

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 à 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

CRIAÇÃO • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d8 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO -20 Visão no escuro
INICIATIVA 40+10

DEFESA 19

FORTITUDE -20
REFLEXOS 40+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 VIC 0

DESLOCAMENTO 9m

6□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE PLASMÁTICO

Corpo a corpo x2

TESTE 40+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 4d+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 fica vulnerável a dano de Energia até fim da cena.

Perturbado de Energia