada, combinando ataques corpo a corpo e à distância. Entretanto, ele nunca pode executar o mesmo ataque mais de três vezes na mesma rodada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

TESTE 50+40 | DANO 4d12+30 Sangue

PADRÃO ◆ AGREDIR

DISPARO DE ESPINHOS *Distância* ◈ MÉDIO

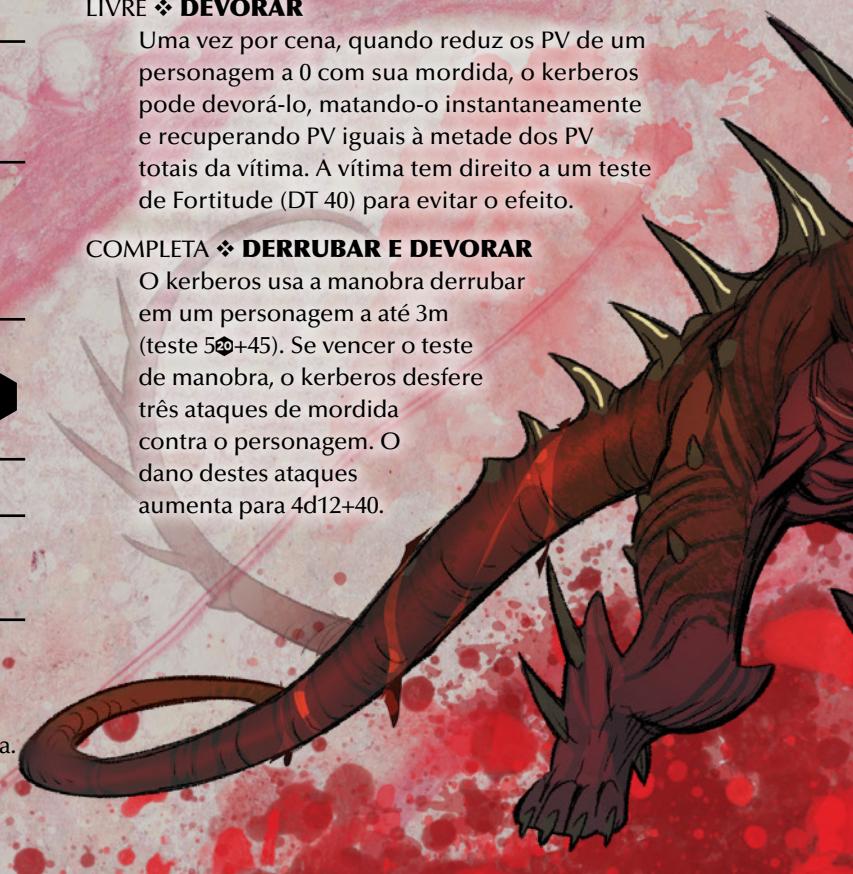
TESTE 40+35 | DANO 4d8+20 Sangue

LIVRE ◆ DEVORAR

Uma vez por cena, quando reduz os PV de um personagem a 0 com sua mordida, o kerberos pode devorá-lo, matando-o instantaneamente e recuperando PV iguais à metade dos PV totais da vítima. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (DT 40) para evitar o efeito.

COMPLETA ◆ DERRUBAR E DEVORAR

O kerberos usa a manobra derrubar em um personagem a até 3m (teste 50+45). Se vencer o teste de manobra, o kerberos desfere três ataques de mordida contra o personagem. O dano destes ataques aumenta para 4d12+40.





Kerberos



Minotauro

MINOTAURO

A forma de um animal enorme, furioso e bípede com mais de três metros, infectado com pústulas nojentas de Sangue e veias pulsantes por um lado inteiro de seu corpo, o minotauro é originário das lendas da mitologia grega sobre um monstro terrível que habita labirintos.

Em seu braço esquerdo, um enorme machado está fundido em seus ossos e carne, com uma lâmina dupla capaz de destruir o mais resistente dos materiais. O minotauro realiza investidas brutais e enfurecidas que são praticamente impossíveis de conter, buscando manter seus alvos cada vez mais empalados em seus enormes chifres, enquanto usa seu instinto bestial para navegar dentro de seu labirinto, caçando vítimas para destroçar em pequenos pedaços e então devorá-las aos poucos.

Uma das primeiras criaturas com registros de ter sido mantida em uma espécie de cativeiro para ser estudada e analisada por investigadores paranormais, há milênios. Até hoje é impossível determinar o real motivo que levaria alguém a manter uma besta terrível como essa vivendo em qualquer lugar.

± MINOTAURO
SANGUE

VD 280

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 80%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 30+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+15

DEFESA 44 FORTITUDE 50+20

REFLEXOS 40+15

VONTADE 30+10

PONTOS DE VIDA 750 | 375 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 5 INT 1 PRE 3 VIG 5

PERÍCIAS ATLETISMO 50+20

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

CHIFRES Corpo a corpo

TESTE 50+30 | DANO 6d12+20 perfuração

MACHADO Corpo a corpo x2

TESTE 50+32 | DANO 4d12+20 corte

LIVRE ♦ CRAVAR CHIFRES

Se fizer uma investida com seus chifres e acertar o ataque, o minotauro crava seus chifres no alvo, que fica agarrado. Enquanto mantém um ser agarrado dessa forma o minotauro não pode atacar com seus chifres. Porém, no final de cada turno da vítima no qual ela ainda esteja agarrada pelos chifres, ela sofre 4d12+20 pontos de dano de Sangue.

MULHER AFOGADA

Uma lenda urbana que se popularizou entre crianças graças a uma história usada por pais para evitar desperdício de água, mas que tomou proporções terríveis após um famoso escritor adaptar a lenda em um conto de terror.

Sua invocação está sempre associada a mulheres que morreram em afogamentos brutais e trágicos, de forma accidental ou intencional.

Quando presente em um ambiente, a mulher afogada se move em forma de Sangue líquido pelos encanamentos de casas assombradas, podendo ser identificada através da coloração avermelhada no fluido escorrendo das saídas de água.

A mulher afogada também pode atacar em surtos de Sangue, puxando o seu alvo para dentro do encanamento, os afogando e depois devorando lentamente dentro dos canos. Por ser uma criatura de Medo, a mulher afogada exige um processo complexo para ser derrotada.

Para ser invocada completamente em forma física, um processo da investigação da sua origem precisa ser completado, e um ritual envolvendo abrir diversas torneiras ao mesmo tempo precisa ser realizado associado aos elementos da sua manifestação.



Mulher Afogada

ENIGMA DE MEDO

Quando a mulher afogada assombra um local, todas as fontes de água se tornam armadilhas potenciais: torneiras, canos, privadas, chuveiros... Tudo que estiver conectado a um sistema hidráulico será um possível "ponto de invocação" da criatura e, caso um personagem se aproxime de um desses pontos, ela pode se manifestar em forma física de líquido de Sangue, agarrando esse personagem e tentando arrastá-lo para dentro dos canos onde o devorará aos poucos.

Tentar enfrentar a mulher afogada de forma direta é inútil, já que ela consegue se mover livremente por dentro dos encanamentos e se recuperar de seus ferimentos caso seja atacada. A única maneira de derrotá-la é bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada.

± MULHER AFOGADA SANGUE

VD 140

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 4d8 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+10

DEFESA 28 FORTITUD 30+10
REFLEXOS 40+10
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 240 | 120 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, Energia, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m 6□
Forma líquida 36m 24□

FORMA DE SANGUE

Por padrão, a mulher afogada é encontrada na forma de líquido de Sangue. Nesta forma, ela possui resistência a balístico, corte, impacto, perfuração e Sangue 20; deslocamento 36m e pode percorrer canos, frestas e orifícios, como qualquer líquido; e recebe as habilidades Afogar em Sangue, Arrancar Sangue e Invadir Órgãos (todas as ações marcadas com o ícone ♦). Ela perde esta habilidade quando é invocada em sua forma física (após seu Enigma de Medo ser desvendado).

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo
TESTE 30+15 | DANO 4d8+8 perfuração
GARRAS Corpo a corpo x2
TESTE 30+15 | DANO 4d6+6 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

JATO DE SANGUE Distância ♦ CURTO
TESTE 40+10 | DANO 4d8+8 Sangue

MOVIMENTO ♦ SUGAR SANGUE

A mulher afogada devora o corpo de um personagem adjacente que tenha morrido nesta cena, recuperando 40 PV no processo.

Ações da Forma de Sangue

PADRÃO ♦ AFOGAR EM SANGUE

A mulher afogada invade os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, afogando-o com Sangue. O personagem fica asfixiado. No início de cada um de seus turnos, pode fazer um teste de Fortitude (DT 24). Se passar, encerra a condição e faz a mulher afogada ser expelida na forma líquida para um espaço adjacente.

REAÇÃO ♦ ARRANCAR SANGUE

Toda vez que a mulher afogada é arrancada de um corpo que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue, ela carrega consigo parte do sangue da vítima, causando 6d6 pontos de dano de Sangue e deixando-a fraca.

MOVIMENTO ♦ INVADIR ÓRGÃOS

A mulher afogada invade órgãos vitais de um personagem que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue. O personagem sofre 6d6 pontos de dano de Sangue e fica enjoado.

"Se deixar a torneira aberta, a mulher afogada desperta."

TITÃ DE SANGUE

A maior versão já encontrada de um zumbi de Sangue, o titã é uma criatura monstruosa com mais de quatro metros de altura. Uma massa corporal de carne e Sangue endurecida e musculara, com veias saltadas ao redor de todo seu corpo e uma enorme boca com quatro gigantes quelíceras capazes de desfigurar para sempre qualquer alvo, isto se este conseguir sair vivo de um de seus ataques brutais.

Manifestados apenas em locais com a membrana debilitada em que massacres e carnificinas terríveis aconteceram, os titãs de Sangue podem ser formados do aglomerado de vários corpos em apenas um, ou o resultado de uma pessoa de exposição paranormal extremamente elevada sendo devorada pelo Sangue.



Titã de Sangue



**± TITÃ
DE SANGUE**
SANGUE

VD 220

DESLOCAMENTO 12m | 8□

CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 7d6 mental • NEX 70%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+10

DEFESA 35 FORTITUDE 40+15
REFLEXOS 20+10
VONTADE 20+10

PONTOS DE VIDA 550 | 275 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 5 INT 1 PRE 1 VIG 4

SEDE DE SANGUE

Os ataques do titã causam +4d6 pontos de dano de Sangue em personagens que estejam machucados ou sangrando.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

TESTE 50+25 | **DANO** 4d12+10 perfuração

GARRAS Corpo a corpo x2

TESTE 50+25 | **DANO** 4d8+10 corte

LIVRE ♦ ESTRALHAR

Se o titã acertar um ser com sua mordida, ele estraçalha o alvo, que sofre 4d12+10 pontos de dano de perfuração e fica sangrando até final da cena (Reflexos DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição).

Zumbi de Sangue

ZUMBI DE SANGUE

Quando cadáveres que morreram de forma muito brutal ou dolorosa são abandonados em uma área, servem como uma passagem para a entidade de Sangue devorá-los e tomar controle de sua forma física.

Sua pele se transforma num material gosmento e vermelho, seus ossos de desfazem se transformando em pura carne, seus olhos são destruídos, os dentes crescem e se tornam pontudos e suas unhas se estendem em grandes e perigosas garras.

O tempo de transformação de um corpo para um zumbi de Sangue é irregular, ele depende do corpo sendo devorado e do ambiente em que a metamorfose acontece. É possível enfrentar um cadáver no meio do processo da metamorfose, o que resulta em um zumbi de Sangue mais frágil do que um corpo tomado por completo.

Zumbis de Sangue são cegos e detectam presenças pela movimentação da corrente de ar. Isso porque sua pele exposta é tão sensível que até os mais sutis movimentos do ar lhe causam dor e revelam a ele a posição de seus alvos.

Essas criaturas se comportam de maneira bestial e agressiva, como feras descontroladas que buscam apenas devorar toda a carne. Sem raciocinar ou pensar estrategicamente em nenhum momento, são movidos apenas por um frenesi obsessivo e brutal.

± ZUMBI DE SANGUE SANGUE

VD 20

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+5

DEFESA 17 FORTITUD 20+5
REFLEXOS 20+5
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 45 | 22 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5,
Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRAS Corpo a corpo x2

TESTE 20+5 | DANO 1d6+5 corte

ZUMBI DE SANGUE BESTIAL

± ZUMBI DE
SANGUE BESTIAL
SANGUE

VD 100

CRÍATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 45%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+15

DEFESA 23
FORTITUD 30+10
REFLEXOS 20+5
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 200 | 100 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 5,
Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 3 INT 0 PRE 2 VIG 3

PERÍCIAS FURTIVIDADE 20+13

DESLOCAMENTO 12m | 8□

FURTIVO E LETA

Quando ataca um personagem desprevenido, o zumbi de Sangue bestial recebe +20 nos testes de ataque e, se acertar, cada ataque causa dois dados de dano adicional do mesmo tipo.

INSTINTO PREDATÓRIO

O zumbi de Sangue bestial não sofre penalidade em Furtividade por se mover seu deslocamento normal.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

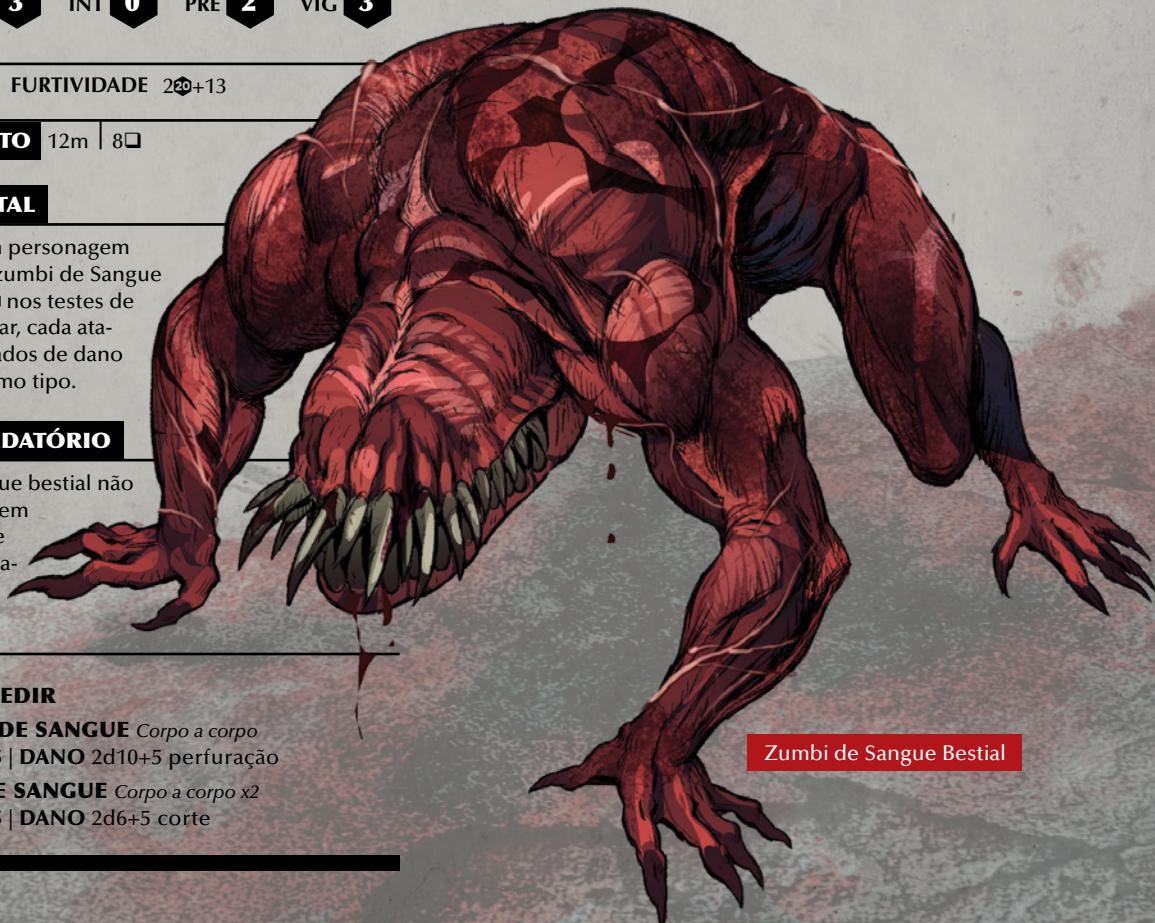
MORDIDA DE SANGUE Corpo a corpo
TESTE 30+15 | DANO 2d10+5 perfuração

GARRAS DE SANGUE Corpo a corpo x2
TESTE 30+15 | DANO 2d6+5 corte

Uma versão maior, mais forte e brutal de um zumbi de Sangue, os bestiais costumam ser resultado de um cadáver que foi torturado brutalmente e sentiu dores indescritíveis antes de morrer, ou surgem do corpo de alguém com exposição paranormal elevada que foi devorado por completo pelo Sangue.

Um zumbi de Sangue bestial é pesado — sua massa corporal cresce até atingir o triplo da massa do cadáver do qual se originou. Seu corpo se adapta a uma forma quadrúpede animalesca e o crânio inteiro do cadáver original é partido ao meio a partir do topo da cabeça, se transformando numa enorme bocarra com dentes capazes de decapitar um ser humano em apenas uma mordida.

Ao contrário de sua versão inferior, os bestiais tomam uma atitude mais estratégica em combates. Agem com instintos predatórios, muitas vezes se escondendo e esperando para pegar seus alvos desprevenidos em ataques surpresas.



Zumbi de Sangue Bestial



O DIABO

Você com certeza já ouviu falar desse ser conhecido por inúmeros nomes. *O Príncipe do Ódio*, *o Imperador das Aberrações*, *o Portador do Trono* ou *o Sangue Encarnado*. Aquele que rasga a Realidade com sua presença aterrorizante e devoradora.

O Diabo é uma das manifestações do Outro Lado mais significativas na história da Realidade. Um ser que nunca foi derrotado, nunca foi controlado e nunca foi aprisionado, capaz de invocar e controlar qualquer criatura paranormal irracional associada ao elemento do Sangue dentro da Realidade.

As menções da figura maquiavélica de pele vermelha, chifruda, com um sorriso impetuoso rasgado acompanhado de um olhar macabro estão presentes em incontáveis culturas e lendas ao redor de toda a Realidade.

O Diabo não age de maneira sutil, dispensando a graciosidade e o suspense. Ele não tem problemas em ser invocado em pessoa para lidar com qualquer situação que lhe desperte o interesse, e por isso se tornou a criatura paranormal mais popularmente conhecida em toda a Realidade. Todos já ouviram falar do Diabo, mas apenas alguns tiveram o desprazer e a agonia de conhecê-lo.

Sua presença sempre está associada a personalidades com estados mentais excessivamente transtornados. O Diabo se alimenta dos sentimentos extremos e descontrolados daqueles com quem interage, buscando intensificar ainda mais as emoções experienciadas.

Graças a isso, é comum seguir o caminho de sangue e dor que traçam de volta à origem da maioria dos casos envolvendo o Diabo: um Pacto. O que leva alguém a buscar ajuda do ser mais bestial e abominável conhecido é debatível, mas muitas é arrogância, ódio, paixão ou, principalmente, desespero. O Diabo gosta de abusar daqueles que não se vêem com outras opções, assim como sente prazer em humilhar aqueles que acreditam poder superá-lo.

Aqueles que buscaram sua simpatia mergulharam em uma vida de abstinência e agonia interminável, mas aqueles que decidiram tomá-lo como um inimigo acabaram por sofrer consequências que consideraram piores do que a própria morte. No fim, existe uma regra inegável que se deve seguir impetuosamente com todo seu coração:

**VOCÊ NÃO DEVE
SE ENVOLVER COM O DIABO.**

O DIABO

SANGUE

VD 400

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6²⁰+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 6²⁰+35

DEFESA 66 | FORTITUD 6²⁰+35
REFLEXOS 6²⁰+35
VONTADE 6²⁰+35

PONTOS DE VIDA 1666 | 833 machucado

IMUNIDADES Atordoado, condições de paralisia, dano, dano e efeitos de Sangue

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 6 FOR 6 INT 6 PRE 6 VIG 6

DESLOCAMENTO 18m | 12□

ARDILOSO

O Diabo gosta de fazer pactos e ocasionalmente aparece para pessoas normais. Ele pode escolher não ativar sua Presença Perturbadora quando encontra um personagem.

DECEPAR MÁSCARA

A intensidade dos sentimentos do Diabo é a única coisa capaz de romper a calmaria do Equilíbrio e resolver o Enigma de Medo da Máscara do Desespero.

POTÊNCIA DE SANGUE

O Diabo recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Além disso, seu modificador para todos os testes de perícia baseados em Força, Vigor ou Presença é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

ARMA SANGRENTA *Corpo a corpo x2*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d10+50 Sangue
CHIFRE DO DIABO *Corpo a corpo*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d8+50 Sangue

PADRÃO ◆ AGREDIR

ARMA SANGRENTA *Distância x2 ♦ MÉDIO*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d10+50 Sangue

LIVRE ♦ EXPLODIR EM SANGUE

O Diabo é capaz de controlar o sangue de qualquer ser com o qual ele tenha contato direto. Se ele causar dano em um personagem usando sua arma sangrenta, ou se tocar diretamente em uma ferida de um personagem, ele causa 10d6 pontos de dano de Sangue. O Diabo pode usar esta habilidade duas vezes por turno.

LIVRE ♦ SANGRAR

Se o Diabo acertar um ataque com seu chifre, pode escolher soltar o apêndice e deixá-lo preso no personagem. Um personagem com um chifre preso em si sofre vulnerabilidade a Sangue até removê-lo. Fazer isso requer uma ação padrão e causa 8d8 pontos de dano de Sangue. O chifre do Diabo sempre cresce de volta no começo do seu turno.

MOVIMENTO ♦ TRANSPORTAR PELO SANGUE

O Diabo pode se movimentar através do Sangue, inclusive daquele que esteja saindo de dentro de um personagem. Com uma ação de movimento, o Diabo pode se deslocar para qualquer espaço que tenha uma grande quantidade de sangue exposta ou adjacente a um personagem machucado ou morrendo.

PADRÃO ♦ SENHOR DO SANGUE

Uma vez por cena, o Diabo pode invocar e controlar uma ou mais criaturas de Sangue cujo VD total somado seja até 400. As criaturas aparecem em alcance médio do Diabo e agem a partir da próxima rodada, no turno do Diabo, seguindo a vontade dele.



PADRÃO ♦ PACTO

O Diabo oferece ao alvo um pacto de Sangue. Se o pacto for aceito, o Diabo irá cumprir o que foi prometido, normalmente com resoluções distorcidas ao pé da letra. Em troca, o alvo sofre 10d6 pontos de dano mental e, se enlouquecer como resultado, se torna um servo obcecado pelo Diabo para o resto da vida.

COMPLETA ♦ DESEJOS DE SANGUE

Todos os personagens em alcance médio do Diabo entram em uma fúria de Sangue e atacam outro personagem em alcance curto a escolha do Diabo (Vontade DT 45 evita). Um personagem afetado por esta habilidade deve usar sua ação com o maior potencial de dano, mas não pode conjurar rituais. Um personagem que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade até final da cena.

ENIGMA DE MEDO

Ninguém sabe como derrotar o Diabo. Registros antigos falam sobre símbolos sagrados que afastariam a Besta, mas nada parece funcionar de verdade. Se existe uma forma de derrotar essa criatura, esse é um segredo muito bem guardado. Sabe-se, entretanto, que a Morte é a entidade opressora do Sangue. Talvez a resposta não esteja no Sangue escarlate, mas sim no Lodo da Morte. Seria uma manifestação de Morte com força equivalente ao Diabo a chave para derrotá-lo?

Quando o Enigma de Medo do Diabo for resolvido ele perde sua imunidade a dano e seus bônus de testes de resistência são reduzidos para +25.

CRIATURAS DE

MORTE

Aracnasita

ARACNASITA

A distorção que a exposição paranormal pode causar a uma criatura na Realidade é imensurável e resultados assustadores podem fazer um pequeno aracnídeo se deformar a uma entidade parasitária enorme que se alimenta do tempo de vida humano para desenvolver-se em uma aberração gigantesca.

A aracnasita, também nomeada aranha preta da Morte, é uma entidade originada de uma criatura da Realidade exposta a um símbolo de invocação de Morte, desenvolvendo um comportamento parasitário. Ainda em seu estado minúsculo e não desenvolvido, as aracnasitas almejam surpreender suas vítimas para se agarrar ao seu rosto e as manter desacordadas.

Então, a criatura lentamente absorve o corpo inteiro ainda vivo em uma espécie de casulo enorme na região de seu abdômen. Quanto mais tempo a aracnasita absorve de sua vítima, maior e mais poderosa ela se torna, capaz de se reproduzir de maneira acelerada, gerando inúmeras pequenas cópias de si mesma, com essas sendo incapazes de se reproduzir de forma independente e agindo como invocações associadas diretamente à criatura original.

Mesmo agentes experientes e preparados já foram pegos de surpresa e devorados por essa criatura terrível, por isso, as táticas para enfrentar uma aberração dessas devem ser estratégicas, especialmente em ambientes de desvantagem como florestas.



ARACNASITA MORTE

VD 80

MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 40%+ é imune

SENTIDOS	PERCEPÇÃO 20+10	Percepção às cegas
	INICIATIVA 30+10	

DEFESA 23	FORTITUD 20+5
	REFLEXOS 30+10
	VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 140 | 70 machucado

IMUNIDADES Dano (exceto fogo)

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 3	FOR 2	INT 1	PRE 1	VIG 2
-------	-------	-------	-------	-------

PERÍCIAS FURTIVIDADE 30+8

DESLOCAMENTO 12m | 8□

PERCEPÇÃO TÁTIL

A aracnasita percebe tudo que está em contato com sua teia. Ela ignora penalidades por visão ou condições de sentidos para objetos e seres em contato com a teia.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

TESTE 20+15 | DANO 2d10+10 perfuração

ENIGMA DE MEDO

A aracnasita se forma a partir de uma aranha que entra em contato com o Lodo da Morte através de um símbolo poderoso e cresce quando captura um ser humano para parasitar. Por isso, ela continua a manifestar esse Lodo por todo seu corpo e guarda uma grande quantidade em seu abdômen, onde fica a vítima que está sendo parasitada. O Lodo serve como uma proteção paranormal e faz com que seu corpo seja impossível de ser ferido. Ainda assim, existe uma forma de derrotá-la.

O Lodo da Morte em seu corpo procura fugir do fogo e do calor, movimentando-se lentamente para longe da fonte quente. Caso sofra dano de fogo, a aracnasita perde sua imunidade a dano até o início do seu próximo turno.

LIVRE ◆ ESTACAR

Quando causa dano com sua mordida, a aracnasita pode usar seu Lodo da Morte para prender o alvo no lugar. A vítima sofre +1d10 pontos de dano de Morte e fica agarrada. Ela pode se soltar gastando uma ação padrão e um teste de Atletismo (DT 20). Personagens adjacentes podem gastar uma ação padrão para soltá-la com o mesmo teste (ou ajudá-la em seu próprio teste).

REAÇÃO ◆ DESOVAR ARANHAS

Uma vez por cena, quando ficar machucada, a aracnasita desova diversas aranhas menores, que se espalham em sua volta gerando efeitos diversos. No início de cada turno da aracnasita após isso, ela executa um dos seguintes efeitos, nesta ordem.

- * No primeiro turno, as aranhas se espalham ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).
- * A partir do segundo turno, as aranhas atacam os personagens ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d8 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade).
- * No terceiro turno, as aranhas menores se espalham ainda mais. Os dois efeitos acima agora afetam personagens que iniciem seu turno em alcance médio da aracnasita.
- * A partir do quarto turno, caso um personagem morra em alcance médio da aracnasita, será consumido por uma aranha, que irá se transformar em uma nova aracnasita com 70 PV e sem a habilidade Desovar Aranhas.

MOVIMENTO ◆ DISPARAR TEIA

A aracnasita dispara uma teia em alcance curto. A teia ocupa uma área quadrada com 3m de lado. Personagens na área ou que entrem nela, ficam agarrados (Reflexos DT 20 evita). A teia é tomada pelo Lodo da Morte, fazendo com que qualquer personagem que inicie seu turno agarrado por ela sofra 2d8+10 pontos de dano de Morte. Um personagem pode escapar da teia causando 15 pontos de dano de corte a ela ou gastando uma ação padrão para rasgá-la (Atletismo DT 20). A teia dura até fim da cena.



CARNIÇAL PRETO DA MORTE

Originada de uma tentativa fracassada de dar consciência à entidade da Morte dentro da Realidade, o carniçal preto é uma criatura formada de Lodo entrelaçado a partir de um crânio humano apodrecido.

Os sigilos de Conhecimento no símbolo usado para invocá-lo são o suficiente para que o Lodo tente replicar a estrutura humana, originando uma forma resistente, magra e definida que se assemelha muito à anatomia muscular humana exposta.

É impossível determinar o nível de consciência do carniçal dentro da Realidade, mas a sua postura e comportamento inteligentes despertam mistério. Ele

caminha com um ar de superioridade e arrogância, como se aqueles em seu caminho não fizessem juz à sua presença.

Relatos de encontros com um carniçal apontam que a criatura age com estratégia, mas o maior determinante é o símbolo hipnótico cravado em sua cabeça, que parece clamar e distorcer a percepção daqueles que o observam, desviando seus ataques a aliados que nunca teriam coragem de ferir. Porém, o tempo também parece ser um grande fator para o carniçal. Como se a casca que origina a sua forma não pudesse conter a sua manifestação com facilidade, a criatura demonstra se tornar mais irracional com o passar do tempo.



CARNIÇAL PRETO DA MORTE

MORTE

VD 200

CONHECIMENTO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d6 mental • NEX 65%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 30+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+15

DEFESA 38 FORTITUD 30+15
REFLEXOS 40+15
VONTADE 30+15

PONTOS DE VIDA 400 | 200 machucado

IMUNIDADES Dano balístico

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10,
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 3 PRE 3 VIG 3

PERÍCIAS ATLETISMO 40+15

DESLOCAMENTO 12m | 8□

FÍSICO PARANORMAL

O carniçal possui um porte físico poderoso e pode saltar o dobro do deslocamento normal.

INSTINTO MORTAL

O carniçal age de maneira precisa e quase calculista, mas isso muda quando está machucado (com 200 PV ou menos). Nessa condição, ele usa a Hipnose como ação livre no começo de cada um de seus turnos e pode fazer um ataque adicional de garra da morte se atacar o mesmo alvo com suas duas garras.

CORPO FECHADO

Um ser que use a ação mirar para disparar na cabeça do carniçal ignora sua imunidade a dano balístico.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRA DA MORTE Corpo a corpo x2
TESTE 40+25 | DANO 4d10+20 Morte

REAÇÃO ♦ PANCADA PODEROSA

Quando desfere um acerto crítico com sua garra da Morte, o carniçal pode empurrar seu alvo 6m em qualquer direção. Se colidir com um objeto resistente, como uma parede ou um carro, a vítima sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se o objeto for outro ser, ambos sofrem esse dano.

MOVIMENTO ♦ COMANDO

O carniçal dá um comando para um ser em alcance curto, que deve obedecer da forma mais eficiente possível (Vontade DT 29 evita). Em termos de regras, isso gera um dos efeitos básicos do ritual *Perturbação* (página 137).

PADRÃO ♦ HIPNOSE

O carniçal domina a mente de um ser em alcance curto (Vontade DT 29 evita). A vítima fica sob controle telepático total do carniçal, e fará tudo que ele mandar, exceto tirar sua própria vida — em termos de jogo, fica sob controle do mestre. No final de cada turno do ser hipnotizado, ele pode repetir o teste de Vontade, com um bônus cumulativo de +1 por teste já realizado. Se passar, sai do comando do carniçal. O carniçal pode ter até três seres hipnotizados por vez. Caso o carniçal use essa habilidade em um alvo enlouquecendo, o ser falha automaticamente e fica sob domínio permanente do carniçal (até que o carniçal seja destruído). Um ser nessa condição pode até mesmo tirar a própria vida, se assim for comandado.

COMPLETA ♦ REANIMAR CORPOS

Uma vez por cena, o carniçal usa a Morte para fazer com que até 2d4+2 corpos em alcance médio sejam reanimados. Os reanimados agem de maneira violenta e bestial, atacando o ser mais próximo até serem destruídos. Use a ficha do esqueleto de Lodo para esses corpos reanimados.

CEIFADOR ESPIRAL

ENIGMA DE MEDO

A espiral consome todos, pois é o próprio tempo reverso em si. Não se pode parar a espiral, pois cada corrida para um círculo externo é um caminho mais longo em direção ao fim. É cansar, ao invés de findar. Aqueles que quebram a espiral são aqueles que a transformam em uma linha. Mesmo que infinita, a linha é limitada. Ela é definida por suas beiradas e, portanto, existe escapatória. Transformar a espiral em linha, porém, é uma tarefa misteriosa, que requer esforço e energia quase inimagináveis.

Quando seu Enigma de Medo for resolvido, o Ceifador Espiral perde sua resistência a dano e qualquer área de Terras Desoladas se torna terreno normal no final do seu próximo turno.

Você já enxergou o rosto da Morte? Aqueles que viveram experiências de quase morte afirmam ter enxergado a própria vida passando na frente de seus olhos. Mas existem também aqueles que tiveram experiências ainda mais intensas e por um momento visitaram o fim de sua vida, antes de serem trazidos de volta por algum processo de ressuscitação, como massagem cardíaca ou desfibriladores.

Ceifador Espiral



CEIFADOR ESPIRAL

MORTE

VD 380

• MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 50+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 50+20

DEFESA 58 FORTITUD 50+25
REFLEXOS 50+25
VONTADE 50+25

PONTOS DE VIDA 999 | 499 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, efeitos e dano de Morte

RESISTÊNCIAS Dano 50

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 5 INT 5 PRE 5 VIG 5

DESLOCAMENTO 15m | 10□

DECEPAR

Se o Ceifador Espiral faz um acerto crítico com sua foice da Morte, o alvo é reduzido a 25 PV e perde 1 ponto de Força, Agilidade ou Vigor permanentemente (decida aleatoriamente). Caso o alvo tenha 25 PV ou menos, morre de imediato. Toda vez que o Ceifador Espiral mata um ser, recebe 50 PV temporários, e seus ataques de foice da Morte causam +1d10 pontos de dano até o final da cena.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FOICE DA MORTE *Corpo a corpo x2*

TESTE 50+40 | DANO 5d10+20 Morte

MOVIMENTO ♦ TRANSPORTE PELO PÓ

Enquanto estiver dentro da área criada por sua habilidade Cinzas das Terras Desoladas, o Ceifador poderá usar uma ação de movimento para se transportar para outro espaço dentro dessa área. Quando terminar esse movimento, ele pode fazer um ataque com sua Foice da Morte como ação livre.

COMPLETA ♦ CONTEMPLAR A ESPIRAL

O Ceifador Espiral usa sua foice para manifestar a verdadeira espiral da Morte. Todos os seres em alcance médio que consigam vê-lo sofrem 10d10+30 pontos de dano mental (Vontade DT 43 reduz à metade). Um ser que tenha sofrido dano desta habilidade fica imune a ela até final da cena.

COMPLETA ♦ CINZAS DAS TERRAS DESOLADAS

O Ceifador Espiral usa seus muitos braços para realizar um rito de invocação. Uma área de alcance longo em volta de si é tomada pelas cinzas das terras desoladas, um local acelerado pelo tempo onde tudo é transformado em pó. Cada ser dentro da área sofre 10d10+20 pontos de dano de Morte e fica enjoado (Fortitude DT 43 reduz o dano à metade e evita a condição). Um ser que termine seu turno dentro dessa área sofre 20 pontos de dano de Morte.

Alguns desses raros casos descrevem lembranças de uma experiência ainda mais intensa. O que no princípio parecia ser uma visão de uma sequência de momentos da sua vida ia aos poucos se distorcendo, espiralizando e se revelando uma silhueta com aspecto cada vez mais definido. E então, se tornava claro. Todos os seus momentos sendo devorados por uma criatura, no fim de tudo. O rosto da Morte: o Ceifador Espiral.

Todos aqueles que presenciaram o rosto se tornaram obcecados com a ideia da imortalidade, desesperados com a possibilidade de encontrar aquele ser outra vez. Registros de civilizações isoladas ao redor do mundo todo foram encontrados relatando a presença de uma manifestação paranormal que se assemelhava às descrições do Ceifador Espiral, mas a grande maioria dessas evidências estavam praticamente desintegradas pelos efeitos da Morte e foram encontradas no meio de amplos “desertos de cinzas” com dunas espiraladas.

A falta de informações e evidências sobre essa criatura remete a apenas uma conclusão: se o Ceifador Espiral se manifesta em um ambiente na Realidade, tudo é levado pela Morte. Ninguém permanece vivo para contar a história, nenhuma estrutura persiste em pé para revelar o passado...

Mas as cinzas e o Lodo marcam o legado eterno da Morte.

ENRAIZADO

A Morte se espalha de maneiras misteriosas, mas parece infectar em especial áreas com alta biodiversidade e flora extensiva, como florestas, as corrompendo e consumindo vagarosamente. Nem mesmo cadáveres putrefatos, sepultados há muitos anos, estão livres de se tornarem uma casca infectada pela entidade.

Um enraizado é o resultado de um corpo enterrado próximo à vegetação infestada pela Morte, invadido por raízes grossas e preenchido com o Lodo que movimenta seus membros reforçados pela estrutura bizarra que se forma das raízes entrelaçadas, como um esqueleto de armadura.



Enraizado

ENRAIZADO MORTE

VD 120

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas

INICIATIVA 30+10

DEFESA 28

FORTITUD 30+10

REFLEXOS 30+10

VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 140

70 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10,
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI

3

FOR

3

INT

1

PRE

1

VIG

3

PERÍCIAS ATLETISMO 30+10

DESLOCAMENTO 9m 6□

IMORTALIDADE

Quando o enraizado morre, se desfaz em uma poça de Lodo, galhos e raízes. Ele retornará após 1d2 rodadas com 70 PV. Se sofrer 20 pontos de dano de fogo ou de Energia somados enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

VENENO PÚTRIDO

A primeira vez que um personagem sofre dano do punho espinhento em uma cena, fica envenenado. No início de cada um de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 23). Se falhar, sofre 4d12 pontos de dano de Morte. Se passar, se cura do veneno.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PUNHO ESPINHENTO Corpo a corpo x2

TESTE 30+15 |

DANO 2d8+8 impacto mais 2d12 Morte



Escutado

ESCUTADO

Originado de alguém que escutou a “Melodia Espiral” – uma música paranormal proibida, capaz de enlouquecer alguém que a ouve inteira – o escutado é um corpo humanoide retorcido e magro. Essa criatura anda de forma quadrúpede e invertida de forma bizarra, com uma cabeça capaz de se desprender do corpo original, deixando um rastro de Lodo vomitado.

Os relatos daqueles que enfrentaram um escutado afirmam que ele aparenta ser imortal e atraído a todo tipo de melodia. Porém, ao escutar a melodia específica que causou sua origem, a proibida “*Spiralem Melodiam*”, a criatura fica em um estado extremamente agressivo, buscando a origem da música para destruí-la a todo custo.

O escutado pode ser derrotado se for exposto a uma parte completa da melodia proibida.



ESCUTADO MORTE

VD 160

ENERGIA • **MEDO** • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 4d8 mental • NEX 55%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+10

DEFESA 29 | FORTITUDE 30+10
REFLEXOS 40+10
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 290 | 145 machucado
IMUNIDADES Dano

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 1 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8□

MULTIPLICAÇÃO MELÓDICA

No início do turno do escutado, se ele estiver ouvindo a melodia de sua criação, manifesta uma cópia sua em um ponto a sua escolha em alcance curto. A cópia possui 145 PV, não tem imunidade a dano e age junto com o escutado original, a partir do próximo turno dele. As cópias também possuem essa habilidade, gerando novas cópias caso aplicável. O escutado e suas cópias tentarão eliminar o ser que estiver tocando a melodia.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo x2
TESTE 30+20 | DANO 3d6+10 perfuração

PADRÃO ◆ AGREDIR

CABEÇA ARREMESSADA
Distância x2 ♦ CURTO
TESTE 40+15 | DANO 1d10+10 impacto

MOVIMENTO ♦ VOMITAR LODO

Uma vez por cena, na primeira rodada após ser manifestada, cada cópia do escutado despeja um jorro de Lodo em um ser em alcance curto. O alvo sofre 4d10+10 pontos de dano de Morte e fica lento até o fim da cena (Reflexos DT 25 reduz o dano à metade e evita condição).

ENIGMA DE MEDO

Tocar a melodia do escutado exige gastar uma ação padrão e passar em um teste de Artes (DT 25) por rodada, ou ligar um aparelho como um rádio ou celular que possua essa música. Enquanto a melodia estiver tocando, o escutado ficará perdendo sua imunidade a dano até o fim da cena e pode enfim ser derrotado.

Como o escutado precisa escutar a melodia por 4 rodadas, terá a chance de se multiplicar quatro vezes. Isso significa que, se nenhuma cópia for destruída, no fim da quarta rodada haverá 16 criaturas (o original devem tentar destruir as cópias enquanto tocam a melodia, para impedir que elas também se multipliquem — e, obviamente, parar de tocar a música assim que as 4 rodadas passarem e o escutado perder sua imunidade a dano).



ESQUELETO DE LODO MORTE

VD 20

CRIATURA • MÉDIO

PRESença PERTURBADORA

DT 14 • 2d4 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS	PERCEPÇÃO 20	Percepção às cegas
	INICIATIVA 20	

DEFESA 14	FORTITUDe 20
	REFLEXOS 20+5
	VONTADE 20

PONTOS DE VIDA 40	20 machucado
--------------------------	--------------

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 5,
Morte 10

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 2	FOR 2	INT 0	PRE 1	VIG 1
-------	-------	-------	-------	-------

DESLOCAMENTO	6m 4□
---------------------	---------

IMORTALIDADE

Quando o esqueleto morre, se desfaz em uma poça de Lodo e ossos. Ele retornará após 1d3 rodadas com 20 PV. Se sofrer dano de fogo ou de Energia enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

AÇÕES

PADRÃO • AGREDIR

GARRAS *Corpo a corpo x2*

TESTE 20+5 | DANO 2d6+2 corte

COMPLETA • ESPRAL DE LODO

O esqueleto se transforma em uma poça de Lodo e se lança para frente como uma espiral perfurante que percorre até 9m em linha reta.

Qualquer ser no caminho sofre 2d10 de dano de Morte (Reflexos DT 14 reduz à metade).

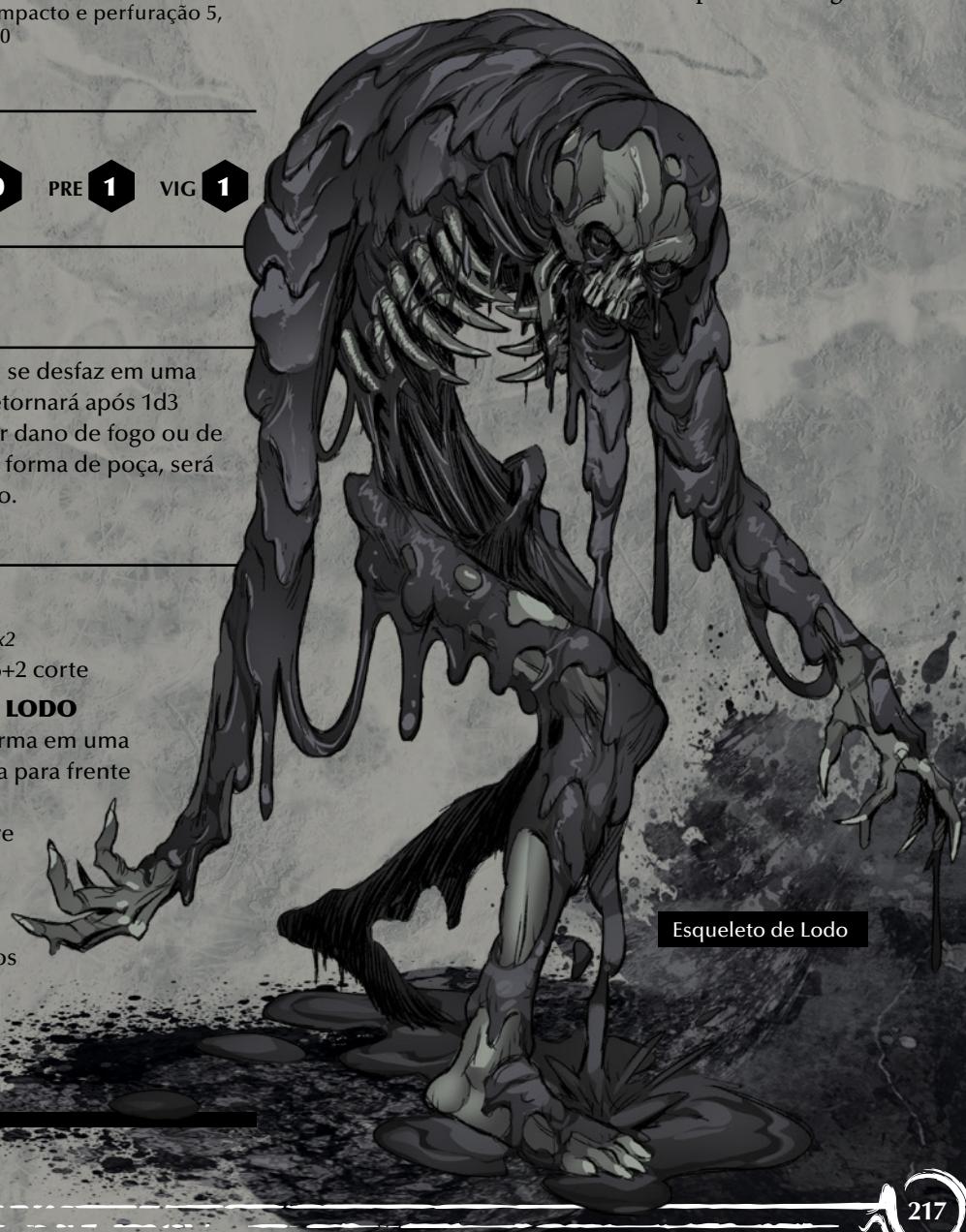
O esqueleto então

se reforma no fim do trajeto.

ESQUELETO DE LODO

Um cadáver consumido pela Morte, tomando uma forma completamente esquelética e acinzentada. O Lodo escorre por todos os orifícios de seu corpo, deixando um rastro que parece perseguir a criatura por onde ela passa.

Sons bizarros podem ser escutados de dentro de seu crânio, como palavras sem sentido e rugidos invertidos em uma voz rasgada e rouca. O esqueleto de Lodo parece sempre se regenerar após ser destruído, porém, a regeneração pode ser desacelerada ou até mesmo interrompida se o Lodo for queimado ou exposto a Energia.





Marionete

MARIONETE

A tristeza, apatia e negação originadas por um trauma também são capazes de gerar manifestações terríveis dentro da Realidade. A marionete é o resquício de uma memória distorcida por um acontecimento terrível, uma possibilidade roubada, o momento que nunca aconteceu.

Tomando a forma de um esqueleto retorcido preenchido por Lodo, a marionete é o resultado da rejeição do luto, a tentativa desesperada de trazer alguém de volta dos mortos, e com isso, sua aparência varia dependendo do responsável pela sua manifestação.

Porém, algumas constantes sempre são reconhecíveis: no crânio da marionete, um fio força a mandíbula a ficar aberta, com Lodo preto escorrendo de dentro constantemente, e seus braços são erguidos como se pendurados por uma força invisível. No topo, uma enorme lâmina de ossos no formato de foice é amarrada a um dos braços, com a ponta sendo a única parte de seu corpo flutuante que toca o chão.

É sempre possível reconhecer traços familiares daqueles que já se foram ao observar a marionete, e ceder à tentação dessa mentira pode ser a última coisa que você faça. Lembre-se: nada que foi levado pela Morte pode voltar ao que era antes.



MARIONETE MORTE

VD 280

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 85%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 50+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 30+15

DEFESA 40 FORTITUDE 20+10
REFLEXOS 30+15
VONTADE 50+20

PONTOS DE VIDA 700 | 350 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 1 PRE 5 VIG 2

DESLOCAMENTO 6m | 4□

MOMENTO PASSIVO

Apesar de não ser rápida, a marionete não pode ter seu deslocamento reduzido e ignora qualquer tipo de terreno difícil. Além disso, ela não sofre dano ou efeitos que dependam que ela toque no chão.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

FOICE ÓSSEA *Corpo a corpo x2*

TESTE 50+30 | **DANO** 10d8+10 Morte

REAÇÃO ♦ **REFLEXOS GUIADOS POR CORDA**

Uma vez por rodada, quando um ser se aproxima da marionete o suficiente para ficar adjacente, ela pode fazer um ataque de foice óssea contra esse ser.

COMPLETA ♦ **IRONIA DO DESTINO**

A marionete executa dois ataques com sua foice óssea em um ser adjacente. Se acertar o segundo ataque, ela agarra a vítima com a arma e pode se deslocar 6m carregando-a consigo. Enquanto estiver agarrando um ser, a marionete pode transferir parte de sua dor para ele — sempre que a criatura sofrer dano, se estiver agarrando um ser, o dano é dividido entre ela e o ser que ela estiver agarrando.

MÚMIA XIPÓFAGA

Ninguém sabe quando e como o paranormal se manifestou pela primeira vez na Realidade, mas evidências arqueológicas demonstram registros da presença do Outro Lado há milênios. Mesmo nos tempos do Antigo Egito, o ato de mumificação em busca da imortalidade possuía resultados macabros e indesejados.

A obsessão pela vida eterna que se popularizou através do sepultamento de faraós, mas que secretamente também era exercida por seitas que cultuavam as entidades do Outro Lado, foi responsável pela histeria

cultural do pavor à própria Morte, trazendo para a Realidade consequências horrorosas.

O que possivelmente poderia levar pessoas a mummificar os próprios corpos entrelaçados enquanto ainda vivos? A origem da múmia xipófaga é um mistério perturbador, mas o seu comportamento é ainda mais macabro. Aqueles agarrados pela criatura e absorvidos até o fim de sua vida são fundidos ao seu corpo, se tornando mais um dos seres amalgamados nas amarras da eternidade distorcida da Morte.



Múmia Xipófaga



MÚMIA XIPOFAGA MORTE

VD 240

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 3²⁰+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 5²⁰+15

DEFESA

35

FORTITUDE 4²⁰+15
REFLEXOS 5²⁰+15
VONTADE 3²⁰+10

PONTOS DE VIDA

400

200 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10,
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia, fogo

ATRIBUTOS

AGI **5**

FOR **4**

INT **2**

PRE **3**

VIG **4**

DESLOCAMENTO

9m | 6□

FAIXAS DA PERMANÊNCIA

Uma múmia reduzida a 0 PV não é destruída. Em vez disso, pode continuar agindo até o final do seu próximo turno. Se não terminar seu próximo turno com pelo menos 1 PV, ela morrerá.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRA ENFAIXADA Corpo a corpo x2

TESTE 4²⁰+30 | DANO 4d8+30 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

VOMITAR LODO Distância x2 ☀ CURTO

TESTE 5²⁰+25 | DANO 3d6+30 Morte mais 3d8 mental

LIVRE ♦ AGARRADA MUMIFICADORA

Se a múmia acertar um ataque de garra enfaixada ela pode agarrar o alvo (teste 4²⁰+30). Enquanto estiver agarrada assim, a vítima sofre 4d8+30 pontos de dano de Morte no início de cada um dos seus turnos e a múmia recupera essa mesma quantidade de PV. Caso o ser seja reduzido a 0 PV dessa forma, se torna um esqueleto de Lodo no começo do seu turno.

PADRÃO ♦ AMALGAMAR

Enquanto está com 0 PV, a múmia pode amalgamar um ser morto ou uma criatura de Morte adjacente. Se o fizer, ela se entrelaça com o alvo, tornando-se uma versão mais poderosa de si mesma; ela recupera 200 PV, passa a atacar três vezes com suas garras enfaixadas e seus ataques causam +5 pontos de dano cada. Uma múmia que já esteja amalgamada com outro ser pode se amalgamar mais uma vez, combinando-se com um total de dois seres. Ao se amalgamar pela segunda vez, ela recupera mais 200 PV, passa a atacar quatro vezes com suas garras enfaixadas e aumenta o bônus de dano em +5 (para um total de +10 por ataque).

NIDERE

A origem dessa criatura remonta a cultos milenares de povos nativos da América do Sul. O culto se transformou em lenda e a lenda, em folclore. Hoje, a história do nidere é famosa entre grupos de amigos que decidem acampar na floresta. Porém, não é apenas uma história...

“Nidere, o lobo invertido” é um monstro que se manifesta somente em ambientes selvagens, e em condições extremamente específicas. Dentre equipes de resgate florestais, é informalmente considerado como o maior responsável por desaparecimentos misteriosos de grupos de campistas.

Graças à sua natureza misteriosa, há inúmeros grupos de caçadores, fóruns online e até mesmo programas de TV dedicados a encontrar evidências da existência de nideres, mas o Medo irracional e inconsciente no fundo das suas mentes os força a simular e forjar cenas falsas para entretenimento, agravando ainda mais o pavor gerado pela criatura.

Similar a um enorme lobo atroz e desfigurado, com seu corpo completamente retorcido em uma forma bizarra, os poucos relatos de sobreviventes descrevem o nidere apenas como um vulto negro na noite, olhos vermelhos refletindo na escuridão, e rosnados monstrosos distorcidos, como se estivessem invertidos de trás pra frente.

Nideres são caçadores brutais e eficazes, o predador alfa das criaturas paranormais. É tolice acreditar que é possível se preparar para enfrentar um nidere em combate direto, frente a frente. Um nidere só pode ser derrotado se seu lar for encontrado e o motivo da sua manifestação for desintegrada. Porém, tenha atenção: a maioria das pistas que levam ao seu lar normalmente são rastros propositais deixados pela própria criatura para atrair mais presas.

Ele sempre estará caçando você.

ENIGMA DE MEDO

Para enfrentar um nidere, é preciso primeiro encontrar seu covil, que muitas vezes é formado por cavernas naturais nas profundezas da floresta, enquanto ele não estiver lá. Se o nidere enfrentar os personagens dentro do seu covil, a afinidade com seu lar labiríntico o tornará ainda mais mortal.

Para acessar a origem da sua manifestação, é primeiro necessário entender a lógica distorcida por trás dos padrões misteriosos dos restos ósseos de suas vítimas deixados pendurados no lar pelo nidere. Estes ossos formam uma espécie de engenhoca bizarra criada pela própria criatura. É como se a criatura prevasse uma armadilha para atrair e distrair seus caçadores, com uma lógica que sempre tem uma conexão com as identidades das vítimas que devora, como um desafio.

Quando a origem for destruída, a criatura entrará em uma fúria incontrolável. Ela sofre -10 na Defesa e -20% em testes de resistência, e perde suas habilidades Regeneração Acelerada e Senso de Direção Perfeito, o que a torna suscetível a cair em armadilhas que seriam facilmente evitadas em seu estado original, possibilitando a sua captura e morte.



Nidere



NIDERE
MORTE

VD 320

SANGUE • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6²⁰+25 Faro
INICIATIVA 5²⁰+25

DEFESA 50 | FORTITUDE 5²⁰+25
REFLEXOS 5²⁰+25
VONTADE 4²⁰+15

PONTOS DE VIDA 800 | 400 machucado
RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 5

PERÍCIAS FURTIVIDADE 5²⁰+23
SOBREVIVÊNCIA 5²⁰+20

DESLOCAMENTO 24m | 18□

CAÇADOR VELOZ

O nidere pode se mover em seu deslocamento normal sem penalidade em Furtividade.

REGENERAÇÃO ACELERADA

O nidere possui Cura Acelerada 50. Ele perde esta habilidade se resolverem seu Enigma de Medo.

SENSO DE DIREÇÃO PERFEITO

Nideres nunca se perdem e recebem +20²⁰ em Percepção e Sobrevida (já contabilizados na ficha). A criatura perde esta habilidade caso seu enigma de medo seja resolvido.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRA INVERTIDA Corpo a corpo x2
TESTE 5²⁰+35 | DANO 4d10+40 Morte

MORDIDA INVERTIDA Corpo a corpo
TESTE 5²⁰+35 | DANO 4d12+40 Morte

LIVRE ♦ REVERTER

Um ser que sofra dano das garras invertidas é afetado por um surto temporal capaz de apoderar a carne. Ele fica enjoado até o final do seu próximo turno.

LIVRE ♦ RASTREAR E ABATER

O nidere causa +6d6 pontos de dano contra seres desprevenidos.

SEMPITERNAL



É comum encontrar ocultistas e pessoas com alto nível de exposição paranormal com sua aparência e percepção da Realidade deformadas pelo Outro Lado, mas o que aconteceria se essa exposição fosse estendida e repetida em ciclos por inúmeras gerações?

Um sempiternal é o resultado da manifestação da Morte através de uma evolução gradual passada por inúmeras gerações de uma civilização isolada.

O que um dia já foi humano, hoje é uma figura esquelética bizarra e retorcida com olhos pretos e pele acinzentada. Ele emite sons invertidos e macabros que aparetam ser uma linguagem distorcida que apenas aqueles também distorcidos pela Morte conseguem compreender.

O sempiternal parece viver em algum tipo de sociedade com outras criaturas similares à ele, talvez como um vestígio de sua origem, mas qualquer rastro de necessidades básicas humanas foi completamente desfeito. O sempiternal não é humano, apesar de ter se originado de humanos. Ele não bebe, não come e não dorme.

É importante notar que apesar de sua aparência magra, essa é uma criatura extremamente perigosa, em especial por ter desenvolvido uma espécie de sexto sentido: o sempiternal consegue manipular a própria percepção do tempo, percebendo a Realidade de forma acelerada ou desacelerada como bem entender.

O sempiternal é um retrato da perversidade do paranormal dentro da Realidade. Será que existe um resquício de consciência humana por trás dos olhos destruídos pela Morte?



SEMPITERNAL MORTE

VD 360

CREATURA • MÉDIO

PRESença PERTURBADORA

DT 40 • 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5²⁰+20 Percepção às cegas
INICIATIVA 5²⁰+25

DEFESA	53	FORTITUDe	4 ²⁰ +20
		REFLEXOS	5 ²⁰ +30
		VONTADE	5 ²⁰ +25

PONTOS DE VIDA **990** | 445 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, e dano e efeitos de Morte

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI	5	FOR	5	INT	4	PRE	5	VIG	4
-----	----------	-----	----------	-----	----------	-----	----------	-----	----------

DESLOCAMENTO 12m | 8□

TOQUE ACELERADOR

Sempre que um ser sofre dano dos dedos alongados, envelhece 1d10 anos. Se a vítima envelhecer 20 anos ou mais desta forma, fica fraca até o fim da cena. Se envelhecer 40 anos ou mais, fica debilitada até o fim da cena. E se envelhecer 60 anos ou mais, morre. Seres com afinidade com a Morte são imunes a este efeito.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

DEDOS ALONGADOS *Corpo a corpo x4*

TESTE 5²⁰+40 | **DANO** 4d10 Morte mais envelhecimento (veja Toque Acelerador, acima)

MOVIMENTO ♦ CORRENTES DE LODO

O sempiternal projeta vinhas de Lodo pelo chão, ocupando toda a área em alcance médio. Todos os seres na área sofrem 20d6 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 40 reduz à metade). Um ser que fique machucado devido a este dano é infectado com o Lodo e recebe vulnerabilidade a Morte até o fim da cena. Um ser reduzido a 0 PV se torna um enraizado (p. 214).





VD 40

ENERGIA • CRIATURA • MÉDIO

PRESença PERTURBADORA

DT 15 • 3d6 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+5

DEFESA 20 FORTITUD 20

REFLEXOS 40+10

VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 65 | 32 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 5,
Morte 10

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 4

FOR 2

INT 0

PRE 1

VIG 1

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES**PADRÃO ◆ AGREDIR****MORDIDA** Corpo a corpo

TESTE 40+10 |

DANO 2d8+2 perfuração

LIVRE ♦ SUCCÃO

Se acertar um personagem com sua mordida, o succ prende seus dentes no rosto da vítima e então tira o ar de seus pulmões.

O personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 17). Se passar, consegue se soltar. Se falhar, fica inconsciente e, no início do próximo turno do succ, será reduzido a 0 PV e ficará morrendo. Enquanto estiver prendendo um personagem dessa forma, o succ não pode realizar ações, exceto reações, e seu deslocamento é reduzido para 3m. Se o succ sofrer 10 pontos de dano ou mais na mesma rodada, solta qualquer vítima que estiver prendendo.

SUCC

Um ser quadrúpede com patas pontudas, pele enrugada e acinzentada, dois buracos onde deveriam estar seus pulmões, com um longo pescoço enrugado e invertebrado que leva a uma enorme boca circular com vários dentes em camadas internas.

O succ é uma criatura que busca apenas sugar todo o ar de dentro dos pulmões de sua vítima. Por causa da sucção de tudo ao seu redor, emite um som alto e constante, facilmente confundido com o de um aspirador de pó.

“Impossível ser
o succ...”



Succ

O DEUS DA MORTE

O Deus da Morte, também conhecido como Parasita de Dimensões, é uma entidade suprema e extremamente poderosa. Originalmente essa entidade se manifesta em uma aparência disforme que infecta o ambiente inteiro consumindo a entropia, ou seja, a energia potencial e o tempo de tudo que é vivo.

Essa entidade pode se tornar ainda mais perigosa ao parasitar o corpo morto de alguém com o nível de exposição paranormal extremamente elevado e que dedicou grande parte da sua vida à Morte, servindo como receptáculo para uma manifestação descomunal. O Lodo consome o cadáver original por completo, reforçando e remodelando sua estrutura com tendões pretos em espiral.

Em seu semblante permanece revelado apenas o crânio exposto, com o Lodo rastejando e invadindo o interior da cabeça através dos orifícios, como lágrimas pretas nos olhos vazios. O Deus da Morte tem um comportamento totalmente apático, como se estivesse consciente de sua manifestação dentro da Realidade e não considerasse nada ao seu redor digno de sua presença.

A proporção de seus poderes é praticamente imensurável, com algumas teorias afirmindo que o Deus da Morte teria o poder de devastar civilizações completas se isso de alguma forma fosse de seu interesse, mas o seu comportamento segue inexplicável. Nada parece interessar o Deus da Morte além de consumir o tempo de vida daqueles dentro da Realidade.

Tudo termina, tudo retorna. Uma relíquia consciente e onipresente, capaz de imortalizar a sua existência inteira com a transferência de um receptáculo para outro, em um ciclo eterno de fim e renascimento dentro da Realidade. O Deus da Morte não viaja através do espaço, mas sim pelo tempo, graças à sua distorção temporal espiralizada não-linear, e por isso, pode estar manifestado em diversas formas e em diversos pontos da Realidade ao mesmo tempo.

É POSSÍVEL DESTRUIR
A PRÓPRIA MORTE?





O DEUS DA MORTE

MORTE

VD 400

CONHECIMENTO • MEDO • RELÍQUIA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d0+30 Percepção às cegas
INICIATIVA 6d0+30

DEFESA **60** FORTITUDE 7d0+35
REFLEXOS 6d0+35
VONTADE 5d0+35

PONTOS DE VIDA **2000** | 1000 machucado

IMUNIDADES Atordoado, condições de paralisia, dano e efeitos de Morte

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI **6** FOR **6** INT **5** PRE **5** VIG **7**

DESLOCAMENTO 15m | 10□

CICLO INFINITO

O Deus da Morte recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Quando é reduzido a 0 PV ou menos, ele se transforma em uma poça de Lodo. No começo do seu próximo turno, ele se manifesta no cadáver mais próximo do corpo original (ou no corpo com maior NEX a seu alcance), recuperando todos os seus PV e se curando de todas as condições. Quando seu Enigma de Medo for resolvido, ele perde a regeneração e a capacidade de se manifestar em um corpo próximo quando reduzido a 0 PV ou menos.

DESTRUIR O DIABO

O Deus da Morte é a única coisa capaz de causar a solução do Enigma de Medo do Diabo.

POTÊNCIA DE MORTE

O modificador do Deus da Morte para todos os testes de perícia baseados em Força, Vigor ou Presença é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

SENHOR DO TEMPO

O Deus da Morte é um manipulador do tempo. No início de cada rodada, ele rola 1d20 e recebe um turno adicional na contagem de iniciativa correspondente ao resultado desta jogada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

SOCO ESPIRAL *Corpo a corpo x2*
TESTE 6d0+45 | DANO 5d10+50 Morte

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se o Deus da Morte acertar um ataque de soco espiral em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 6d0+47).

LIVRE ♦ CONTROLAR RELÓGIO INTERNO

No início de cada um de seus turnos, o Deus da Morte encerra até duas condições que o estejam afetando.

MOVIMENTO ♦ CONTROLAR MORTOS

O Deus da Morte controla qualquer criatura de Morte em alcance longo, fazendo-as percorrer seu deslocamento e realizar um ataque.

MOVIMENTO ♦ ESPIRAL DESCENDENTE

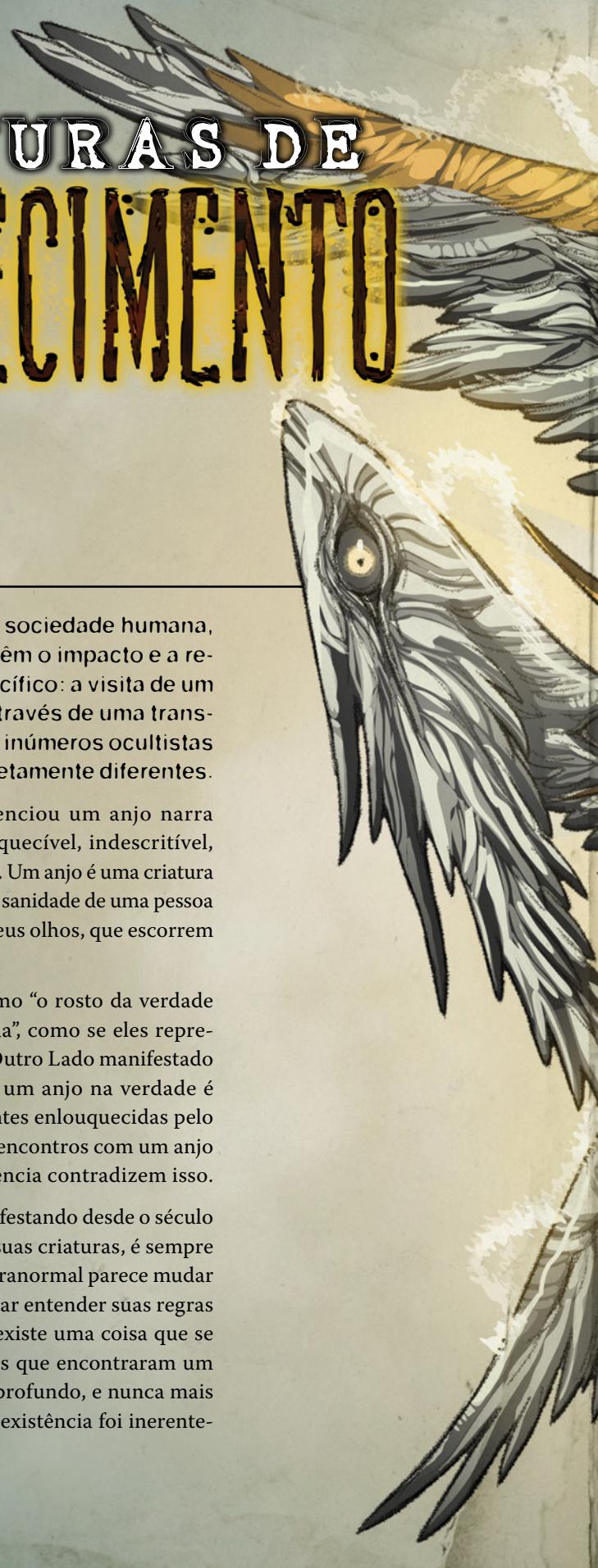
O Deus da Morte acelera o tempo de um ser que esteja agarrando, mas faz com que ele sinta cada segundo passando, paralisado e sem poder agir. O ser envelhece 3d20 anos. Para cada ano envelhecido, sofre 1 ponto de dano mental.

PADRÃO ♦ ESPIRAL DESTRUTIVA

O Deus da Morte cria uma enorme espiral de Morte com 12m de raio em alcance longo. Todos os personagens dentro da área sofrem 10d10+50 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 45 reduz à metade).

ENIGMA DE MEDO

O Deus da Morte
é a manifestação
primordial da Morte
na Realidade. Uma
entidade que ultrapassa
a compreensão humana,
é o verdadeiro guardião
da cronologia, capaz de
manipular completamente
a percepção temporal
dentro da Realidade.
O Deus da Morte é uma
manifestação de poder
imensurável e citar
seu nome é o suficiente
para fazer com que
agentes experientes
fiquem em silêncio
completo. Ninguém sabe
como destruí-lo, mas
todas as suposições
apontam que a resposta
está em outra entidade.
Caso seu Enigma de Medo
enfim seja resolvido,
o Deus da Morte perde
suas habilidades Ciclo
Infinito e Senhor do
Tempo.



CRIATURAS DE CONHECIMENTO



ANJO

No vasto catálogo dos registros da sociedade humana, poucas experiências paranormais têm o impacto e a relevância de um acontecimento específico: a visita de um anjo. Uma manifestação revelada através de uma transcendência espontânea, descrita por inúmeros ocultistas em locais, tempos e culturas completamente diferentes.

Cada um dos observadores que presenciou um anjo narra a experiência como um momento inesquecível, indescritível, revelador e ao mesmo tempo aterrorizante. Um anjo é uma criatura tão poderosa que é capaz de desmantelar a sanidade de uma pessoa apenas ao ser observado, derretendo os seus olhos, que escorrem como lágrimas douradas.

Escritas enigmáticas apontam anjos como “o rosto da verdade impossível” ou “uma resposta indesejada”, como se eles representassem o Conhecimento do próprio Outro Lado manifestado como uma criatura. Isso indicaria que um anjo na verdade é apenas uma projeção psicológica de mentes enlouquecidas pelo Conhecimento, porém, as evidências de encontros com um anjo em grupo descrevendo a mesma experiência contradizem isso.

Não existem registros de um anjo se manifestando desde o século XIII, e quando se trata do Outro Lado e suas criaturas, é sempre complexo catalogar fatos concretos. O paranormal parece mudar e se adaptar como um fluxo ilógico e tentar entender suas regras é o caminho para a insanidade. Mas se existe uma coisa que se pode determinar sobre anjos é que todos que encontraram um deles foram tocados por algo maligno e profundo, e nunca mais foram os mesmos. Algo no cerne de sua existência foi inerentemente alterado para sempre.





ANJO CONHECIMENTO

VD 380

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ASAS DO CONHECIMENTO *Corpo a corpo x2*
TESTE 5 \oplus 40 | **DANO** 4d10+40 Conhecimento

OLHARES DO SABER *Distância x2 ♦ Longo*
TESTE 4 \oplus 40 | **DANO** 6d8+20 Conhecimento

LIVRE ♦ FAIXAS DETENTORAS

Se o anjo acertar um ataque de asas do Conhecimento em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 5 \oplus 45) usando as faixas que prendem suas asas. Um ser agarrado desta forma também fica fascinado. O anjo pode manter um ser agarrado desta forma por vez e fazer isso não impede que ele use suas asas do Conhecimento.

PADRÃO ♦ CHAMAS REVELADORAS

O anjo manifesta um círculo de chamas douradas em volta de si, que se expande em alcance médio. Todos os seres nesta área sofrem 10d8 pontos de dano de Conhecimento (Vontade DT 43 reduz à metade). Um ser que sofra dano dessa habilidade fica com uma auréola reveladora em cima de sua cabeça. Até o final da cena, o anjo sabe exatamente onde estão todos os seres com auréola, o que significa que ele ignora furtividade e qualquer tipo de invisibilidade ou efeito ilusório.

COMPLETA ♦ RAIOS DOURADOS

Uma vez por cena, o anjo dispara um raio dourado de seu olho central. Todos os seres em uma linha de 3m em alcance longo sofrem 15d8+50 pontos de dano de Conhecimento (Reflexos DT 43 reduz à metade).

ENIGMA DE MEDO

Seres puros de Conhecimento, os anjos podem ser enganados por seu alinhamento de Justiça Perfeita. Um anjo que falhe em julgar corretamente pode cair e ser alcançado por mortais.

Quando o Enigma de Medo do anjo for resolvido, ele perde sua resistência a dano, seu deslocamento de voo e sua habilidade Julgamento.



Anjo

BICHO-PAPÃO

Originado da história que pais contam para seus filhos não desobedecerem, o Medo gerado por tantas crianças se manifestou em uma aberração poderosíssima, que espreita em telhados de casas com crianças pequenas.

Uma figura encapuzada e alongada, similar a uma centopeia de braços e pernas humanoides, sempre rastejando por telhados e se infiltrando por dutos de ventilação, chaminés e janelas esquecidas abertas, se alocando em qualquer local abstruso do ambiente, conseguindo se esconder por completo mesmo em espaços menores que seu tamanho físico. O bicho-papão prova que você nunca sabe o que pode estar escondido debaixo da cama.

Bicho-papão

O bicho-papão é uma criatura inteligente, que se comunica com suas vítimas através de sussurros e cantigas macabras durante o sono delas, implantando medos, paranoias e alucinações paranormais que apenas crescem com o passar dos dias.

Porém, algumas cantigas infantis costumam manter a criatura entretida e distraída por alguns momentos. Ela também pode ser enfurecida pelo som de uma

criança chorando, podendo ser facilmente enganada ou atraída por esse som.

Quando um alvo da criatura já está com sua sanidade destroçada pela perturbação constante, o bicho-papão se revela para sua vítima da forma mais apavorante possível, causando um desespero descomunal logo antes de devorá-la. Afinal, aqueles com mais medo são mais deliciosos.



CREATURA • GRANDE

PRESença PERTURBADORA

DT 35 • 7d8 mental • NEX 90%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5 \oplus 20 Percepção às cegas
INICIATIVA 5 \oplus 20

DEFESA 41 FORTITUDe 4 \oplus 15
REFLEXOS 5 \oplus 25
VONTADE 5 \oplus 20

PONTOS DE VIDA 750 | 375 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto
e Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 4 INT 3 PRE 5 VIG 4

PERÍCIAS ATLETISMO 4 \oplus 15
FURTIVIDADE 5 \oplus 18

DESLOCAMENTO 15m | 10□

TAMANHO ADAPTÁVEL

O bicho-papão consegue se esconder em locais menores que ele, reduzindo seu corpo para qualquer categoria de tamanho menor de maneira paranormal. Além disso, seu deslocamento não é reduzido por andar furtivamente ou escalar.

TORMENTO INFANTIL

O bicho-papão fica desprevenido se estiver ouvindo uma cantiga de ninar ou outra canção infantil. Além disso, se estiver ouvindo o choro de uma criança, ele usará todas as suas ações disponíveis para encontrar e silenciar a fonte do choro.

DESTRUIR MENTE

O bicho-papão destrói e devora a mente assustada de seus alvos. Sempre que acerta um alvo perturbado com suas garras atormentadoras, o bicho-papão causa também 1d8 pontos de dano mental por acerto.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRAS ATORMENTADORAS *Corpo a corpo x3*
TESTE 5 \oplus 35 | **DANO** 4d10+10 Conhecimento

MOVIMENTO ♦ ATORMENTAR

O bicho-papão envia sussurros e perturbações para um ser em alcance curto. O alvo sofre 3d8 pontos de dano mental (Vontade DT 30 reduz à metade). Caso o bicho-papão esteja escondido do alvo, este dano aumenta em +3d8.

COMPLETA ♦ SALTAR E ASSUSTAR

Se estiver escondido de um ser em alcance curto, o bicho-papão pode sair do esconderijo e se aproximar deste ser. Enquanto faz isso, seu corpo aumenta e se reforça, assumindo uma forma assustadora. O ser do qual o bicho-papão estava escondido sofre 10d8 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

ESPREITADOR

Uma forma asquerosa, curvada, cinza, com uma aparência terrível. A pele é rugosa e pelancuda. A cabeça contém dezenas de olhos de diferentes tamanhos e formatos não naturais, todos contendo pupilas amarelas que se multiplicam enquanto ele espreita suas vítimas. A criatura inteira trema o tempo todo, causando a impressão de estar com frio, ansiosa ou com medo.

Dos olhos, uma enxurrada de lágrimas escorre pela pele nojenta, formando poças no chão. E dentro de uma boca aberta cheia de dentes longos e tortos, um grande olho amarelo treme e se move acelerado, como se tentasse observar o ambiente inteiro de uma vez só. Os olhos aparecem mais algumas vezes ao redor do corpo, como nos ombros e joelhos da criatura. Nas mãos, dedos bizarramente longos e perturbadores tremem e se esfregam, como se ela estivesse no meio de uma crise de pânico e ansiedade.



MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 7d6 mental • NEX 70%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d6+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d6+15

DEFESA 34 | FORTITUDE 2d6+10
REFLEXOS 4d6+15
VONTADE 3d6+15

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado

IMUNIDADES Dano

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 | FOR 2 | INT 3 | PRE 3 | VIG 2

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d6+20

DESLOCAMENTO 12m | 8□

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o espreitador, é necessário que o alvo que está sendo espreitado oatraia para fora de seu esconderijo simulando estar dormindo na escuridão. Especificamente no horário das 2h11, a criatura sai de seu esconderijo para espreitar suas vítimas de perto, caso sinta que o ambiente é seguro. Quando isso acontece, a porta do esconderijo da qual saiu deve ser fechada antes que o espreitador consiga retornar, deixando-o encerrado e obrigado a combater os agentes ou tentar fugir para outra fresta. Quando encerrado, ele perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo* x2

TESTE 2d6+10 | DANO 1d6+2 impacto

MOVIMENTO ♦ CORRER PELAS FRESTAS

O espreitador pode se teletransportar para qualquer espaço em alcance longo, desde que exista uma pequena fresta em seu caminho (uma fresta é um espaço Pequeno ou menor, completamente delimitado por outro objeto ou superfície, como a fresta de porta entreaberta ou um pequeno buraco que atravessa uma parede).

COMPLETA ♦ ESPREITAR

Uma vez por cena, se estiver adjacente a um ser que esteja dormindo, o espreitador causa 10d6 pontos de dano mental neste ser (Vontade DT 30 reduz à metade). Se a vítima ficar enlouquecendo devido a este dano, o espreitador pode criar uma cópia observada dela.

PADRÃO ♦ CÓPIA OBSERVADA

O espreitador manifesta uma cópia de um ser que tenha deixado enlouquecendo com sua habilidade Espreitar. A cópia utiliza a mesma ficha do ser, mas causa dano de Conhecimento em vez de seu dano normal, não pode conjurar rituais ou usar habilidades paranormais e dura até o fim da cena.

"Você verificou se fechou a porta?"

É possível ouvir um som engasgado do fundo da garganta dele, abafado pelo grande olho na boca enquanto respira.

O espreitador é uma criatura obcecada que, quando se manifesta, escolhe um alvo para assombrar. Então, persegue todos aqueles que se envolverem com o ser ou objeto assombrado, enquanto devora a sanidade da vítima ao impedir suas horas de sono.

Aqueles que têm o azar de serem observados pelo espreitador sofrem de insônia severa e têm constantes vislumbres de olhos amarelos os espreitando através de frestas, com suas pupilas se multiplicando se encaradas, e gotas de saliva que são confundidas com lágrimas escorrendo e pingando no chão.

O espreitador busca observar suas vítimas de perto durante a noite, perturbando seu sono e devorando a sua sanidade aos poucos, sem nunca ser percebido.





Mensagens misteriosas em horários específicos. Sinais incompreensíveis captados por receptores. Fenômenos bizarros em ambientes isolados, sem vítimas aparentes. O que acontece quando uma entidade paranormal decide se comunicar ativamente com a Realidade?

Junto com a rápida expansão de tecnologias de comunicação, sinais misteriosos e incompreensíveis começaram a ser captados vindo das direções mais longínquas do Universo. Isso levou os governos a rapidamente prepararem equipes dispostas a estabelecer uma comunicação com criaturas alienígenas, mas a resposta recebida do Outro Lado não foi exatamente a esperada.

O ser nomeado サムライハーレンスはスル é uma manifestação paranormal muitíssimo inteligente, com motivações complexas e misteriosas. Ao contrário de muitas criaturas, o サムライハーレンスはスル parece ter desenvolvido algum tipo de linguagem própria e também parece ser capaz de aprender novas linguagens.

Aqueles que descreveram um encontro presencial com um サムライハーレンスはスル relataram uma abdução, sempre em um mesmo horário da madrugada. Uma forma bizarra parecia os observar de fora de sua janela, mesmo aqueles que moram em andares altos de prédios, e conseguiam escutar um som específico e assustador.

Todos os dispositivos digitais parecem reagir à presença do サムライハーレンスはスル, com sigilos misteriosos surgindo e se alterando em suas telas, como se formassem mensagens incompreensíveis em uma tentativa de comunicação da criatura.

Porém, os relatos param de fazer sentido após essa descrição. Todos parecem experienciar o contato com o サムライハーレンスはスル de maneiras diferentes, eventualmente retornando às suas vidas normais, mas sentindo que algo não está igual. Um desconforto constante, mas inidentificável. Como se algo estivesse faltando, ou melhor, como se algo estivesse... crescendo.

O サムライハーレンスはスル parece ter a capacidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo, e age como se viesse de algum tipo de civilização superior com uma estrutura hierárquica própria, por isso todos os seus encontros sempre estão associados a possibilidades de alienígenas extraterrestres.

Seria o サムライハーレンスはスル apenas uma manifestação paranormal originada do Medo inerte de uma sociedade alienígena superior, capaz de destruir a humanidade, ou existem segredos que nós mesmos ainda não podemos compreender sobre a nossa própria Realidade?

サムライハーレンスはスル





CONHECIMENTO

VD 340

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5²⁰+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 3²⁰+20

DEFESA 50 FORTITUD 3²⁰+15
REFLEXOS 3²⁰+20
VONTADE 5²⁰+25

PONTOS DE VIDA 750 | 375 machucado

IMUNIDADES Dano

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 5 PRE 5 VIG 3

PERÍCIAS CIÊNCIA 5²⁰+20

OCULTISMO 5²⁰+20

FURTIVIDADE 3²⁰+20

DESLOCAMENTO Voo 15m | 10□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

TOQUE SUTIL *Corpo a corpo* x3

TESTE 5²⁰+35 | DANO 4d8+10 Conhecimento

PADRÃO ◆ AGREDIR

RAJADA PSÍQUICA *Distância* x2 ◊ EXTREMO

TESTE 5²⁰+35 | DANO 4d10+20 Conhecimento

ENIGMA DE MEDO

As intenções do Criatura são complexas e devem ser decifradas para que ele possa ser derrotado. Investigar os sinais deixados pela criatura e aprender a entender sua linguagem e suas mensagens crípticas é a única forma de tentar se comunicar com esse ser e compreender a maneira de utilizar suas tecnologias paranormais para derrotá-lo. Um Criatura cujas intenções sejam decifradas perde sua imunidade a dano (mas permanece imune a dano de Conhecimento) e não pode usar sua ação Incubar.

LIVRE ◆ COMANDAR

O Criatura é capaz de comandar mentalmente seres com mente inferior à sua. Sempre que causa dano em um ser com sua rajada psíquica, o Criatura pode dominar a mente do alvo. O alvo deve passar em um teste de Vontade (DT 35) ou será forçado a cumprir uma ordem do Criatura, entre as opções a seguir, emitida como parte desta ação. O ser obedece a ordem em seu próximo turno. Seres com Intelecto 5 ou mais são imunes a essa habilidade.

- * **Atacar.** O ser ataca um aliado com a arma que tem em mãos, mas não gasta PE nesse ataque.
- * **Render-se.** O ser cai no chão e arremessa suas armas em uma direção aleatória em alcance curto.
- * **Fugir.** O ser se afasta do Criatura da maneira mais eficiente possível.

LIVRE ◆ APAGAR MEMÓRIA

Um ser que fique insano por conta dos ataques e efeitos do Criatura tem consequências diferentes do habitual. A vítima tem a mente completamente controlada pelo Criatura, que passa a controlar as ações do personagem. Como alternativa, o Criatura pode apagar a memória da vítima e devolver um pouco de Sanidade (1d4) a ela, fazendo-a duvidar da existência do Criatura e de seu encontro com esta criatura.

LIVRE ◆ OBLÍVIO

Um ser que sofra dano do Toque Sutil esquece momentaneamente a existência do Criatura (Vontade DT 30 evita). A vítima considera o Criatura invisível e esquece qualquer interação que teve com ele. No final de cada um de seus turnos, o ser deve repetir o teste de Vontade. Se passar, volta a perceber a presença da criatura e encerra este efeito, mas sofre 6d6 pontos de dano mental. Uma vítima que esteja incubando uma larva do Criatura (veja Incubar) não tem direito a repetir o teste de Vontade no final de seus turnos.

COMPLETA ◆ INCUBAR

O Criatura toca um ser adjacente e que esteja alheio a sua presença (veja Oblívio) e coloca uma larva dentro dele. Enquanto o ser estiver incubando uma larva, o Criatura tem total acesso a sua mente, lendo pensamentos e memórias dele, mesmo à distância. A larva consome a Sanidade do hospedeiro, causando 1d6 pontos de dano mental no início de cada cena. Quando a Sanidade do hospedeiro é reduzida a 0, um novo Criatura eclode de sua cabeça, matando-o instantaneamente.



EXISTIDO

CONHECIMENTO

VD 20

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 • 1d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+5

DEFESA 13 FORTITUDE 20
REFLEXOS 20
VONTADE 20+10

PONTOS DE VIDA 36 | 18 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 5,
Conhecimento 10

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 1 INT 4 PRE 2 VIG 2

PERÍCIAS CIÊNCIAS 40+10
OCULTISMO 40+10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo*
TESTE 20+5 | DANO 1d4+1 impacto

LIVRE ♦ BRILHO ENLOUQUECEDOR

Uma vez por rodada, o existido faz suas marcas douradas brilharem. Todos os seres em alcance médio capazes de vê-lo sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade).

MOVIMENTO ♦

FORTALECIMENTO PARANORMAL

Até o fim da cena, o existido recebe +20 em todos os testes baseados em Agilidade, Força e Vigor e suas pancadas causam +2d4 pontos de dano de Conhecimento. O existido só pode usar esta habilidade se tiver causado dano mental a algum personagem com seu Brilho Enlouquecedor nesta cena.

EXISTIDO

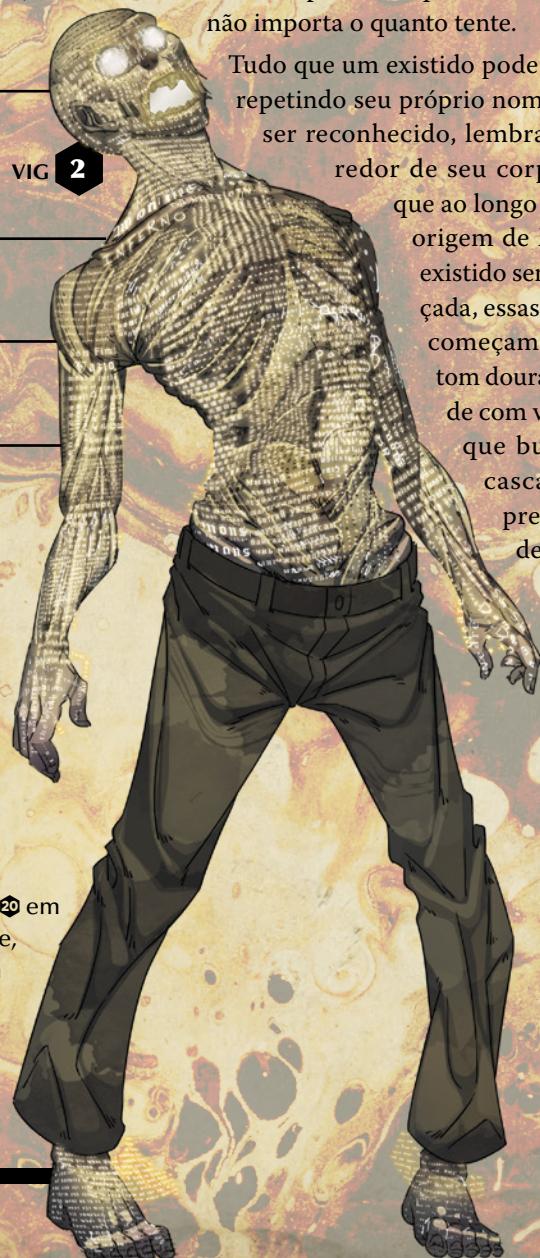
Existe um ditado sussurrado no submundo ocultista. Em todas as línguas, todos os lugares e todos os tempos, uma ideia nunca pode ser esquecida quando se trata do Outro Lado:

"Saber tudo é perder tudo."

Uma vez humano, hoje apenas uma casca buscando desesperadamente existir, o existido faz o que for possível para continuar sendo observado por alguém consciente.

Um existido é alguém que foi longe demais, ultrapassou a barreira do Conhecimento e entendeu o Outro Lado por completo. Aquele que lembrou da verdade impossível e que não consegue esquecê-la, não importa o quanto tente.

Tudo que um existido pode fazer é continuar repetindo seu próprio nome, na tentativa de ser reconhecido, lembrado. Os textos ao redor de seu corpo trazem frases que ao longo da história foram origem de Medo. Quando o existido sente sua vida ameaçada, essas palavras tatuadas começam a brilhar em um tom dourado, e ele se defende com violência daqueles que buscam destruir a casca que um dia representou a mentira de sua existência.



Existido

LEMBRADO

Lembrado

Existem aqueles dentro da Realidade que vivem com um grande nível de exposição paranormal em suas mentes. É inevitável que essas pessoas criem uma espécie de resistência psicológica aos traumas gerados pelo Conhecimento do Outro Lado. Uma barreira mental capaz de suportar as lembranças mais enlouquecedoras.

Mas o que acontece quando essa barreira se quebra, e o Conhecimento o consome por completo? Como uma enxurrada de segredos proibidos, a mente humana se desintegra com as verdades impossíveis e as lembranças do que nunca deveria ser.

O processo que transformaria alguém em um existido amplificado pela contenção psicológica de uma alta exposição paranormal gera uma manifestação ainda mais intensa dentro da Realidade: o lembrado.

Um ser amaldiçoado pelo desespero, que não se importa com a frivolidade da existência, o lembrado aspira apenas se tornar uma história memorável. Gritando o nome que lhe foi entregue pelo Outro Lado, os lembdados são capazes de cometer as atrocidades mais absurdas apenas para jamais serem esquecidos.



LEMBRADO CONHECIMENTO

VD 100

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 45%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+10

DEFESA 22 FORTITUD 20+5
REFLEXOS 20
VONTADE 20+10

PONTOS DE VIDA 180 | 90 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 10,
Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 2 INT 4 PRE 2 VIG 2



PERÍCIAS CIÊNCIAS 40+10

OCULTISMO 40+10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AURA MANIFESTADA

O lembrado é cercado por uma aura dourada de faces flutuantes, que gritam com todos aqueles que se aproximam. Personagens em alcance curto do lembrado sofrem -20% em todos os testes.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

TESTE 20+5 | **DANO** 2d4+7 impacto

PADRÃO ♦ EXPANDIR AURA

O lembrado expande sua aura. Seres em alcance curto sofrem 6d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).



OCIOSO CONHECIMENTO

VD 260

CREATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 80%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 50+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 20

DEFESA 37 | **FORTITUD** 30+15
REFLEXOS 20
VONTADE 50+20

PONTOS DE VIDA 390 | 195 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 5 INT 1 PRE 5 VIG 3

DESLOCAMENTO Voo 0m | 0□

SEMPRE PRESENTE

No começo de uma cena, o ocioso escolhe um personagem que possa ver para ser seu alvo. O alvo é o único ser que consegue enxergar o ocioso; para todos os demais, ele é invisível.

AÇÕES

REAÇÃO ♦ RETALIAÇÃO

Toda vez que for atacado ou alvo de uma habilidade, o ocioso se teletransporta para ficar adjacente ao atacante e faz um ataque corpo a corpo contra ele (teste 50+30, dano 4d10+20 de impacto não letal).

LIVRE ♦ PERMANECER PRÓXIMO

Uma vez por rodada, o ocioso pode se teletransportar para qualquer ponto dentro do campo de visão do alvo.

COMPLETA ♦ ATERRORIZAR

O ocioso fica lá. Parado. Seu corpo distorcido e olhar profundo parecem entrar na alma do alvo, que sofre 4d10+10 pontos de dano mental se estiver adjacente.

OCIOSO

O ocioso é uma manifestação paranormal que assombra e desestabiliza seus alvos aos poucos, os observando passivamente em todos os ambientes que estiverem. Ao contrário da maioria das criaturas de Conhecimento, ele não aparenta ter vontade própria ou sequer realizar ações independentes.

Os relatos daqueles que são perseguidos pela criatura dizem que ela apenas observa, parada. Eles conseguem ver em todos os ambientes, a todos os momentos, enquanto ninguém mais pode, como uma alucinação constante.

Vítimas do ocioso desenvolvem um comportamento claustrofóbico, passando a habitar apenas ambientes abertos, já que entrar em qualquer lugar pequeno, como elevadores ou armários, significaria que o ocioso também estaria lá dentro com eles. Observando de perto, muito perto.

Apesar de aparentar ser uma ilusão, o ocioso é real e extremamente perigoso, mas apenas para aqueles que conseguem vê-lo. Tentando lidar com o ocioso, pessoas já arrancaram ou costuraram os próprios olhos, visto que a criatura parece deixar de existir quando seu alvo está de olhos fechados.

O ocioso não ataca ativamente, mas se for atacado de qualquer forma irá reagir, muitas vezes incapacitando o seu alvo, mas ainda o mantendo vivo. Por causa disso, muitas vítimas da criatura são encontradas mortas sozinhas em casa, com suas pernas ou colunas quebradas e mensagens desesperadas e enlouquecidas próximas de seu corpo, deixadas enquanto morriam de fome e sede sem poder se movimentar, sendo observadas pelo ocioso até o fim de suas vidas.

“Ele nunca se move, mas está sempre lá.”



Ocioso

PARASITA DE CULPA

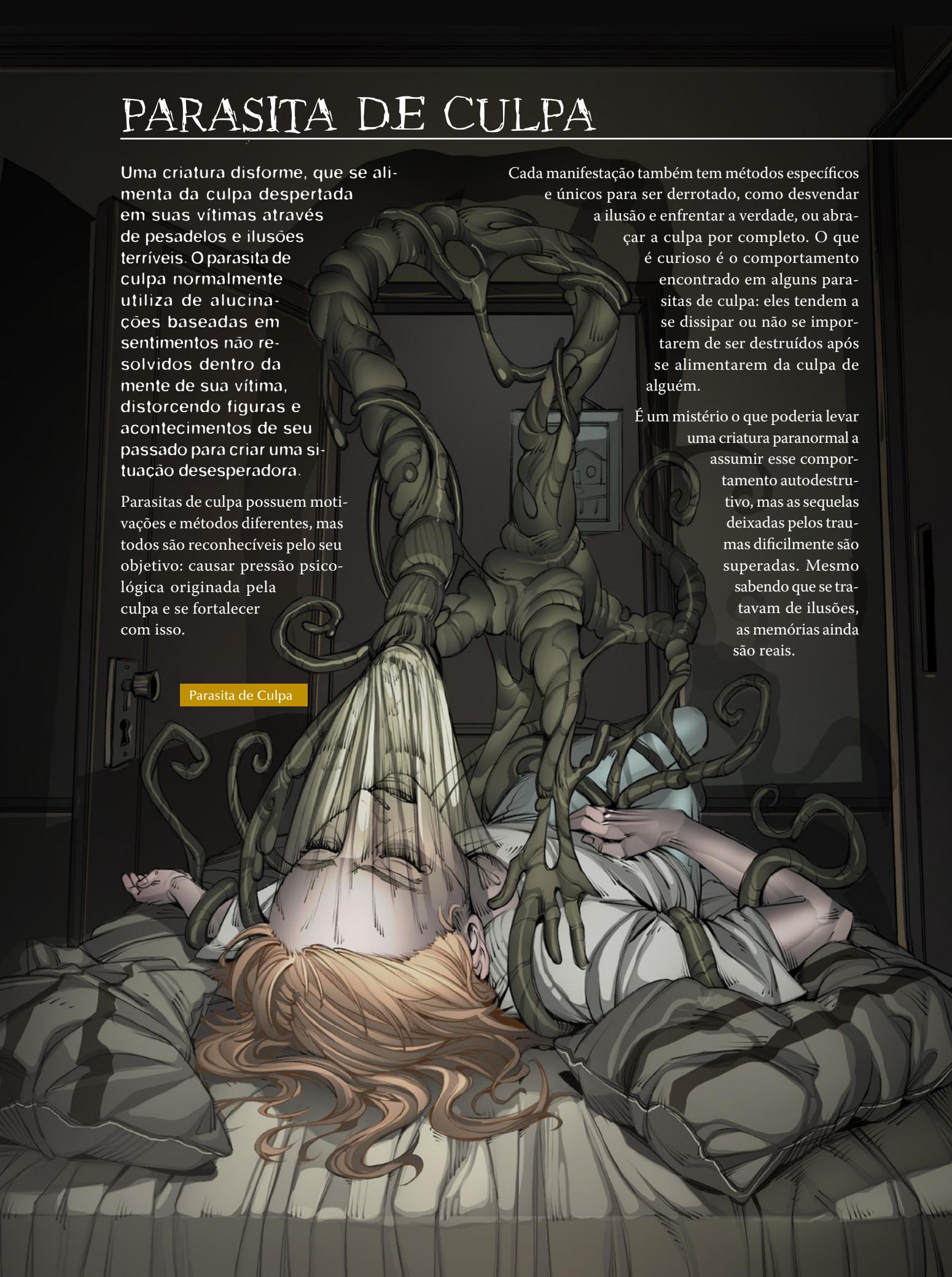
Uma criatura disforme, que se alimenta da culpa despertada em suas vítimas através de pesadelos e ilusões terríveis. O parasita de culpa normalmente utiliza de alucinações baseadas em sentimentos não resolvidos dentro da mente de sua vítima, distorcendo figuras e acontecimentos de seu passado para criar uma situação desesperadora.

Parasitas de culpa possuem motivações e métodos diferentes, mas todos são reconhecíveis pelo seu objetivo: causar pressão psicológica originada pela culpa e se fortalecer com isso.

Cada manifestação também tem métodos específicos e únicos para ser derrotado, como desvendar a ilusão e enfrentar a verdade, ou abraçar a culpa por completo. O que é curioso é o comportamento encontrado em alguns parasitas de culpa: eles tendem a se dissipar ou não se importarem de ser destruídos após se alimentarem da culpa de alguém.

É um mistério o que poderia levar uma criatura paranormal a assumir esse comportamento autodestrutivo, mas as sequelas deixadas pelos traumas dificilmente são superadas. Mesmo sabendo que se tratavam de ilusões, as memórias ainda são reais.

Parasita de Culpa

A dark, atmospheric illustration depicting a woman lying in bed, seemingly asleep. A large, multi-armed, tentacle-like creature with a pale, textured body is wrapped around her. One of its tentacles is gripping her neck. The woman has long, wavy hair and is wearing a light-colored nightgown. The scene is set in a dimly lit room with a door visible in the background. A small yellow rectangular box containing the text "Parasita de Culpa" is positioned near the top left of the illustration.



PARASITA DE CULPA

CONHECIMENTO

VD 60

SANGUE • **MORTE** • **MEDO** • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 2d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4 \oplus Percepção às cegas
INICIATIVA 2 \oplus

DEFESA 15 | FORTITUDE 2 \oplus +10
REFLEXOS 2 \oplus +10
VONTADE 4 \oplus +10

PONTOS DE VIDA 90 | 45 machucado
IMUNIDADES Dano (exceto causado pelo hospedeiro)

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 0 INT 4 PRE 4 VIG 1

DESLOCAMENTO 6m | 4 \square

DEVORAR CULPA

O parasita se alimenta da culpa e dos traumas de um hospedeiro. Caso se fixe em um ser dormindo, o parasita expande sua influência. Todos os seres dormindo em alcance médio ficarão presos em um sonho compartilhado (veja Enigma de Medo) até que o parasita seja derrotado ou o hospedeiro morra ou enlouqueça.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo

TESTE 2 \oplus | **DANO** 1d4 impacto

COMPLETA ♦ FIXAR

O parasita se aproxima de um personagem dormindo. O ser tem direito a um teste de Percepção (com penalidade de -20, por estar dormindo), oposto ao teste de Furtividade do parasita (2 \oplus +15). Se passar, desperta antes que o parasita se fixe nele, fazendo com que a criatura fuja. Se falhar, torna-se hospedeiro do parasita (veja Devorar Culpa).

COMPLETA ♦ ATORMENTAR

Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita atormenta a mente do ser e de todos que ele estiver mantendo inconscientes. No início de cada cena do sonho, todos os seres dentro do sonho sofrem 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

COMPLETA ♦ CÓPIAS DO HOSPEDEIRO

Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita manifesta uma cópia feita de Conhecimento desse ser. A cópia possui as mesmas estatísticas do original, mas tem 20 PV e todo dano que causa é de Conhecimento. O parasita pode manifestar no máximo quatro cópias por vez. Se manifestar uma cópia dentro do sonho, ela usa o valor de Presença do parasita no lugar dos seus atributos e causa dano mental em vez do normal.

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o parasita de culpa, os personagens devem perceber que estão vivendo um sonho compartilhado, e identificar qual personagem dentro do sonho é o hospedeiro do parasita. Após descobrir isso, o hospedeiro deve confrontar as manifestações e derrotá-las dentro do sonho, sozinho.

Um sonho compartilhado é uma sequência de cenas que ocorrem na mente dos personagens. Com exceção dos próprios personagens, tudo que existe no sonho é um construto de Conhecimento. Enquanto estiverem dentro do sonho, os agentes agem normalmente, conforme o tipo de cena que o sonho está simulando. O mestre determina como os personagens podem descobrir que estão em um sonho, e quais ameaças enfrentarão nele.

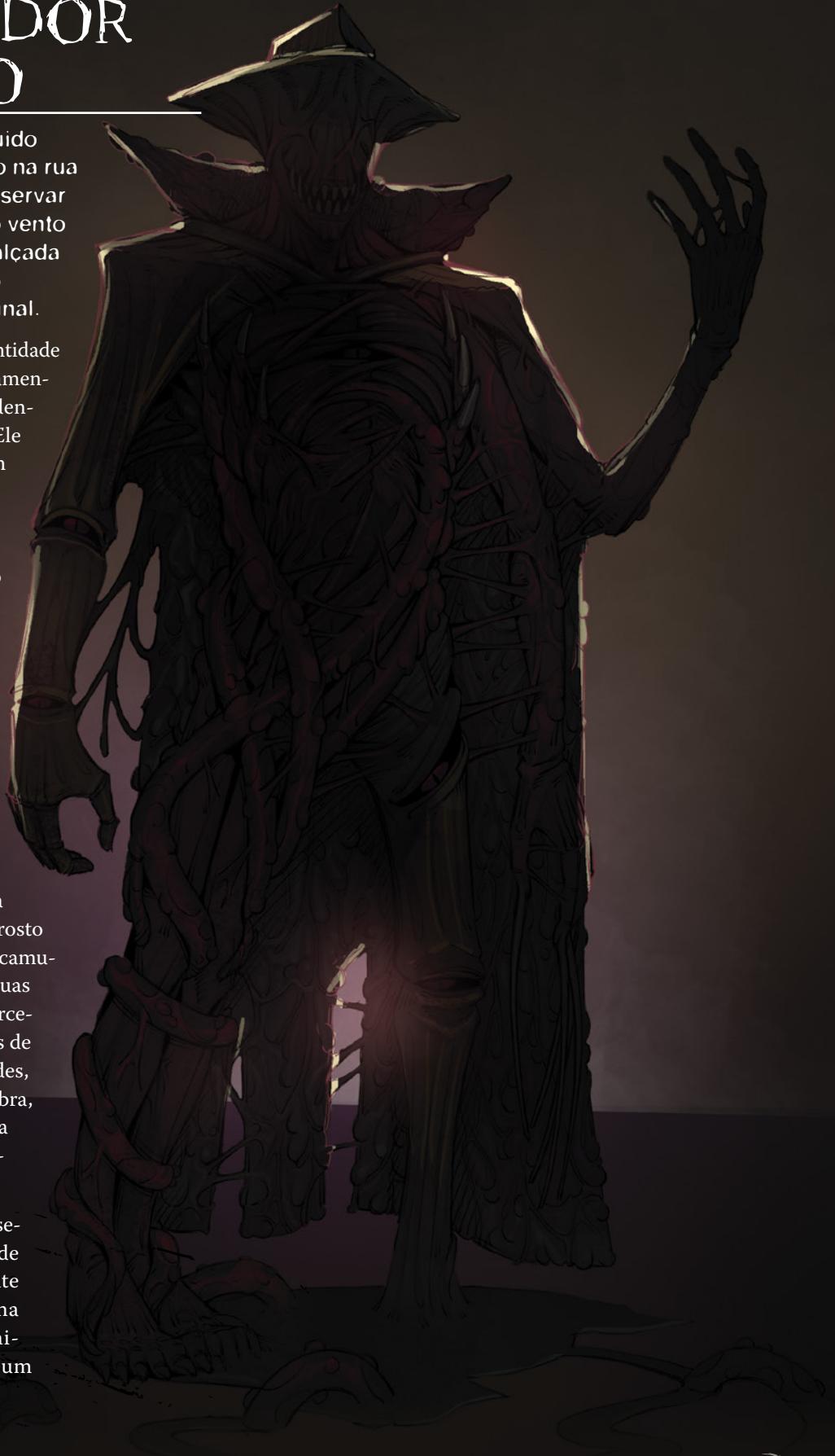
RASTEJADOR SOMBRI

Você já se sentiu perseguido enquanto andava sozinho na rua ao entardecer, mas ao observar seus arredores, apenas o vento te acompanhava numa calçada deserta? Talvez você não estivesse tão sozinho, afinal.

O rastejador sombrio é uma entidade maligna que se aproxima lentamente de suas vítimas, se escondendo em sombras distorcidas. Ele é inteligente e apresenta um comportamento sádico, escolhendo sempre causar a maior quantidade de dor que é capaz em suas vítimas, tanto psicológica quanto física.

Os poucos sobreviventes de um encontro com essa criatura relatam avistar pelo canto do olho uma forma humanoide nas sombras, trajando o que parecem ser vestimentas humanas: um sobretudo e um chapéu escondendo seu rosto. Mas, ao se revelar, uma enorme boca se abre em seu rosto acinzentado, que usa para se camuflar nas sombras. Dentro de suas roupas também é possível perceber longos tentáculos capazes de infiltrar junto ao chão e paredes, tomando um aspecto de sombra, como se a própria ausência da luz se movimentasse em direção às suas vítimas.

O rastejador, porém, não consegue se camuflar com facilidade em ambientes completamente iluminados, agindo de forma muito mais irracional e animalesca se encurrulado em um ambiente desfavorável.





RASTEJADOR SOMBRI CONHECIMENTO

VD 180

SANGUE • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 30+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+15

DEFESA 41 | FORTITUD 30+15
REFLEXOS 40+15
VONTADE 30+10

PONTOS DE VIDA 330 | 165 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e impacto 10,
Conhecimento 20

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 3 PRE 3 VIG 3

PERÍCIAS FURTIVIDADE 40+15

OCULTISMO 30+15

DESLOCAMENTO 12m | 8□

VULNERABILIDADE A LUZ

Enquanto estiver exposto diretamente a uma fonte de luz forte, capaz de iluminar a criatura por completo, o rastejador sofre -10 em Defesa e perde as habilidades Desespero, Rastejar e Tentáculos das Sombras.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE DA DOR Corpo a corpo x3

TESTE 40+20 | DANO 4d8+5 Conhecimento

LIVRE ♦ DESESPERO

O toque do rastejador desperta uma sensação de dor e agonia em suas vítimas. Sempre que um ser sofre dano do toque da dor, sofre a mesma quantidade de dano mental (Vontade DT 25 reduz o dano mental à metade).

LIVRE ♦ RASTEJAR

O rastejador usa as sombras para se aproximar de seus alvos. Até o início do seu próximo turno, se estiver sob cobertura ou camuflagem, o rastejador recebe +10 em Furtividade e não terá o deslocamento reduzido por se mover furtivamente.

MOVIMENTO ♦ TENTÁCULOS DAS SOMBRAS

O rastejador coloca suas garras no chão e as fibras que compõem seu corpo são projetadas pelas sombras a até três seres em alcance médio, que ficam agarrados por elas (Reflexos DT 28 evita). Com uma ação de movimento, o rastejador pode arrastar até três vítimas agarradas dessa maneira para outros pontos em alcance médio de si. Em seu turno, um ser pode tentar se soltar como normal. No final de cada um dos seus turnos, um ser que esteja agarrado desta forma sofre 4d6 pontos de dano mental.



Rastejador Sombrio

SILHUETA

Silhueta



A ausência consciente de si mesma. Uma silhueta é um acontecimento terrível e extremamente raro, uma manifestação desesperadora de alguém que foi inexistido pelo Conhecimento, mas que perdura dentro da Realidade através do eco de suas memórias.

Como um desconforto visual para quem a observa, uma silhueta é uma forma humanoide vazia, cercada por sigilos do Outro Lado que flutuam como se reescrevessem a Realidade a cada instante, reprogramando os seus arredores a cada movimento dessa criatura. Ela é lenta, calma e vazia, mas emite um som constante que lembra o badalar de sinos distantes distorcidos por um eco sintético.

Seu comportamento aparenta ser passivo, porém tudo que toca a silhueta sofre um efeito devastador, inexistindo a matéria como consequência da exposição ao Conhecimento vazando de sua forma.

A percepção do vazio ao se deparar com uma silhueta muitas vezes pode causar traumas psicológicos e existenciais — quando você olha para o abismo do Conhecimento por tempo demais, o Outro Lado também o observa de volta.



SILHUETA CONHECIMENTO

VD 360

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO **50+25** Percepção às cegas
INICIATIVA **40+20**

DEFESA	55	FORTITUDÉ 40+20
		REFLEXOS 40+20
		VONTADE 50+25

PONTOS DE VIDA **500** | 250 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, efeitos e dano de Conhecimento, manobras de combate

RESISTÊNCIAS Dano 30

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI	4	FOR	4	INT	5	PRE	5	VIG	4
-----	----------	-----	----------	-----	----------	-----	----------	-----	----------

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AURA TANGÍVEL

Qualquer ser ou item que tocar na silhueta sofre 20d12 pontos de dano de Conhecimento (Fortitude DT 42 reduz à metade) e, se reduzido a 0 PV, é instantaneamente desintegrado. Um ser ou item só sofre esse dano uma vez por turno.

CONHECIMENTO VERDADEIRO

A silhueta alcançou o Outro Lado através do Conhecimento e, por isso, sabe tudo. Ela faz testes baseados em Intelecto e Presença com +25 e testes baseados em Agilidade, Força e Vigor com +20.

AÇÕES

LIVRE ♦ REESCREVER A REALIDADE

Enquanto estiver se deslocando, a silhueta pode reescrever e mudar a Realidade com seus sigilos de Conhecimento. Todos os objetos em alcance curto podem ser transformados em outros, desde que conservem o mesmo tamanho. Seres vivos e o equipamento que estiverem vestindo ou portando não são afetados por essa habilidade.

PADRÃO ♦ TOQUE DEVASTADOR

A silhueta raramente age de maneira agressiva, mas quando precisa remover algo de seu caminho ela simplesmente o toca, causando o dano de sua aura tangível. A silhueta pode tocar até dois seres e/ou objetos com esta ação.



Vulto

VULTO

Em ambientes com a Membrana danificada, às vezes pode ser difícil discernir fatos da paranoia do seu próprio cérebro. Sons inexistentes, temperatura inconstante e até mesmo vultos em movimento são relatos constantes daqueles que se aventuram em ambientes com a conhecida neblina gerada pela fragilidade da Membrana.

E é nessa paranoia que um vulto pode ser gerado. Uma criatura que sequer estava no ambiente, mas graças ao Medo gerado pelo delírio de um observador, é criada pelo Outro Lado através da imaginação assustada e fértil, que então se transforma em uma casca física.

Um vulto é uma manifestação paranormal que toma forma através do susto de uma possibilidade, aparecendo como uma criatura humanoide formada de névoa sólida capaz de causar estragos reais.



CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 3d6 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+5

DEFESA 19 FORTITUDE 20
REFLEXOS 40+5
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 60 | 30 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Conhecimento 10

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS FURTIVIDADE 40+10

DESLOCAMENTO 12m 8□

AURA TANGÍVEL

O vulto procura pessoas assustadas para que possa se alimentar dos sentimentos disparados pelos sustos. Seus ataques contra pessoas sob efeito de qualquer condição de medo causam +2d6 pontos de dano de Conhecimento.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

TOQUE MACABRO Corpo a corpo x2
TESTE 40+10 | DANO 2d6 Conhecimento

COMPLETA ♦ PLANTAR PARANOIA

O vulto procura implantar medo e paranoia na mente de suas vítimas ao chacoalhar a Membrana e fazer aparecer coisas que não estão lá de verdade. Cada personagem em alcance médio fica abalado (Vontade DT 15 evita). Se o personagem já estiver abalado, ficará apavorado. Se o vulto estiver escondido ao usar essa habilidade, cada personagem sofre -20 no teste de Vontade.



MÁSCARA DO DESESPEIRO

O paranormal não se manifesta na Realidade apenas na forma de monstros, mas também pode se vincular a objetos e ambientes. Porém, dificilmente um objeto assombrado é mais perigoso do que uma criatura do Outro Lado.

Infelizmente, a Máscara do Desespero não é apenas um objeto. Conhecida também como a Relíquia do Conhecimento, ela é uma das manifestações mais antigas na Realidade. Alguns creem que a Máscara do Desespero existe desde antes mesmo da civilização humana se desenvolver.

Uma máscara indestrutível que contém toda a verdade do Outro Lado, um semblante desesperado e permanente que esconde os segredos incompreensíveis, as memórias de tudo que já existiu, a lucidez de todas as explicações, todas as respostas... todo o Conhecimento.

Aqueles que portam a Máscara lembram de tudo e sabem tudo. Mas saber tudo é perder tudo. Ao usar a Máscara do Desespero, a mente do usuário é soterrada pelo Conhecimento infinito e seu ego é inexistido. O portador se torna algo que se identifica apenas como Magistrada — a executora das regras, a arauta das promessas. Um ser paranormal de poder imensurável com apenas um objetivo: *proteger o equilíbrio na Realidade*.

O que exatamente é o “equilíbrio” e o que significa protegê-lo é um mistério até mesmo para aqueles que se envolveram diretamente com a Máscara. Porém, alguns fatos são inegáveis: aquele que porta a Máscara do Desespero tem o poder de alterar a realidade, as memórias, os eventos e os acontecimentos de maneira soberana. É impossível determinar que tipo de força seria necessária para derrotar ou impedir algo dessa magnitude; talvez apenas outra criatura paranormal à altura possa ter qualquer tipo de chance.

A Máscara do Desespero parece estar associada a sombras. A presença do portador da Máscara resulta em sombras sendo distorcidas, e muitos que se conectaram com a Magistrada relatam terem sido transportados para um plano alternativo conhecido como “dimensão das Sombras”.

A Magistrada é a única fonte compreensível do Conhecimento do Outro Lado na Realidade, e algumas verdades proferidas por ela são assustadoras. Por exemplo, é fato que a Máscara do Desespero leva esse nome não pelo sentimento que seu portador traz aos outros, mas sim como um presságio do resto da existência daquele que escolher portar a Máscara.

**A ETERNIDADE DO DESESPEIRO
INFINITO DO CONHECIMENTO.**



MÁSCARA DO DESESPERO

CONHECIMENTO

VD 400

• MEDO • RELÍQUIA • MINÚSCULO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6²⁰+35 Percepção às cegas
INICIATIVA 4²⁰+25

DEFESA 55 | FORTITUD 5²⁰+35
REFLEXOS 4²⁰+25
VONTADE 6²⁰+35

PONTOS DE VIDA 1200 | 600 machucado
IMUNIDADES Condições, dano
VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 6 PRE 6 VIG 5

PERÍCIAS CIÊNCIA 6²⁰+35
OCULTISMO 6²⁰+35
RELIGIÃO 6²⁰+35

DESLOCAMENTO Voo 12m | 8□

DESTRONAR O ANFITRIÃO

A Máscara do Desespero é a única que consegue resolver o Enigma de Medo do Anfitrião.

POTÊNCIA DO CONHECIMENTO

O modificador da Máscara do Desespero para todos os testes de perícia baseados em Intelecto, Presença e Vigor é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

AÇÕES

LIVRE ♦ CONJURAÇÃO VERDADEIRA

Uma vez por turno, a Máscara do Desespero pode conjurar um ritual de Conhecimento a sua escolha, de qualquer círculo. O ritual deve ter execução máxima de ação completa e custo máximo de 20 PE. A DT para resistir a ele é 45.

MOVIMENTO ♦ ONIPRESENÇA

A Máscara do Desespero consegue se deslocar para qualquer local da Realidade, desde que haja algum tipo de sombra ou escuridão, independente da distância. Além disso, ela sabe exatamente tudo que está acontecendo na Realidade ao mesmo tempo. Isso faz com que nenhum personagem possa se esconder da relíquia, e ela ignora qualquer necessidade de ver ou ouvir para usar suas habilidades.

PADRÃO ♦ REESCREVER REALIDADE

A Máscara do Desespero tem o poder único de reescrever a Realidade por completo, alterando as propriedades de seres e objetos em alcance médio. Contra objetos, ela pode mudar a composição, posição e estado da matéria de um objeto de até 1 tonelada. Objetos vestidos ou empunhados têm direito a um teste de Reflexos do portador (DT 45) para evitar este efeito. Contra seres, ela pode causar 10d6 pontos de dano de Conhecimento, 10d6 pontos de dano mental e uma condição qualquer (exceto morrendo e enlouquecendo) em um ser (Vontade DT 45 reduz cada dano à metade e evita a condição).

ENIGMA DE MEDO

A Máscara do Desespero é indestrutível, e seu portador também, porém existem registros de duas possibilidades para enfrentá-la. Seria possível neutralizar alguém portando a Máscara apenas abalando diretamente o Equilíbrio, quebrando as regras da Realidade através do Medo, de forma inexplicável, ou então devastando a sua razão através da brutalidade do portador da Relíquia de Sangue, também conhecido como o Diabo. Quando o Enigma de Medo da Máscara do Desespero for resolvido, ela perde sua imunidade a dano e sua habilidade de Onipresença.

CRIATURAS DE ENERGIA

ANÁRQUICO

Quando uma pessoa morre em situações extremamente inoportunas e azaradas em um ambiente com a Membrana danificada, o seu corpo logo é consumido pela entidade de Energia, tendo todo o oxigênio e líquido dentro de seu cadáver substituído pela surrealidade da entidade.

A sua pele toma um aspecto semi-transparente e as veias e órgãos internos tocam um aspecto colorido, brilhoso e destacado ao redor de todo o corpo, os olhos se tornam arregalados e emitem uma luz plasmática que varia em um espectro de cores extenso. A sua boca se distorce em um formato forçado e rasgado como um sorriso, e sua saliva toma um aspecto acídico e brilhante, como se a criatura vazasse plasma de Energia de dentro de si.

Anárquicos são rápidos e imprevisíveis, com movimentos erráticos que os tornam muito difíceis de serem atingidos. Seu corpo todo treme enquanto emite gritos e grunhidos distorcidos, como se algum filtro sintético estivesse deformando seus sons.

ANÁRQUICO

ENERGIA

VD 20

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 • 2d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS	PERCEPÇÃO -20	Visão no escuro
	INICIATIVA 30+5	

DEFESA 21	FORTITUD 20
	REFLEXOS 30+10
	VONTADE -20



PONTOS DE VIDA 30 | 15 machucado

RESISTÊNCIAS Energia 5

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI	3	FOR	2	INT	0	PRE	0	VIG	1
-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

DESLOCAMENTO 9m | 6□

COMPORTAMENTO ERRÁTICO

No começo do seu turno, o anárquico é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e age de modo aleatório. Role 1d6 para determinar o que ele faz. Se não puder realizar a ação, fica parado se contorcendo, mas recebe resistência a dano 5 até o início do seu próximo turno.

- * 1 2 O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, fazendo a ação investida (ou a ação agredir, se estiver muito próximo do personagem). Se não conseguir atacar alguém, corre na direção do personagem mais próximo.
- * 3 4 O anárquico projeta uma luz prismática de dentro de si na direção de um ser em alcance médio. O alvo sofre 2d8 pontos de dano de Energia e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 14 reduz o dano à metade e evita a condição).
- * 5 Uma explosão de Energia emana do anárquico. Cada ser em alcance curto sofre 2d6 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 14 reduz à metade). Seres adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.
- * 6 Uma risada descontrolada toma o anárquico enquanto ele faz a ação agredir contra o personagem mais próximo. Até o final de seu próximo turno, o anárquico fica desprevenido, mas seus ataques ficam completamente imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA ERRÁTICA *Corpo a corpo*

TESTE 20+5 | **DANO** 2d12 impacto

ANÁRQUICO DESCONTROLADO

Quando o corpo de alguém com alto nível de exposição paranormal é transformado pela Energia para se tornar um anárquico após um desastre extremamente inoportuno, a intensidade das possibilidades se potencializam em uma forma ainda mais caótica e absurda: um anárquico descontrolado.

Tomando uma forma translúcida completamente alucinada, essa criatura se manifesta de maneira hiperativa e caótica, com seu corpo todo vibrando e flutuando em momentos de euforia.

Encontros com um anárquico descontrolado já causaram inúmeras fatalidades, graças à sua natureza imprevisível. Isso é potencializado pela capacidade da criatura estourar seu próprio corpo em uma explosão de Energia quando não encontra mais nenhuma outra possibilidade para causar o caos.

Anárquico Descontrolado

ANÁRQUICO DESCONTROLADO ENERGIA

VD 120

CREATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 21 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Visão no escuro
INICIATIVA 40+10

DEFESA 28 FORTITUD 30+10
REFLEXOS 40+10
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 120 | 60 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10,
Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA ENERGÉTICA *Corpo a corpo x2*

TESTE 40+15 | DANO 4d12 impacto

LIVRE ♦ ACELERAÇÃO

Sempre que um personagem sofre dano da pancada energética, entra em estado de aceleração e pode sofrer dano colateral. Em seu próximo turno, se realizar uma ação de movimento e uma ação padrão, ou uma ação completa), o personagem acelerado sofre 4d12 pontos de dano de Energia.

MOVIMENTO ♦ AUTODESTRUIÇÃO

O anárquico concentra Energia no seu corpo e se autodestrói, causando 8d12 pontos de dano de Energia em todos os personagens em alcance curto (Reflexos DT 25 reduz à metade). Personagens adjacentes ao anárquico descontrolado sofrem -20 neste teste de resistência. O anárquico descontrolado morre após usar essa habilidade.

A dark, futuristic elevator interior. The central focus is a large, glowing pink and purple energy field or portal that appears to be pulling the floor of the elevator downwards. The elevator's walls are made of a dark, reflective material with vertical light streaks. At the top and bottom of the frame are control panels with illuminated buttons and indicator lights. A small blue rectangular label with the word "Anomalia" is positioned in the upper right corner.

Anomalia

ANOMALIA

Existe uma lenda de uma dimensão alternativa, um espaço que poderia ser acessado por puro acaso. Uma possibilidade minúscula, inacreditável, de que ao interagir com uma passagem, você poderia acessar outro lugar que não pretendia. Como se em todas as vezes que as portas do elevador se abrissem, ou quando você se prepara para sair de casa, ou até mesmo quando abre o microondas para pegar comida, você estivesse jogando na loteria da probabilidade anárquica.

E se seu infortúnio for inacreditável, você terá sido escolhido por uma anomalia.

Exceto que a anomalia não é uma dimensão, ele é uma manifestação paranormal, um monstro. Uma criatura com uma forma tão caótica que a Realidade tenta conter escondida por trás da menor das possibilidades, para que sua falta de lógica possa ser ignorada.

A anomalia é indescritível para aqueles que a viveram. Sua forma não é contida por barreiras físicas de um corpo comprehensível. Não existem registros de testemunhas sobreviventes dessa manifestação, mas aqueles que de alguma forma conseguiram registrar

o momento em que a presenciaram conseguiram apenas rir enlouquecidos enquanto os filamentos de suas mentes eram destroçados em segundos.

É impossível determinar se uma anomalia é uma manifestação instantânea que se desfaz após escolher uma vítima ou se está constantemente na Realidade, apenas esperando pela impossibilidade de sua manifestação. Na verdade, é impossível ter qualquer dado concreto e lógico sobre a Anomalia.

Mas algo sempre estará presente: o medo de que, na próxima vez que você abrir aquela porta, a anomalia escolha você.

ANOMALIA		VD 380
ENERGIA		
MEDO • CRIATURA • MÉDIO		
PRESENÇA PERTURBADORA		
DT 45 • 9d8 mental		
SENTIDOS	PERCEPÇÃO —	Visão no escuro
	INICIATIVA —	
DEFESA —	FORTITUD 5 ²⁰⁺¹⁵	
	REFLEXOS 5 ²⁰⁺¹⁵	
	VONTADE 5 ²⁰⁺¹⁵	
PONTOS DE VIDA	1000	500 machucado
IMUNIDADES Dano e todas as condições		
VULNERABILIDADES Conhecimento		
ATRIBUTOS		
AGI —	FOR —	INT 5
		PRE 5
		VIG —
DESLOCAMENTO	0m	0□
IMATERIAL		

A anomalia possui um corpo físico desprezível e escondido atrás de uma imensidão de Energia paranormal. Ela é imune a dano e a todas as condições. A anomalia não faz testes e não age da mesma maneira que outras criaturas. Sua própria existência é uma impossibilidade e um confronto com ela é surreal e indescritível. A única forma de derrotá-la é resolvendo seu Enigma de Medo.

não existe lógica para defini-la. A única forma de combater essa criatura é mergulhar na anomalia para entendê-la no Outro Lado. Quando o Enigma de Medo da anomalia for resolvido, ela se transforma em um ser ou objeto aleatório por 2d4 rodadas. Durante esse tempo, ela perde sua imunidade a dano e condições e usa as estatísticas do ser ou objeto, com exceção de seus PV.

EXISTÊNCIA IMPOSSÍVEL

A anomalia não se desloca de maneira normal. Ela existe somente dentro de um objeto que possa ser aberto por uma porta. Enquanto a porta estiver aberta, a anomalia é manifestada e pode usar seus poderes. Uma vez manifestada, a anomalia ficará perseguindo aqueles que a manifestaram, surgindo sempre que abrirem uma porta ou compartimento e levando-os à loucura.

AÇÕES

LIVRE ♦ ROMPER CONSCIÊNCIA

No início do turno da anomalia, ela sorteia um ser que esteja em sua linha de visão e tenta romper sua razão transformando suas ondas cerebrais. A vítima sofre 10d6 pontos de dano mental (Vontade DT 41 reduz à metade) e, se ficar insana devido a este dano, é absorvida pela anomalia.

LIVRE ♦ MANIPULAR ONDAS DA EXISTÊNCIA

No final do turno da anomalia, ela manipula as ondas eletromagnéticas que compõem a própria existência. Ela pode ativar, desativar ou operar até seis objetos tecnológicos em alcance médio. Como alternativa, pode sobreregar estes objetos, gerando uma poderosa descarga que causa 2d12 pontos de dano de Energia por objeto em todos os seres na área (Reflexos DT 30 reduz à metade).

COMPLETA ♦ MANIFESTAR O IMPOSSÍVEL

A anomalia invoca uma ou mais criaturas de Energia cujo VD total some até 240. As criaturas aparecem em alcance curto da anomalia e agem a partir da próxima rodada, seguindo seus impulsos caóticos.

ENIGMA DE MEDO

A anomalia não deveria existir. Ela é o próprio caos colapsando com a Realidade, e

ANOMIÁTICO

Uma criatura originada de um corpo humano que foi completamente transformado pela Energia. Quando alguém com um nível extremamente alto de exposição paranormal deveria se tornar um anárquico, o caos se multiplica infinitamente dentro da sua existência, distorcendo por completo as noções de regras, leis e razão.

Um anomiático é um espectro da loucura e seu comportamento é totalmente insano. Relatos dos poucos sobreviventes o descrevem como um vulto de luz que se teleports de forma desenfreada por todo o ambiente, rindo caoticamente enquanto flutua e se desintegra por todos os lugares. Com a capacidade de se mover em alta velocidade, ele busca atacar todos os seus inimigos de forma aleatória, como se tentasse corromper até mesmo a própria noção de sobrevivência.

Uma manifestação rara capaz de estragos incalculáveis, tentar montar uma estratégia contra o anomiático provavelmente só vai gerar um desastre ainda maior.

Apenas lembre-se: se você ouvir uma risada distorcida e desafinada correndo como um curto elétrico ao seu redor, prepare-se para o imprevisível.



Anomiático

ANOMIÁTICO

ENERGIA

VD 240

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4d8+10 Visão no escuro
INICIATIVA 5d8+15

DEFESA 41 FORTITUD 3d8+10
REFLEXOS 5d8+20
VONTADE 4d8+15

PONTOS DE VIDA 600 | 300 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10,
Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 3 INT 1 PRE 4 VIG 3

DESLOCAMENTO 18m | 12□

ACÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

GARRA DESINTEGRADORA *Corpo a corpo x2*

TESTE 5d8+30 | DANO 4d12+20 Energia

LIVRE ♦ COMPORTAMENTO ERRÁTICO

No começo do seu turno, o anomiático é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e executa três comportamentos aleatórios. Role 1d6 na tabela abaixo três vezes; o anomiático então executa as ações indicadas na ordem em que forem roladas. Se não puder executar uma das ações, ele fica parado se contorcendo e perde aquela ação (mas não qualquer outra). Para cada ação que perder, o anomiático aumenta suas resistências a dano em 10 até seu próximo turno.

- * 1 2 O anomiático salta até 18m em direção ao ser mais próximo. Se ficar adjacente a ele, faz uma ação agredir e ataca com suas garras desintegradoras.
- * 3 O anomiático se transforma em um facho de Energia e se move até ficar adjacente a um ser escolhido aleatoriamente entre todos que o estejam enfrentando.
- * 4 Uma parte do corpo do anomiático explode, causando dano de Energia em todos os seres ao redor. O dano exato depende da distância do ser em relação ao anomiático: 4d12+20 para seres em alcance médio, 6d12+20 para seres em alcance curto e 8d12+20 para seres adjacentes. Seres em alcance médio ou curto têm direito a um teste de Reflexos (DT 30) para reduzir o dano à metade. O anomiático perde 50 PV quando executa esta ação.
- * 5 Uma risada descontrolada toma o anomiático. Ele fica desprevenido até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver desprevenido, todos os seus ataques são mais imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.
- * 6 O anomiático toca um ser adjacente. O alvo acumula uma quantidade absurda de Energia e sofre 10d12+20 pontos de dano de Energia (Fortitude DT 30 reduz à metade).

CIBORGUE

O avanço da tecnologia e a obsessão com melhorias cibernéticas dentro da Realidade podem levar aos resultados mais bizarros. O ciborgue se originou de um cientista seduzido pelo poder da tecnologia que se tornou tão obstinado com a sua eficiência que amputou seus próprios membros e os substituiu por mecanismos ativados através de Energia paranormal.

A dor causada pelo processo agressivo eventualmente distorceu seu ser em uma criatura descontrolada, com seu corpo formado de um grande aglomerado de partes mecânicas e orgânicas asquerosas.

Ciborgue

O ciborgue é uma criatura brutal, mas suas mutações robóticas parecem causar transformações espontâneas. Isso faz com que a criatura mude seu comportamento a qualquer momento, assim como a forma de atacar suas vítimas.

Essa é uma criatura extremamente perigosa e não deve ser enfrentada sem preparo ou estudo do corpo que originou sua manifestação. A Energia fluindo por seu corpo torna o contato físico extremamente perigoso, com a criatura sendo capaz de liberar pulsos elétricos fortes o suficiente para desacordar uma pessoa adulta.

CIBORGUE ENERGIA

VD 80

SANGUE • MEDO CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d6 mental • NEX 40%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Visão no escuro
INICIATIVA 30+10

DEFESA	25	FORTITUD 30+10
		REFLEXOS 30+5
		VONTADE 20

PONTOS DE VIDA **160** | 80 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI **3** FOR **3** INT **2** PRE **2** VIG **3**

DESLOCAMENTO 9m | 6□

ESTADO DE COMBATE

No começo do turno do ciborgue, ele assume um estado de combate disponível dentre os quatro abaixo. Um estado de combate deixa de estar disponível quando sua fraqueza é resolvida (veja Enigma de Medo). O estado de combate do ciborgue define quais ações ele pode fazer, conforme a coluna ao lado.

- * **Estado Alpha.** Focado em atacar inimigos próximos.
- * **Estado Beta.** Focado em perseguir e atacar inimigos distantes.
- * **Estado Gama.** Focado em ataques à distância.
- * **Estado Delta.** Estado tático e defensivo.

ENIGMA DE MEDO

O ciborgue é programado pela Energia para alterar seu estado de combate com frequência. Cada estado possui uma fraqueza específica, determinada quando ele é criado pela Entidade. Exemplos de fraquezas incluem sofrer 15 pontos de dano de um tipo específico em um único ataque ou ser exposto a uma substância ou material específico. Uma fraqueza só pode ser resolvida se o ciborgue estiver no estado de combate correspondente. Quando a fraqueza for resolvida, ele não poderá assumir mais esse estado de combate. Quando ficar sem nenhum estado de combate, ele se desativa: sua Defesa é reduzida para 10 e seu deslocamento para 0m.

REGENERAÇÃO ENERGÉTICA

No começo do turno do ciborgue, ele recupera 20 PV. Se perder três ou mais estados de combate, o ciborgue perde esta habilidade.

AÇÕES

Estado ALPHA

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

BRAÇO LAMINADO *Corpo a corpo x2*

TESTE 30+10, crítico 18 | **DANO** 1d12+10 corte

Estado BETA

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

PUNHO ENERGIZADO *Corpo a corpo*

TESTE 30+10 | **DANO** 2d8+10 impacto

COMPLETA ♦ **INVESTIDA ENERGÉTICA**

O ciborgue avança até 24m (18□) e faz um ataque de punho energizado com bônus de +20 no teste de ataque. Se acertar, causa +2d8 de dano (para um total de 4d8+10) e derruba o alvo (Fortitude DT 20 evita a queda).

Estado GAMA

PADRÃO ♦ **AGREDIR (GAMA)**

CANHÃO *Distância* ♦ *LONGO*

TESTE 30+10 | **DANO** 4d12+5 Energia

Estado DELTA

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

RAIO ENERGÉTICO *Distância* ♦ *MÉDIO*

TESTE 30+10 | **DANO** 1d12+5 Energia

MOVIMENTO ♦ **CIRAR BARREIRA**

O ciborgue expande suas correntes de Energia e cria uma barreira paranormal. Ele recebe +5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

MOVIMENTO ♦ **REINICIAR**

O ciborgue encerra uma condição que o esteja afetando.

LIVRE ♦ **DESORIENTAR**

Um ser que sofra dano do raio energético fica alquebrado. Se já estiver alquebrado, fica atordoado por uma rodada (Vontade DT 20 evita).

INFECTICÍDIO

No meio científico, o debate para definir se um vírus pode ser considerado de fato um ser vivo perante nossa biologia nunca foi definido por completo. Mas não resta dúvida de que as manifestações do Outro Lado podem tomar essa forma para invadir a Realidade.

Como uma doença paranormal, o infecticídio se origina como um vírus digital dentro de dispositivos eletrônicos. Através

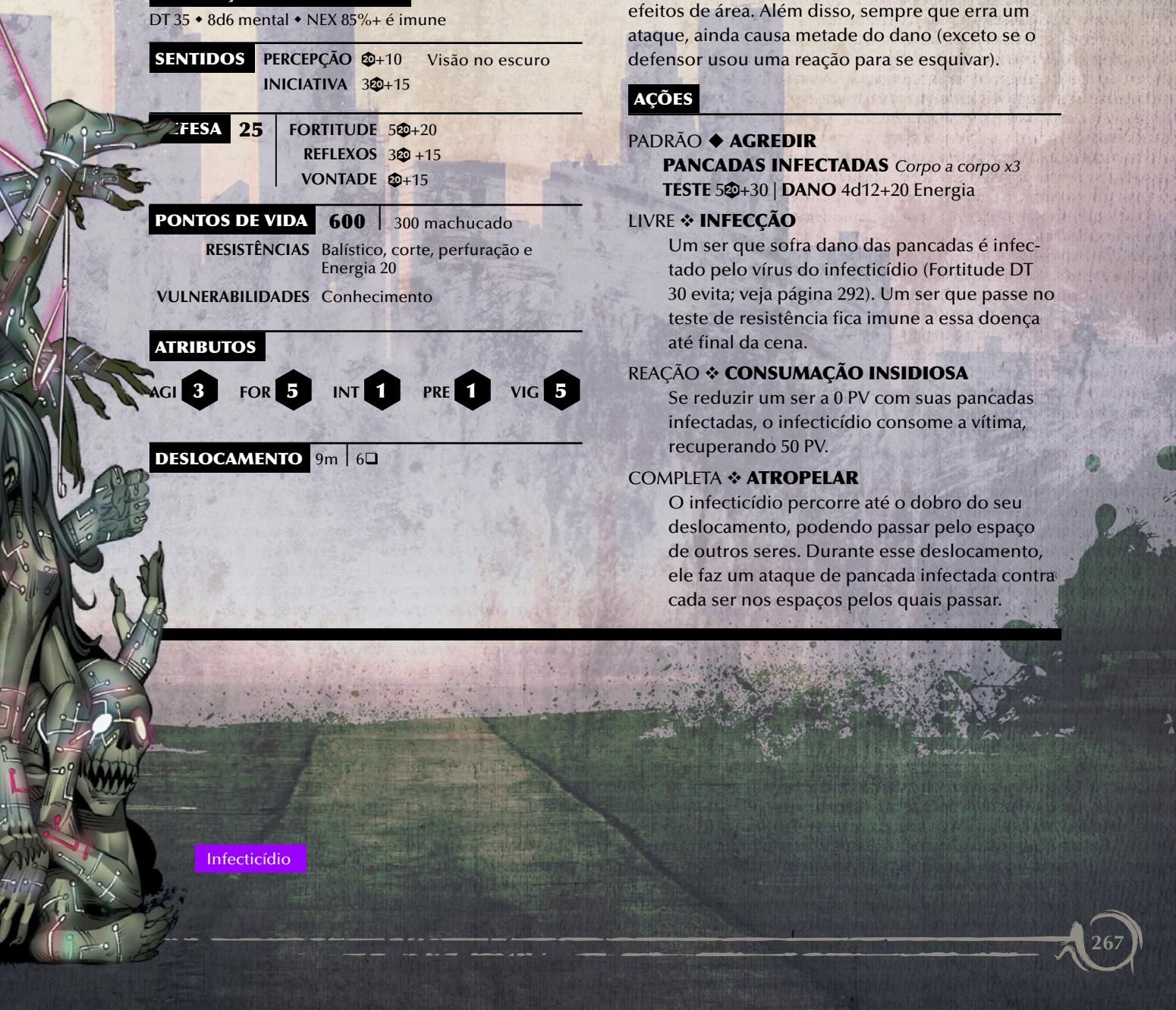
disso, infecta seres vivos da Realidade, distorcendo suas formas físicas e formando uma espécie de horda descontrolada com uma mente ensandecida e compartilhada.

Aqueles que foram contagiados pelo infecticídio apresentam sintomas após algumas horas. Eles começam como tremedeira nas mãos, mudança constante na cor da pupila para tons esverdeados ou rosados, descontrole psicológico e alucinações. Por fim, a vítima é tomada por completo e se torna parte da horda de infectados.



Os seus corpos então se tornam deformados, com os olhos tomando uma forma manchada com cores pulsantes e os dentes se tornando pontudos e brilhosos. O contágio da criatura pode ser feito através de contato direto com sangue ou saliva, como uma doença comum. Porém, ela também é capaz de se espalhar como um vírus digital, infectando dispositivos tecnológicos — como celulares e computadores — e, a partir deles, infectar seus usuários.

É possível exterminar o infectício por completo apenas eliminando todos aqueles que foram dominados pela criatura e congelando seus corpos para que o vírus perca sua capacidade de transmissão.



INFECTICÍDIO		VD 280
ENERGIA		
SANGUE • CRIATURA • ENORME		
PRESENÇA PERTURBADORA		
DT 35 • 8d6 mental • NEX 85%+ é imune		
SENTIDOS	PERCEPÇÃO 20+10	Visão no escuro
	INICIATIVA 320+15	
FESA 25	FORTITUDE 520+20	
	REFLEXOS 320+15	
	VONTADE 20+15	
PONTOS DE VIDA 600	300 machucado	
RESISTÊNCIAS	Balístico, corte, perfuração e Energia 20	
VULNERABILIDADES	Conhecimento	
ATRIBUTOS		
AGI 3	FOR 5	INT 1
PRE 1	VIG 5	
DESLOCAMENTO	9m	6□

Infectício

HORDA

O infectício é uma horda de criaturas infectadas por um vírus de Energia. Ele sofre apenas metade do dano de ataques e habilidades que afetem apenas um ser, mas sofre o dobro do dano de efeitos de área. Além disso, sempre que erra um ataque, ainda causa metade do dano (exceto se o defensor usou uma reação para se esquivar).

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADAS INFECTADAS *Corpo a corpo x3*
TESTE 520+30 | DANO 4d12+20 Energia

LIVRE ♦ INFECÇÃO

Um ser que sofra dano das pancadas é infectado pelo vírus do infectício (Fortitude DT 30 evita; veja página 292). Um ser que passe no teste de resistência fica imune a essa doença até final da cena.

REAÇÃO ♦ CONSUMAÇÃO INSIDIOSA

Se reduzir um ser a 0 PV com suas pancadas infectadas, o infectício consome a vítima, recuperando 50 PV.

COMPLETA ♦ ATROPELAR

O infectício percorre até o dobro do seu deslocamento, podendo passar pelo espaço de outros seres. Durante esse deslocamento, ele faz um ataque de pancada infectada contra cada ser nos espaços pelos quais passar.

PERTURBADO DE ENERGIA

Quando uma alma é enlouquecida de forma brusca e agressiva, sua psique pode ser tão violentada que a percepção da Realidade se esvai antes mesmo de perceber que não está viva. O resultado disso é um perturbado de Energia, uma forma plasmática inconsistente e desesperada, mergulhada em confusão e que não entende nem mesmo o que é.

O perturbado se agarra a qualquer consciência próxima numa tentativa desesperada de compartilhar e aliviar a sua discórdia mental, mesclando a percepção da Realidade e fazendo seus alvos reviverem memórias traumáticas em um estado de confusão.

Como uma forma completamente caótica, os perturbados são inconsistentes e não conseguem agir com coerência, afetando os alvos mais próximos que perceberem nos seus arredores. Tudo para tentar encontrar uma faísca de sentido e ordem mais uma vez, nem que por apenas um segundo.

PERTURBADO DE ENERGIA

VD 40

criatura • médio

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d8 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO -20 Visão no escuro
INICIATIVA 4d20+10

DEFESA 19 FORTITUD -20
REFLEXOS 4d20+10
VONTADE -20

PONTOS DE VIDA 60 | 30 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5, Energia 10

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 1 INT 0 PRE 0 VIG 0

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE PLASMÁTICO

Corpo a corpo x2

TESTE 4d20+10 | DANO 2d12 Energia

LIVRE ♦ IMPLANTAR CONFUSÃO

Uma vez por rodada, o perturbado de Energia tenta agarrar um personagem que acabou de sofrer dano de seu toque plasmático (teste 4d20+10). Se conseguir, o perturbado começa a implantar imagens na mente do alvo e fazer com que ele reviva experiências traumáticas. O personagem sofre 2d8 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade) e recebe vulnerabilidade a dano de Energia até o fim da cena.

Perturbado de Energia

SUKKALGIR

ENERGIA

VD 160

CONHECIMENTO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 4d8 mental • NEX 55%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3²⁰+10 Visão no escuro
INICIATIVA 3²⁰+10

DEFESA	34	FORTITUD 2 ²⁰ +5
		REFLEXOS 3 ²⁰ +10
		VONTADE 3 ²⁰ +15

PONTOS DE VIDA **220** | 110 machucado

IMUNIDADES Dano balístico, de corte e de perfuração

RESISTÊNCIAS Impacto e Energia 10

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 2 INT 3 PRE 3 VIG 2

DESLOCAMENTO Voo 18m | 12□

AURA DESPERADA

Qualquer ser que comece seu turno em alcance curto da sukkalgor sofre 2d12 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade).

ESPÍRITO PLASMÁTICO

A sukkalgor é parcialmente intangível, e pode atravessar obstáculos sólidos como paredes.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

MORDIDA DO OUTRO LADO

Corpo a corpo x2

TESTE 3²⁰+15 | **DANO** 2d12 mental

LIVRE ♦ **AGARRÃO**

Se a sukkalgor acertar um ataque com sua mordida em um ser Médio ou menor, pode agarrar o alvo (teste 3²⁰+15).

COMPLETA ♦ **GRITO DE DESPERO**

A sukkalgor grita em desespero. Cada ser em alcance médio sofre 3d12 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade; estar sob cobertura fornece +5 nesse teste).

SUKKALGIR

Uma alma torturada através do fogo, as sukkal se originaram na antiga Suméria como resultado de um processo enlouquecedor em que textos eram cravados com brasa ardente em na pele de vítimas, registrando os feitos e massacres de seu captor.

Um ser destinado a sofrer pela agonía do fogo que tomou seu corpo pela eternidade, uma sukkal emite um grito enlouquecedor e constante, capaz de desmantelar a mente até mesmo daqueles mais acostumados com manifestações do Outro Lado.

Seu corpo é formado de Energia tomando um aspecto similar a uma labareda de cores impossíveis, constantemente pairando acima do chão enquanto as palavras e escritas macabras flutuam por sua pele de maneira caótica. Em seu rosto, um enorme sorriso desesperado se rasga em sua boca anormalmente grande que parece nunca cessar com o grito desesperador de uma mente atormentada.



Sukkalgor

Telopsia



TELOPSIA

Você já deve ter escutado a lenda do filme amaldiçoado: telopsia. Uma fita VHS amaldiçoada que contém uma gravação misteriosa e terrível, causando a todos aqueles que a assistiram uma morte aterrorizante pouco tempo depois.

Os relatos daqueles que de fato possuíram a fita se misturam com as inúmeras histórias fictícias daqueles que buscam atenção, mas algumas consistências aparecem naqueles que não estavam mentindo: todos morreram em seguida.

Ninguém parece conseguir descrever sequer a duração do conteúdo registrado, e qualquer tentativa resulta na vítima entrando em um ataque de histeria enlouquecedora, repetindo as mesmas palavras sem parar em um ataque de pânico: “Rebobinar através. Rebobinar através. Rebobinar através...”

É impossível determinar uma origem da fita maldita, mas sua manifestação está sempre conectada à criatura que a acompanha. Descrito com a aparência de um homem bizarro vestindo um longo sobretudo preto, com um corpo esquelético e uma cabeça similar a uma televisão antiga, com imagens perturbadoras e enlouquecedoras sendo transmitidas em sua “tela”.

Todos aqueles que assistiram ao filme eventualmente são encontrados pela criatura. Então, é ela que os assiste, enquanto distorce e desintegra a forma de suas vítimas. Delas, resta apenas uma mancha preta no formato de silhueta no local em que morreram.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira teorizada de derrotar o telopsia é de alguma forma destruir a própria fita amaldiçoada que se manifestou na Realidade, mas para isso é necessário investigar suas vítimas para encontrá-la, um trabalho árduo considerando que ninguém parece conseguir lembrar do que fez com ela após assisti-la. Se a fita for destruída, o telopsia tem seus PV reduzidos a 0 e também é destruído. Caso contrário, mesmo que seja derrotado em combate, se o seu Enigma de Medo não tiver sido resolvido, será apenas uma questão de tempo até o telopsia retornar.

 TELOPSIA
ENERGIA

VD 340

MORTE • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5d6+25 Visão no escuro
INICIATIVA 4d6+20

DEFESA 48 | FORTITUD 2d6+15
REFLEXOS 4d6+20
VONTADE 5d6+25

PONTOS DE VIDA 560 | 280 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 3 PRE 5 VIG 2

PERÍCIAS FURTIVIDADE 4d6+20

DESLOCAMENTO 12m | 8d

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE DESINTEGRADOR Corpo a corpo x3
TESTE 4d6+35 | DANO 6d12+30 Energia

MOVIMENTO ♦ VIAJAR PELA TELA

O telopsia pode se desmaterializar e se materializar em outra tela ou visor em alcance longo. Em seguida, ele se desloca 9m.

PADRÃO ♦ TELA ZUMBIFICADORA

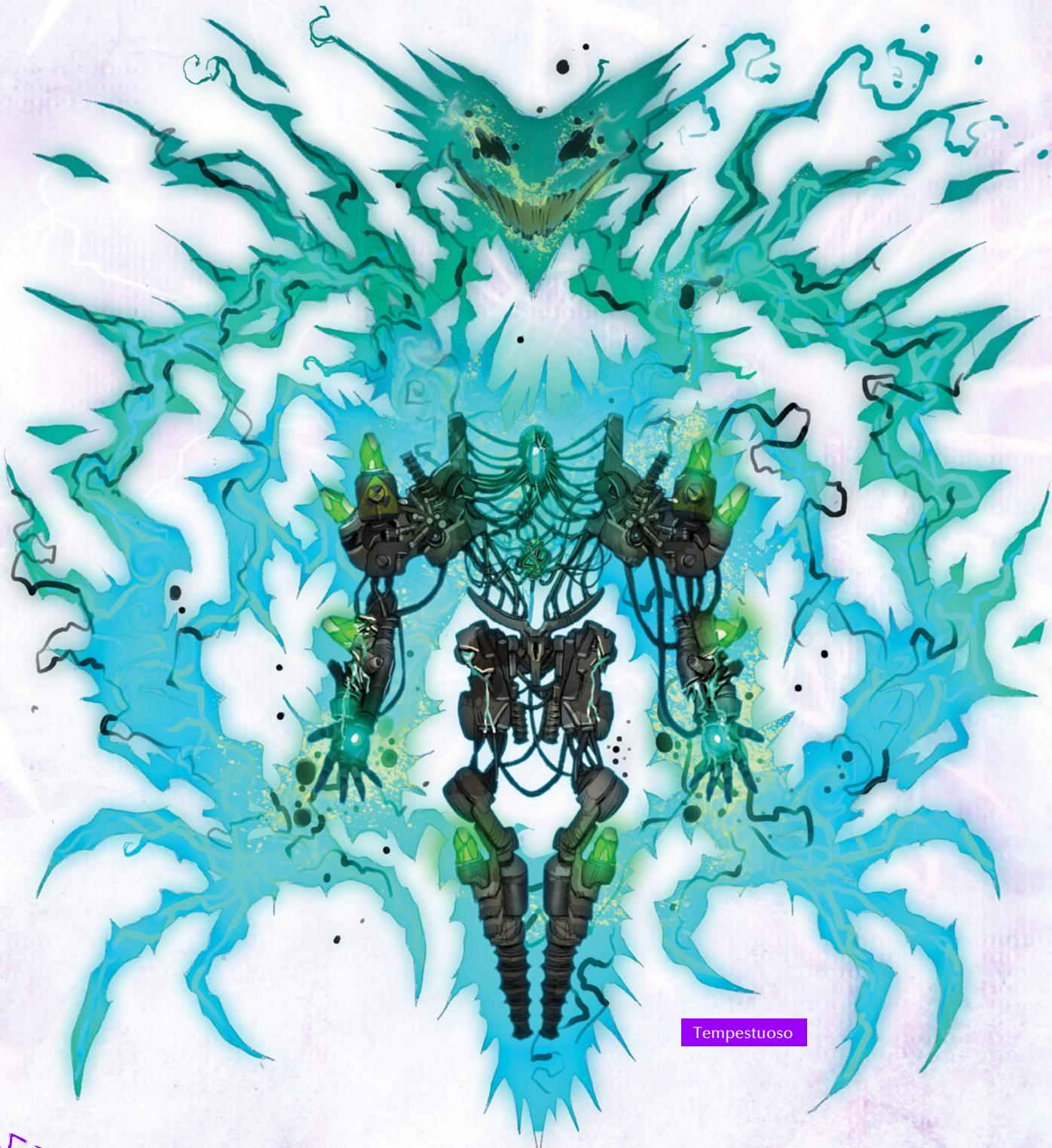
O telopsia projeta imagens enlouquecedoras em sua tela. Todos os seres em alcance médio sofrem 6d6 pontos de dano mental e ficam confusos até o final da cena (Vontade DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição). Um ser que já esteja confuso e falhe no teste de resistência fica também fascinado.

COMPLETA ♦ PRENDER NA TELA

O telopsia usa ondas de Energia para desintegrar um ser em alcance curto e materializá-lo dentro de sua tela (Fortitude DT 30 evita). Um ser dentro da tela fica paralisado e sofre 2d12 pontos de dano mental no início de cada um de seus turnos. Cada vez que o telopsia sofre 50 ou mais pontos de dano em um turno, o ser preso pode repetir o teste de Fortitude; se passar, escapa da tela e se materializa em um ponto a sua escolha adjacente ao telopsia.

TEMPESTUOSO

Uma tempestade do caos, essa criatura disforme se manifesta através de turbilhões descontrolados, causando transformação e estrago a todos os lugares que toca. Como uma nuvem de pura Energia, um tempestuoso parece ser uma supernova implodindo em uma forma humanoide, em constante transformação, contida apenas por algum tipo de tecnologia incompreensível e bizarra em diversos cabos metálicos conectados.



Tempestuoso

Registros de encontros com tempestuosos foram descritos por testemunhas como sons ensurdecedores que poderiam ser confundidos com raios violentos caindo em uma tempestade enfurecida.

Um tempestuoso só pode ser originado em um ambiente com a Membrana extremamente danificada e em condições muito específicas, como usinas radioa-

tivas abandonadas, e seus efeitos perduram mesmo muito tempo depois, como se ele emitisse algum tipo de radiação paranormal ao seu redor, muito mais perigosa que radiação nuclear.

O encontro com um tempestuoso exige um preparo imponderável, equipamentos de alta proteção e, acima de tudo, muita sorte.



CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 8d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 5²⁰+20 Visão no escuro
INICIATIVA 5²⁰+25

DEFESA 56 FORTITUDE 4²⁰+20
REFLEXOS 5²⁰+30
VONTADE 5²⁰+25

PONTOS DE VIDA 950 | 475 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 5 FOR 4 INT 2 PRE 5 VIG 4

DESLOCAMENTO 24m | 12□

AURA RADIOATIVA

Qualquer ser que comece seu turno em alcance curto do tempestuoso sofre 2d20+20 pontos de dano de Energia (Fortitude DT 40 reduz à metade).

ESPECTRO RADIOATIVO

O tempestuoso manifesta um espectro de radiação à sua volta, que atua como uma extensão de seu corpo físico. Todos os ataques e habilidades corpo a corpo do tempestuoso podem ser feitos em alcance curto.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

GARRAS RADIOATIVAS Corpo a corpo x2*

TESTE 5²⁰+40 | **DANO** 4d20+20 Energia

*As garras radioativas do tempestuoso podem atingir alvos em alcance curto, mesmo sendo ataques corpo a corpo.

LIVRE ♦ **RAIO DE ENERGIA RADIOATIVA**

Quando acerta dois ataques de garras radioativas em um mesmo ser, o tempestuoso faz com que um raio de energia radioativa seja projetado deste ser em direção a outro alvo em alcance médio. Este alvo sofre 4d20+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 40 reduz à metade).

COMPLETA ♦ **EXPANDIR EM RADIAÇÃO**

O tempestuoso concentra energia radioativa em volta de si para depois expandi-la como uma explosão de Energia. Cada ser em alcance longo sofre 10d20+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 40 reduz à metade). O próprio tempestuoso perde 100 PV quando usa esta habilidade.

VIAJANTE

Uma criatura maligna e cruel, o viajante das Polaroids é um ser que distorce lentamente as memórias de um alvo, se transportando através de fotografias e consumindo o rosto de todos aqueles registrados nelas.

Após gerar traumas e desespero o suficiente, o viajante se manifesta fisicamente, causando amnésia temporária em sua presa para confundi-la e desestruturá-la, diminuindo as suas chances de sobrevivência. Todas as fotografias que antes eram apenas rostos vazios se distorcem em sorrisos téticos e macabros.

O viajante é uma criatura bizarra, com um corpo esbranquiçado, membros alongados e uma cabeça com incontáveis rostos terríveis mesclados em expressões diferentes. Porém, ele é fisicamente invisível, e consegue andar em superfícies como paredes e tetos. Seus métodos crueis envolvem matar e devorar suas vítimas rasgando seu rosto pelas extremidades da boca, abrindo um enorme sorriso perturbador.

O viajante parece não se satisfazer com a carne de suas vítimas, e sim com suas memórias, buscando sempre arrancar o cérebro para explorá-lo, ou acessando suas mentes antes de assassiná-las. Se as fotos daqueles que você não reconhece mais sorrirem de forma macabra para você, ele está chegando, e você precisa se esconder.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira de enxergar o viajante é usando dispositivos de captura de imagem para fotografá-lo. Capturar a sua existência em uma imagem sem que ele esteja de fato viajando através dela é o suficiente para distraí-lo momentaneamente, fazendo com que se torne visível por alguns segundos. Quando o Enigma de Medo do viajante for resolvido ele perde a habilidade Invisibilidade Permanente até o início do próximo turno do personagem que capturou sua imagem.

 VIAJANTE
ENERGIA

VD 200

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4²⁰⁺¹⁵ Visão no escuro
INICIATIVA 4²⁰⁺¹⁵

DEFESA 34 | FORTITUD 2²⁰⁺¹⁰
REFLEXOS 4²⁰⁺¹⁵
VONTADE 4²⁰⁺¹⁵

PONTOS DE VIDA 360 | 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10,
Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 3 PRE 4 VIG 2

DESLOCAMENTO 9m | 6□

Escalada 9m | 6□

INVISIBILIDADE PERMANENTE

O viajante é invisível. Ele recebe camuflagem total, +15 em Furtividade e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

TESTE 4²⁰⁺¹⁵ | **DANO** 2d12+10 impacto

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se o viajante acerta um ataque com sua pancada em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 2²⁰⁺¹⁵).

COMPLETA ♦ DEVORAR MEMÓRIA

O viajante entra na mente de um ser que esteja agarrando e começa a devorar suas memórias. A vítima sofre 4d12 pontos de dano mental e esquece completamente de uma pessoa (Vontade DT 29 reduz o dano à metade e evita o efeito). Para cada ser que o viajante deixar perturbado com esta habilidade, seu dano de pancada aumenta em +1d12 até o fim da cena.



ANFITRIÃO

UMA ENTIDADE PARANORMAL EXTREMAMENTE PODEROSA E COMPLETAMENTE INSANA, O ANFITRIÃO É UMA MANIFESTAÇÃO PARANORMAL QUE SE ATRELA A CONSCIÊNCIAS HUMANAS DENTRO DA REALIDADE. OBCECADO EM SE DIVERTIR COM A AGONIA E O CAOS, O ANFITRIÃO REALIZA DIVERSOS JOGOS COM REGRAS TOTALMENTE IMPREVISÍVEIS E QUE ESTÃO FORA ATÉ MESMO DO SEU PRÓPRIO CONTROLE.

NINGUÉM PODE CONTROLAR TUDO, A IMPROBABILIDADE PRECISA TRANSFORMAR A REALIDADE. O ANFITRIÃO É UMA FIGURA INCESSANTE POR TODA A HISTÓRIA DA REALIDADE, PORÉM, SUAS MANIFESTAÇÕES PARECEM ESTAR EM CONSTANTE CONFLITO, COM SUAS DIFERENTES MANIFESTAÇÕES SEMPRE DIFERINDO EM PERSONALIDADE, APARÊNCIA E OBJETIVOS, MAS REFERENCIANDO-SE UMAS ÀS OUTRAS.

SURPREENDENTEMENTE, APESAR DE SEU PODER INCALCULÁVEL, MUITOS QUE ENCONTRARAM O ANFITRIÃO TIVERAM A POSSIBILIDADE DE SAIR COM SUAS VIDAS, MAS NUNCA SEM MARCAS, EM ESPECIAL EM SUAS MENTES. OS JOGOS DO ANFITRIÃO SÃO SÁDICOS E CRUÉIS, E NÃO SE CONHECE NENHUM LIMITE PARA SUAS CAPACIDADES DOENTIAS.

APESAR DE SE COMUNICAR FREQUENTEMENTE COM HUMANOS E OCULTISTAS DENTRO DA REALIDADE, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERCEPÇÃO CRONOLÓGICA DISTORCIDA, COM RELATOS ANACRÔNICOS ASSOCIADOS À SUA APARIÇÃO POR TODA A HISTÓRIA.

DE UM JEITO OU DE OUTRO, O ANFITRIÃO PARECE TER UMA PERSONALIDADE EXTREMAMENTE INTERESSANTE E SEMPRE TOMAR AS ESCOLHAS CORRETAS, MESMO QUE ELE NÃO FAÇA A MÍNIMA IDEIA DO QUE ESTÁ FAZENDO E NUNCA TENHA NENHUM PLANEJAMENTO.



O CAOS SEMPRE ESTARÁ AO SEU LADO.

É INEVITÁVEL.

ANFITRIÃO

ENERGIA

VD 0413

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6 \oplus 25 Visão no escuro
INICIATIVA 7 \oplus 35

DEFESA 59 | FORTITUDE 5 \oplus 25
REFLEXOS 7 \oplus 35
VONTADE 6 \oplus 25

PONTOS DE VIDA 01413 | 706 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia, dano, dano e efeitos de Energia

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 7 FOR 5 INT 6 PRE 6 VIG 5

DESLOCAMENTO 12m | 8□

TRANSFORMAR A MORTE

O caos ilógico do Anfitrião é a única coisa capaz de enfrentar a onipresença temporal do Deus da Morte e resolver o seu Enigma de Medo.

ENIGMA DE MEDO

O Anfitrião é a personificação do caos e da irracionalidade, capaz de transformar tudo que toca de forma abstrata e incompreensível. A única maneira possível de enfrentá-lo de forma justa é sob a proteção soberana do Equilíbrio. Isso é algo que apenas a manifestação que rege as correntes da Realidade, a Máscara do Desespero, pode oferecer. Resolver seu Enigma de Medo remove a imunidade a dano do Anfitrião

POTÊNCIA DE ENERGIA

O modificador do Anfitrião para todos os testes de perícia baseados em Agilidade e Intelecto é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

ATO 1

O Anfitrião inicia um combate se dividindo em 5 facetas separadas: *Amphitruo*, *Aeneas*, *Liber*, *Silenus* e *Plautus*. Cada um desses possui as mesmas estatísticas que o Anfitrião, mas possuem 250 PV cada e resistência a dano 20. Além disso, cada um só pode usar habilidades e ataques que tenham seu nome. Quando todos forem destruídos, o Anfitrião retorna para sua forma única e inicia o Ato 2 (veja abaixo).

ATO 2

No segundo Ato, o Anfitrião retorna para sua forma única, com todos seus PV. Ele pode usar todas as habilidades de sua ficha, incluindo aquelas de suas cinco facetas, e pode executar 3 ações padrão por rodada, desde que sejam diferentes.

TRILHA SONORA (ATO 2)

Durante o Ato 2, a trilha sonora do Anfitrião toca em todo o ambiente. No início de cada turno do Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre 2d10 pontos de dano mental.

ROLETA MALUCA (ATO 2)

No começo do turno do Anfitrião, cada ser em alcance longo sofre um efeito determinado aleatoriamente. Jogue 1d6 para cada ser na área; efeitos iguais são cumulativos:

- * 1 Sofre -5 na Defesa até o final da cena.
- * 2 Deve usar uma ação completa fazendo coisas sem sentido ou sofre 4d10 pontos de dano mental no final do seu turno.
- * 3 Sofre 4d20 pontos de dano de Energia.
- * 4 Sofre -20 em Pontaria até o final da cena.
- * 5 Sofre -20 em Luta até o final da cena.
- * 6 Nada acontece.

AÇÕES

PADRÃO ♦ TEATRO (*Amphitruo*)

O Anfitrião envia a imagem de um texto praticamente incompreensível para a mente do alvo, que deve decorá-lo em poucos segundos e recitá-lo com perfeição ou sofre 10d6 pontos de dano mental (Artes DT 35 ou Vontade DT 45 evita).

PADRÃO ♦ QUEIMAR (*Aeneas*)

O Anfitrião dispara chamas em um cone em alcance médio. Todos os seres nessa área sofrem 10d6+20 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 45 reduz à metade).

PADRÃO ◆ AGREDIR (*Liber*)

CORTE CAÓTICO *Corpo a corpo*

TESTE 7²⁰+45 | DANO 3d12+20 Energia

LIVRE ♦ ROMANCE FORÇADO (*Liber*)

Se acertar um ser com seu golpe caótico, o Anfitrião pode escolher outro ser que consiga ver. Os dois seres devem decidir entre si quem sofrerá o dano do ataque (isso deve ser feito antes do dano ser definido).

PADRÃO ◆ AGREDIR (*Plautus*)

LANÇA E ADAGA *Corpo a corpo x2*

TESTE 7²⁰+45 | DANO 2d12+20 Energia

LIVRE ♦ EU SOU O CAOS (*Plautus*)

Se acertar um ataque de lança e adaga em um ser desprevenido ou flanqueado, o Anfitrião causa +4d12 pontos de dano de Energia.

PADRÃO ◆ AGREDIR (*Silênu*)

CORTE DE ÁGUA *Corpo a corpo*

TESTE 7²⁰+45 | DANO 5d12+20 Energia

LIVRE ♦ AFOGAMENTO (*Silênu*)

Um ser que sofra dano de corte de água fica asfixiado (Fortitude DT 35 evita). Um ser que esteja afogado dessa forma pode repetir o teste de Fortitude no fim de cada um de seus turnos; se passar, a condição termina.

MOVIMENTO ♦ TELETRANSPORTE

O Anfitrião se transporta para outro ponto em alcance médio.



Amphitruo

Aeneas



Liber

Silênu



Plautus

Anfitrião

DEGOLIFICADA

Uma das criaturas paranormais mais temidas, poucos encontraram uma degolificada e viveram para contar a história. Uma manifestação direta do Outro Lado, esta entidade é formada por todos os elementos paranormais conhecidos pela Realidade.

Uma figura humanoide, flutuando em velocidade constante a centímetros do chão. Sua aparência é fantasmagórica, com um corpo retorcido, curvado e dilacerado, com vestes rasgadas e sujas em cima de uma pele cinzenta e escamosa.

Da sua cabeça, um enorme e liso cabelo preto tampando seu rosto cresce até o chão, se arrastando e se movendo como se tivesse vontade própria. Por trás dos longos fios negros, um rosto assombrado, com olhos ausentes revelando dois buracos vazios profundos e desesperados acima de uma boca que parece ser tapada ou costurada por uma espécie de extensão da sua própria pele.

Degolificada



Degolificada Devoradora



Ao seu redor, ela carrega uma pesada neblina com rostos atormentados discerníveis como se ela estivesse cercada de dezenas de almas torturadas. Uma visão traumatizante.

Todas as manifestações da degolificada registradas parecem apontar uma conexão forte com tragédias terríveis envolvendo pessoas muito jovens, como crianças ou adolescentes que morreram de forma cruel diretamente envolvidos em rituais paranormais. Mentes inocentes são fontes poderosíssimas de Medo.

A degolificada parece se desenvolver e distorcer mais a cada vez que se manifesta na Realidade. Ela é uma criatura de Medo, e por isso, apenas confronto direto em combate não é o suficiente para derrotá-la.

A origem da manifestação da degolificada precisa ser investigada e descoberta, e então ela deve ser confrontada com a verdade terrível que a invocou. Apenas após ser descontinuada com a origem da sua manifestação a degolificada poderá ser dissipada ou combatida.

Mesmo com relatos de agentes que tiveram sucesso em suas investigações, a frase que se repete como uma lenda despertando Medo por todos os agentes da Ordem é: "Se você vir longos cabelos pretos flutuando em sua direção... CORRA."

Degolificada Decrépita

Degolificada Gnóstica



DEGOLIFICADA

MEDO

ENERGIA • CONHECIMENTO • SANGUE • MORTE • CRIATURA • MÉDIO

VD 320

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 9d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 40+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 320

DEFESA	45	FORTITUD 40+20
		REFLEXOS 30+15
		VONTADE 40+25

PONTOS DE VIDA 850 | 425 machucado
IMUNIDADES Dano

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 4

DESLOCAMENTO 6m | 4□

CRIATURA DE MEDO

A degolificada é imune a dano, até que se resolva o mistério da sua origem.

ENIGMA DE MEDO

A degolificada precisa ser confrontada com a causa de sua morte, de modo que não possa escapar desse confronto. Se for confrontada desta forma, ela perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo x2*

TESTE 50+35 | DANO 8d8+20 impacto

LIVRE ♦ AGARRAR E ESTRANGULAR

Se a degolificada acertar um ataque de pancada em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 50+35). Enquanto estiver agarrado desta forma, o ser também fica asfixiado. A degolificada pode manter até duas criaturas agarradas por vez.

LIVRE ♦ GRITO RASGADO

A degolificada rompe a vedação de sua boca e emite um grito ensurcedor. Cada ser em alcance médio sofre 4d10+10 pontos de dano mental e um efeito determinado aleatoriamente rolando 1d4 na tabela a seguir (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita o efeito). A degolificada só pode usar esta habilidade uma vez por cena.

- 1 Surdo dos dois ouvidos permanentemente
- 2 Surdo de um ouvido permanentemente
- 3 Surdo de dois ouvidos até o final da cena
- 4 Surdo de um ouvido até o final da cena

MOVIMENTO ♦ DESFIGURAMENTO CAPILAR

A degolificada usa seus longos cabelos para penetrar os orifícios faciais e seus olhos vazios para perturbar a alma de suas vítimas. Cada ser agarrado por ela sofre 10d6+20 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 35 reduz à metade) e 6d10 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

MECÂNICA ESPECIAL: METAMORFOSE DA DEGOLIFICADA

Quando certas circunstâncias ocorrem, a degolificada pode assumir uma forma mais poderosa, diretamente ligada a um dos elementos.



SANGUE

Se a degolificada matar um alvo e mantê-lo agarrado até seu próximo turno, ela o absorve e se transforma em degolificada devoradora, assumindo uma forma de Sangue maior e mais agressiva. Nesta forma, ela ganha um ataque adicional de mordida ($5\oplus 35$, 10d10+20 Sangue) e ela recebe resistência a Sangue 20.

MORTE

Após 3 erros consecutivos em ataques contra a degolificada, o tempo perdido dedicado a ela transforma-a em uma degolificada decrepita.

Ela assume uma forma de Morte, esquelética e retorcida com Lodo preto. Nesta forma, o deslocamento dela aumenta para 12m (8□) e ela recebe resistência a Morte 20. Além disso, seus cabelos se

transformam

em Lodo que podem agarrar vítimas. Ela pode gastar uma ação de movimento para agarrar uma criatura em alcance curto (Reflexos DT 35 evita).

ENERGIA

Se a degolificada enlouquecer um alvo, ela se transforma em uma degolificada conturbada. Seu corpo assume um aspecto fantasmagórico, como chamas irracionais em constante transformação. Assumindo a forma de um espectro de Energia, ela pode atravessar paredes e ignorar coberturas, e o dano de seus ataques se transforma em dano de Energia. Além disso, recebe resistência a Energia 20.



CONHECIMENTO

Se receber a resposta errada ao tentarem resolver seu enigma, ela se transforma em degolificada gnóstica. Sígilos de Conhecimento do Outro Lado aparecem ao redor de seu corpo brilhando em dourado. Ao final de cada turno da degolificada, o alvo visível mais próximo recebe uma alucinação, enxergando uma ilusão relacionada ao enigma da degolificada. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental e fica atordoado até final de seu próximo turno (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita a condição).



AMEACAS DA REALIDADE

Em suas missões, os agentes da Ordem podem ter de lidar com ameaças da Realidade, de agentes da lei a cultistas, de cães protegendo armazéns a feras selvagens espreitando em trilhas nos ermos. Esta seção apresenta fichas para ameaças deste tipo.

As fichas podem ser utilizadas para antagonistas semelhantes. Por exemplo, a ficha do policial pode ser usada para um segurança armado.

CRIMINOSOS & MERCENÁRIOS

Esses homens e mulheres podem estar a serviço de mafiosos, pessoas poderosas da sociedade e até mesmo cultistas, atuando sem saber para cumprir os desígnios misteriosos das entidades.

BANDIDO VD 10

Um criminoso típico, como um ladrão ou assaltante.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 14

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 8 | Machucado 4

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 1

PERÍCIAS Crime 20+5, Furtividade 20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

FACA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+2 perfuração

LIVRE ♦ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o bandido causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

CAPANGA VD 20

Pessoas embrutecidas, que vivem pela violência. Esta ficha pode representar membros de gangue a executores da máfia e leões de chácara de boates.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 13

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 17 | Machucado 8

AGI 1 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Intimidação 20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

BASTÃO Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

REVÓLVER À distância ♦ CURTO

Teste 20+5, crítico 19/x3 | Dano 2d6+5 balístico

LIVRE ♦ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o capanga causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

SOLDADO DE ALUGUEL VD 40

Um combatente profissional, que trabalha para quem pagar mais.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+10

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 25 | Machucado 12

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MACHETE Corpo a corpo

Teste 20+10, crítico 19 | Dano 1d6+9 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

FUZIL DE ASSALTO À distância ♦ MÉDIO

Teste 20+10, crítico 19/x3 | Dano 2d8+9 balístico

COMPLETA ♦ ATAQUE EM MOVIMENTO

O soldado de aluguel pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento.

ASSASSINO

VD 80

O assassino é um matador habilidoso e furtivo, que surge quando as ameaças da Realidade precisam eliminar alguém de forma discreta e eficiente.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 3²⁰+10 | Iniciativa 4²⁰+15

DEFESA 26

Fortitude 2²⁰+5 | Reflexos 4²⁰+10 | Vontade 3²⁰+10

PONTOS DE VIDA 90 | Machucado 45

AGI 4 FOR 2 INT 3 PRE 3 VIG 2

PERÍCIAS Crime 4²⁰+10, Enganação 3²⁰+10,
Furtividade 4²⁰+10

DESLOCAMENTO 9m | 6 \square

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o assassino não sofre dano algum se passar.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo x2*

Teste 4²⁰+17, crítico 19 | Dano 1d4+11 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

PISTOLA *À distância x2 ◊ CURTO*

Teste 4²⁰+15, crítico 16/x4 |

Dano 1d12+14 balístico

LIVRE ♦ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, o assassino causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que estejam flanqueando.

LIVRE ♦ MÃO NA BOCA

Quando faz um ataque corpo a corpo furtivo contra uma pessoa desprevenida, o assassino pode fazer um teste de agarrar (teste 2²⁰+15). Se agarrar a pessoa, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada.

MOVIMENTO ♦ ASSASSINAR

O assassino analisa um ser em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

COMANDANTE MERCENÁRIO

VD 120

Um homem ou mulher endurecido por anos de conflitos. Um comandante mercenário é tanto um oficial competente, capaz de liderar seus subordinados, quanto um combatente perigoso por si só.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 2²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+15

DEFESA 29

Fortitude 3²⁰+10 | Reflexos 3²⁰+10 | Vontade 2²⁰+5

Resistência a balístico, corte, impacto
e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 145 | Machucado 72

AGI 3 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

PERÍCIAS Intimidação 2²⁰+10, Tática 2²⁰+10

DESLOCAMENTO 6m | 4 \square

SADISMO Se o comandante mercenário causar dano em um inimigo, o próximo ataque dele recebe +20 no teste de ataque e, se acertar, causa mais um dado de dano do mesmo tipo.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MACHETE *Corpo a corpo x2*

Teste 3²⁰+17, crítico 19 |

Dano 1d6+15 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

METRALHADORA *À distância x2 ◊ MÉDIO*

Teste 2²⁰+17, crítico 19/x3 |

Dano 3d12+15 balístico

COMPLETA ♦ ATAQUE EM MOVIMENTO

O chefe mercenário pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento. Ele pode fazer seus dois ataques corpo a corpo ou à distância.

MOVIMENTO ♦ ORDENS

O chefe mercenário grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +20 em testes de perícia e causam mais um dado de dano do mesmo tipo até o fim da cena.



CULTISTAS

Seguidores das entidades, cultistas podem se esconder nas mais variadas camadas da sociedade. De trabalhadores humildes a políticos e empresários poderosos, o apelo do paranormal pode seduzir qualquer um, tornando-o uma ameaça à Realidade.

INICIADO

VD 20

Ainda que seja um iniciado no caminho da adoração às entidades, este cultista já é capaz de conjurar rituais, e pode se mostrar um oponente perigoso para agentes inexperientes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20

DEFESA 16

Fortitude 20 | Reflexos 20 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

AGI 1 FOR 1 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Enganação 20+5, Ocultismo 20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo de um elemento. O iniciado pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

INVESTIDO

VD 40

Tendo executado os ritos iniciais de admissão e provado sua lealdade ao seu Elemento, o cultista investido é alguém comprometido com as Entidades e um perigo para a Realidade.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 |

Iniciativa 20+5

DEFESA 17

Fortitude 20 | Reflexos 20 |

Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Enganação 20+10, Ocultismo 20+10

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo e dois rituais de 2º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 5 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 17.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20+5, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

REVÓLVER À distância ◊ CURTO

Teste 20, crítico 19/x3 | Dano 2d6 balístico

LÍDER DE CULTO

VD 140

Experiente e capaz de conjurar rituais mais poderosos, o líder avançou no culto, colhendo as recompensas de sua devoção às entidades. Mantendo habilmente seu disfarce de bom cidadão, este mestre cultista pode ser qualquer um, até mesmo alguém muito próximo dos agentes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 30+10 | Iniciativa 20+10

DEFESA 27

Fortitude 20+10 | Reflexos 20+5 | Vontade 30+15

PONTOS DE VIDA 150 | Machucado 75

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 3 PRE 3 VIG 2

PERÍCIAS Enganação 30+15,

Ocultismo 30+15

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo, dois rituais de 2º círculo e dois rituais de 3º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 25.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20+10, crítico 19 |

Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ◆ AGREDIR

REVÓLVER À distância ◊ CURTO

Teste 20+5, crítico 19/x3 |

Dano 2d6 balístico



POLICIAIS

Agentes da Ordem podem se ver frente a frente com as forças da lei, sejam policiais corruptos ou mesmo controlados pelas entidades.

POLICIAL

VD 20

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto — ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime. Esta ficha também pode ser usada para vigias, seguranças corporativos e pessoas com algum treinamento com armas no geral.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 19

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

BASTÃO *Corpo a corpo*

Teste 20+5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

PISTOLA *À distância* ◊ CURTO

Teste 20+5, crítico 18 | Dano 1d12+5 balístico

POLICIAL

DE ELITE

VD 60

Treinados e equipados para enfrentar situações extremas, os policiais de uma tropa de elite provavelmente serão os primeiros a aparecer quando uma investigação discreta se transformar em um confronto armado.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+10 |

Iniciativa 30+15

DEFESA 27

Fortitude 30+10 | Reflexos 30+10 |

Vontade 20+10

Resistência a balístico, corte, impacto
e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 40 | Machucado 20

AGI 3 FOR 3 INT 1 PRE 1 VIG 3

DESLOCAMENTO 6m | 4□

FORTIFICAÇÃO Graças ao seu equipamento, o policial de elite tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

BASTÃO *Corpo a corpo* x2

Teste 30+10 | Dano 1d8+13 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

FUZIL DE ASSALTO *À distância* ◊ MÉDIO

Teste 30+10, crítico 17/x3 | Dano 2d8+13 balístico

PADRÃO ♦ LANÇA-GRANADAS

Uma vez por cena, o policial de elite dispara uma granada explosiva em alcance médio. Cada ser a 6m do ponto de impacto sofre 8d6 pontos de dano de impacto (Reflexos DT 19 reduz à metade).

COMPLETA ♦ EMPURRAR E ATIRAR

O policial de elite empurra um personagem adjacente 3m para longe de si (Fortitude DT 19 evita) e em seguida atira com seu fuzil de assalto a curta distância. Se tiver conseguido empurrar o personagem, o policial de elite recebe +2 neste ataque e, se acertar, +2d8 na rolagem de dano.

CHEFE DE POLÍCIA

VD 100

Um delegado ou coronel, que já passou por situações difíceis e não se intimida facilmente.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 30+15 | Iniciativa 20+10

DEFESA 25

Fortitude 30+10 | Reflexos 20+10 |

Vontade 30+15

PONTOS DE VIDA 105 |

Machucado 52

AGI 2 FOR 3 INT 2 PRE 3

VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

BASTÃO *Corpo a corpo* x2

Teste 30+15 | Dano 1d8+8 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

ESPINGARDA *À distância* x2 ◊ CURTO

Teste 20+17, crítico x3 | Dano 4d6+12 balístico

REAÇÃO ♦ TEIMOSO

Uma vez por cena, o chefe de polícia pode ignorar um efeito que exija teste de resistência ou reduzir um dano recém sofrido a metade.



ANIMAIS

CÃO DE GUARDA

VD 10

Cães treinados para guarda podem causar problemas para um grupo de agentes que precisa ser furtivo. Estas estatísticas podem ser usadas também para representar cães policiais ou lobos.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 14

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 12

Machucado 6

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Sobrevivência 20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d6+2 corte

LIVRE ♦ DERRUBAR

Se o cão de guarda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus 20+5).

ENXAME DE ABELHAS

VD 10

Normalmente pacíficas, abelhas podem se tornar agressivas se sua colmeia for ameaçada. Encontradas principalmente em zonas rurais, abelhas podem estabelecer colmeias em parques e em casas abandonadas.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 |
Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 15

Fortitude -20 | Reflexos 20+5 |
Vontade 20

PONTOS DE VIDA 10

Machucado 5

AGI 1 FOR 0 INT 0
PRE 1 VIG 0

DESLOCAMENTO

3m | 2□, voo 9m | 6□

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de seres que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço,



automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas um ser e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

ZUMBIDO NAUSEANTE Um ser que sofra dano do enxame de abelhas fica enjoado por 1 rodada (Fortitude DT 15 evita).

ENXAME DE RATOS

VD 10

Ratos podem ser encontrados em quase todos os lugares habitados por humanos. Normalmente tímidos, podem se unir em perigosos enxames quando movidos por fome intensa ou por misteriosas energias paranormais.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 13

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 15

Machucado 7

AGI 1 FOR 0 INT 0 PRE 1 VIG 1

DESLOCAMENTO

9m | 6□, escalar/nadar 6m | 4□

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de seres que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas um ser e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

DOENÇA Um ser que sofra dano do enxame de ratos contrai a doença febre hemorrágica (Fortitude DT 15 evita).

JACARÉ

VD 40

Existem diversas espécies de jacarés, sendo que algumas podem ser encontradas até mesmo em áreas urbanas. A ficha a seguir representa um espécime grande, que pode ser perigoso para agentes.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 20+5 |
Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 40

Machucado 20

AGI 1 FOR 3 INT 0

PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Furtividade 20+8

DESLOCAMENTO 6m | 4□, nadar 9m | 6□

GIRO DA MORTE Se o jacaré estiver agarrando um ser dentro da água e fizer a manobra agarrar novamente para causar dano, ele causa +2d8 pontos de dano.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 320+5 | Dano 1d8+8 corte

CAUDA *Corpo a corpo*

Teste 320+5 | Dano 1d12 impacto

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se o jacaré acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 320+7).

JAVAPORCO VD 20

Resultado do cruzamento de javalis com porcos domésticos, o javaporco se tornou uma praga em muitas regiões rurais. Um grupo de agentes investigando uma fazenda ou um esconderijo nos ermos pode ser surpreendido por estas criaturas vorazes e agressivas.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 14

Fortitude 320+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

AGI 1 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8□

FEROCIDADE Se o javaporco sofrer dano, recebe +20 em testes de ataque e causa um dado de dano adicional em todas as rolagens de dano até o final da cena.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 220+5 | Dano 1d8+4 corte

REAÇÃO ♦ MORDIDA FINAL

Quando é reduzido a 0 PV, o javaporco faz um ataque de mordida contra um oponente aleatório em seu alcance antes de morrer.

ONÇA-PINTADA VD 40

O maior felino das Américas, a onça-pintada é o principal predador das selvas brasileiras. Embora dificilmente seja encontrada fora de seu território nativo, a onça pode ser um oponente mortal para agentes embrenhados em seu campo de caça.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 320+10

Faro, visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 220+5 | Reflexos 320+5 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 55 | Machucado 27

AGI 3 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Furtividade 320+13

DESLOCAMENTO 12m | 8□, escalar/nadar 6m | 4□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 320+10 | Dano 1d8+5 corte

GARRAS *Corpo a corpo* x2

Teste 320+10, crítico 19 | Dano 1d6+5 corte

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se a onça acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 320+7).

COMPLETA ♦ BOTE

A onça faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +20 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

SUCURI VD 40

Uma grande cobra constrictora, originária das selvas amazônicas, a sucuri pode ser encontrada sob a posse de colecionadores de animais exóticos ou como um perigoso mascote de cultistas excêntricos.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 320+5 | Reflexos 220+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 68 | Machucado 34

AGI 2 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 3

PERÍCIAS Furtividade 220+8

DESLOCAMENTO 6m | 4□, escalar/nadar 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 320+10 | Dano 1d6+8 corte

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se a sucuri acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 320+12).

REAÇÃO ♦ CONSTRIÇÃO

No início de cada um dos seus turnos, a sucuri causa 2d6+8 pontos de dano de impacto em qualquer ser que esteja agarrando.