

CARENTE

A criatura mais famosa do escritor de terror Daniel Hartmann, o carente é uma manifestação paranormal originada de uma história de terror que se tornou popular no mundo todo. É uma criatura nascida da inveja de um ser que nunca sentiu amor e, por isso, busca devorar os órgãos de pessoas que já foram mães para consumir o amor que nunca recebeu.

Apesar de brutal, um carente não tem a habilidade de abrir portas sozinho. Por causa disso, para enganar

seus alvos, o carente originalmente toma a forma de uma pequena criança com lacerações em todo o seu rosto vazio, uma coluna entortada e uma camiseta azul com uma estampa infantil, mimicando o som de um menino ou menina doce e perdida batendo em portas buscando por sua mãe.

Porém, quando alguém comete o grave erro de atender ao chamado e abrir a porta, de dentro do seu rosto rasteja uma criatura bizarra, grotesca e enorme, com mais de três metros de altura, uma pele gosmenta,

± CARENTE
SANGUE

VD 300

MORTE • CRIATURA • GRANDE

PRESença PERTURBADORA

DT 35 • 7d8 mental • NEX 90%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 3d0+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d0+15

DEFESA 40 | FORTITUDe 4d0+25
REFLEXOS 4d0+25
VONTADE 3d0+15

PONTOS DE VIDA 700 | 350 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração
e Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 4 INT 2 PRE 3 VIG 4

PERÍCIAS ATLETISMO 4d0+20
ENGANAÇÃO 3d0+15

DESLOCAMENTO 12m | 8□

CARÊNCIA

Qualquer ser que já esteve envolvido em uma gestação recebe +20 em ataques contra o carente, porém o carente também recebe +20 em ataques contra esse ser.

REGENERAÇÃO DE SANGUE

O carente possui Cura Acelerada 20. Se o carente ficar inconsciente ou sofrer dano de Energia, esta habilidade deixa de funcionar até o fim da cena.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRAS DE SANGUE Corpo a corpo x2

TESTE 4d0+35 | DANO 2d8+20 Sangue

FERRÃO DE SANGUE Corpo a corpo

TESTE 4d0+35 | DANO 2d12+20 Sangue

TENTÁCULO Corpo a corpo

TESTE 4d0+35 | DANO 2d8+20 Sangue

MOVIMENTO ♦ FORMA INFANTIL

O carente se contorce de volta para o corpo da pequena criança para passar em espaços pequenos, se retraiendo e expandindo quando achar necessário. Além disso, o carente não consegue abrir a primeira porta para entrar em um lugar. Uma vez que essa porta é aberta e ele deixa de estar na forma infantil, pode ignorar essa restrição.

REAÇÃO ♦ RASTEIRA DE TENTÁCULO

Uma vez por rodada, quando fica adjacente a dois ou mais seres, o carente faz um ataque de tentáculo contra um deles. Se o carente acertar o ataque, a vítima fica caída e é empurrada 6m para longe dele.

LIVRE ♦ SUGADA MORTAL

Usando seu ferrão, o carente consegue sugar fluídos e apodrecer os órgãos internos. Um ser atingido pelo ferrão de sangue fica debilitado e enjoado até o fim da cena (Fortitude DT 35 evita).

MOVIMENTO ♦ VOCÊ É MINHA MAMÃE?

O carente usa a parte que simula o corpo de uma criança para abraçar um ser adjacente, que fica paralisado até ser solto (Reflexos DT 25 evita). O carente pode manter o abraço indefinidamente, mas será forçado a soltar o alvo se sofrer dano de Energia.

garras pontudas e curvadas. É uma forma que se assemelha a um inseto monstruoso enorme, com um grande ferrão saindo de um rosto demoníaco. No topo, como uma espécie de isca, o corpo da criança fica pendurado, conectado a um tipo de tentáculo com garras.

Lembre-se, se você ouvir uma criança batendo à porta chamando pela sua mãe, **NÃO ABRA A PORTA**.

Pois depois que a entrada do carente for permitida em um ambiente pela primeira vez, nada mais poderá impedi-lo de devorar aquilo de que carece.



Carente