

EMPECILHO VD 20

ENERGIA

Essas criaturinhas grotescas já receberam muitos nomes (*imps, duendes, goblins, fadas*), e se manifestam quando um dispositivo tecnológico, eletrônico ou não, vai gerar caos se falhar ou funcionar de forma inesperada. Alguns pesquisadores afirmam que Empecilhos podem ser a causa de muitos acidentes inexplicáveis com elevadores e aviões.

CRIATURA ♦ GRANDE (ENXAME)

PP DT 14 ♦ 2d6 mental ♦ NEX 40%+

SENTIDOS Perc 20+5 | Inic 320+10

Visão no escuro

DEF 14 Fort 20+5 | Ref 320+5 | Von 20

PV 50 | M 25 **Vul.** Conhecimento

AGI FOR INT PRE VIG

3

1

2

1

1

DESL 12m | 6□, escalar

ENXAME Uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame usa o poder Desmantelar. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura 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.

DESMANTELAR O enxame de empecilhos faz uma manobra desarmar (320+7) contra todos os seres em seu espaço que estejam empunhando um equipamento tecnológico, como uma arma de fogo ou acessório. Se vencer, o enxame rouba o item e começa a desmontá-lo, causando 1d6 pontos de dano automaticamente ao objeto (ignora RD). É possível recuperar o objeto vencendo uma manobra desarmar contra o enxame.