



## 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, com a criatura demonstrando 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 FORTITUDE 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 permanentemente sob domínio do carniçal (até que o carniçal seja destruído). Um ser nesta 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.