

Xilosapien MORTE

VD 200

A Xilosapien é uma criatura de Morte, Conhecimento e Medo, formada quando uma pessoa morre após grande sofrimento (o que atrai a Morte) e tomada por desejos de vingança ou memórias de arrependimento (o que atrai o Conhecimento). Esse foi o caso com Jamila Duran, uma jovem ativista ambiental que morreu de maneira terrível na cidade de Vento Baixo.

Quando Jamila se transformou na Xilosapien, se tornou um amplificador das brumas da cidade, alimentando o Medo nas pessoas e, por consequência, se tornando mais poderosa. Sua forma inicial era de uma enraizada com fracas luzes douradas saindo de seu corpo. Com o medo da população aumentando, ela foi crescendo e, usando das vinhas e do lodo da Morte para se fortalecer ainda mais, se transformando em uma criatura de quatro metros de altura, com vinhas como tentáculos saindo do seu ombro esquerdo. Sua carne foi arrebatada pelas vinhas, que, guiadas pelo próprio Conhecimento refizeram alguns membros de Jamila, para tentar causar uma impressão de se tratar de uma criatura humanóide. Ainda assim, ela é claramente uma aberração.

Como muitas outras criaturas de Conhecimento, seu corpo é tomado por sigilos dourados que recontam a trágica história de Jamila, além de narrar seus principais arrependimentos. Essa criatura também apresenta uma máscara que esconde sua verdadeira face. Uma máscara feita de carne, pele e ossos de Jamila, que foram reorganizados para criar uma nova feição. Ainda é possível reconhecer a menina em pequenos detalhes, como nos olhos, boca ou sobrancelhas recordadas para formar a máscara macabra da Xilosapien. A Xilosapien ainda carrega alguns comportamentos da jovem que a criou. Por isso, ela não ataca crianças e nem pessoas livres de arrependimento.

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 4d8 mental • NEX 65%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 20+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+15

DEFESA 35

FORTITUDE 40+15

REFLEXOS 20+10

VONTADE 20+10

PONTOS DE VIDA

400

200 machucado

IMUNIDADES Conhecimento, Morte

RESISTÊNCIAS Balístico 10, corte, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 4 INT 2 PRE 2 VIG 4

PERÍCIAS

ATLETISMO 40+15

DESLOCAMENTO

12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TENTÁCULOS MARCADOS *Corpo a corpo x3*

TESTE 40+25 | DANO 3d6+12 Morte e 3d8 Conhecimento

REAÇÃO ♦ REVELAR FACE VERDADEIRA

Uma vez por cena, quando fica machucada, a xilosapien remove sua máscara e revela sua verdadeira face, um rosto retorcido. Todos os personagens em alcance médio sofrem 5d6 pontos de dano mental (Von DT 25 reduz à metade). Personagens que ficarem perturbados por conta desse dano sofrem efeitos de insanidade das brumas (veja a página XX).

MOVIMENTO ♦ TENTÁCULOS

A xilosapien coloca seus tentáculos no solo e projeta raízes em até três seres em alcance médio, que ficam agarrados por elas (Reflexos DT 25 evita). Com uma ação de movimento, o xilosapien 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 de Conhecimento.



COMPLETA ♦ TERROR VERDADEIRO

A xilosapien usa um ser agarrado por seus tentáculos para criar uma imagem de sua morte na mente de todos os seres em alcance médio. Todos esses seres (incluindo o ser agarrado) sofrem 6d6 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade). O ser agarrado também sofre 6d6 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 25 reduz à metade).

ENIGMA DE MEDO

A Xilosapien é criada a partir do arrependimento da pessoa que se torna sua canalizadora. Esse arrependimento precisa ser resolvido perante a Xilosapien, de modo que ela (a canalizadora) possa entender que chegou em um ponto final. Quando isso acontece, ela perde parte de suas habilidades de Conhecimento e se torna vulnerável a dano de Sangue e perde sua imunidade a dano de Conhecimento.

A Xilosapien também é uma criatura de Morte, formada a partir do sofrimento prolongado que sua canalizadora sofreu durante sua morte. Por isso, para resolver a parte do Enigma do Medo relacionado com Morte é necessário reproduzir a cena de seu sofrimento com outro personagem e fazer a Xilosapien presenciar o evento. Ela perderá o controle e durante seu turno fará de tudo para evitar o sofrimento do personagem, inclusive atacando os possíveis agressores. Assim que ela evitar, as vinhas vão se tornar lodo. Ela perde os ataques com seus tentáculos, sua imunidade a dano de Morte e recebe vulnerabilidade a Energia e fogo.

Quando as duas partes do Enigma foram resolvidas ela perde a regeneração de vida e sua resistência a dano se torna 5 ao invés do normal. A partir desse momento, ela é tomada somente pela força do Medo e fará de tudo para eliminar todos os personagens no seu caminho até ser destruída.