

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 condições extremamente específicas em ambientes selvagens, e é considerado informalmente dentre equipes de resgate florestais 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 um vulto negro na noite, olhos vermelhos refletindo na escuridão, e rosnados monstruosos 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 um 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 são normalmente rastros propositalmente 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 de 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 preparasse 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.





VD 320

SANGUE • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 40+25 Faro
INICIATIVA 50+25**DEFESA** 50 FORTITUDE 50+25
REFLEXOS 50+25
VONTADE 40+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 50+23
SOBREVIVÊNCIA 40+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 possuem um senso perfeito de direção. Eles nunca se perdem e recebem +20+20 em Percepção e Sobrevivência. Ele perde esta habilidade se resolverem seu Enigma de Medo.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRA INVERTIDA Corpo a corpo x2

TESTE 50+35 | DANO 4d10+40 Morte

MORDIDA INVERTIDA Corpo a corpo

TESTE 50+35 | DANO 4d12+40 Morte

LIVRE ♠ REVERTER

Um ser que sofra dano das Garras Invertidas é afetado por um surto temporal capaz de apodrecer 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.