

CRIATURAS DE

ENERGIA

ANÁRQUICO

Quando uma pessoa morre em situações extremamente inoportunas e azaradas em um ambiente com a Membrana danificada, o seu corpo é rapidamente consumido pela entidade de Energia, tendo todo o oxigênio e líquido dentro de seu cadáver substituído pela surrealidade da entidade.

A sua pele toma um aspecto semi-transparente e as veias e órgãos internos tomam um aspecto colorido, brilhoso e destacado ao redor de todo o corpo, os olhos se tornam arregalados e emitem uma luz plasmática que varia em um espectro de cores extenso. A sua boca se distorce em um formato forçado e rasgado como um sorriso, e sua saliva toma um aspecto ácido e brilhante, como se a criatura vazasse plasma de Energia de dentro de si.

Anárquicos são rápidos e imprevisíveis, com movimentos erráticos que os tornam muito difíceis de serem atingidos. Seu corpo todo treme enquanto emite gritos e grunhidos distorcidos, como se algum filtro sintético estivesse deformando seus sons.

ANÁRQUICO ENERGIA

VD 20

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 • 2d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO -20 Visão no escuro

INICIATIVA 30+5

DEFESA 21

FORTITUDE 20

REFLEXOS 30+10

VONTADE -20



Anárquico

PONTOS DE VIDA 30 | 15 machucado

RESISTÊNCIAS Energia 5

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 3

FOR 2

INT 0

PRE 0

VIG 1

DESLOCAMENTO 9m | 6□

COMPORTAMENTO ERRÁTICO

No começo do seu turno, o anárquico é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e age de modo aleatório. Role 1d6 para determinar o que ele faz. Se não puder realizar a ação, fica parado se contorcendo, mas recebe resistência a dano 5 até o início do seu próximo turno.

- * **1 2** O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, fazendo a ação investida (ou a ação agredir, se estiver muito próximo do personagem). Se não conseguir atacar alguém, corre na direção do personagem mais próximo.
- * **3 4** O anárquico projeta uma luz prismática de dentro de si na direção de um ser em alcance médio. O alvo sofre 2d8 pontos de dano de Energia e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 14 reduz o dano à metade e evita a condição).
- * **5** Uma explosão de Energia emana do anárquico. Cada ser em alcance curto sofre 2d6 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 14 reduz à metade). Seres adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.
- * **6** Uma risada descontrolada toma o anárquico enquanto ele faz a ação agredir contra o personagem mais próximo. Até o final de seu próximo turno, o anárquico fica desprevenido, mas seus ataques ficam completamente imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA ERRÁTICA *Corpo a corpo*

TESTE 20+5 | DANO 2d12 impacto