

ANOMIÁTICO

Uma criatura originada de um corpo humano que foi completamente transformado pela Energia. Quando alguém com um nível extremamente alto de exposição paranormal deveria se tornar um anárquico, o caos se multiplica infinitamente dentro da sua existência, distorcendo completamente as noções de regras, leis e razão.

Um anomíático é um espectro da loucura e seu comportamento é completamente insano. Relatos dos poucos sobreviventes o descrevem como um vulto de luz que se teleporta desenfreadamente por todo o ambiente, rindo caoticamente enquanto flutua e se desintegra por todos os lugares. Conseguindo se mover rapidamente, ele busca atacar todos os seus inimigos de forma completamente aleatória, como se tentasse corromper até mesmo a própria noção de sobrevivência.

Uma manifestação rara capaz de estragos incalculáveis, tentar montar uma estratégia contra o anomíático provavelmente só vai gerar um desastre ainda maior.

Apenas lembre-se: se você ouvir uma risada distorcida e desafinada correndo como um curto elétrico ao seu redor, prepare-se para o imprevisível.



Anomíático

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 4d20+10 Visão no escuro

INICIATIVA 5d20+15

DEFESA 41

FORTITUDE 3d20+10

REFLEXOS 5d20+20

VONTADE 4d20+15

PONTOS DE VIDA

600

300 machucado

RESISTÊNCIAS

Balístico, corte e perfuração 10, Energia 20

VULNERABILIDADES

Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI

5

FOR

3

INT

1

PRE

4

VIG

3

DESLOCAMENTO

18m

12□

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

GARRA DESINTEGRADORA *Corpo a corpo x2*

TESTE 5d20+30 | DANO 4d12+20 Energia

LIVRE ♦ **COMPORTAMENTO ERRÁTICO**

No começo do seu turno, o anomiático é tomado pelo fluxo de Energia em seu corpo e executa três comportamentos aleatórios. Role 1d6 na tabela abaixo três vezes; o anomiático então executa as ações indicadas na ordem em que forem roladas. Se não puder executar uma das ações, ele fica parado se contorcendo e perde aquela ação (mas não qualquer outra). Para cada ação que perder, o anomiático aumenta suas resistências a dano em 10 até seu próximo turno.

- * **1 2** O anomiático salta até 18m em direção ao ser mais próximo. Se ficar adjacente a ele, faz uma ação agredir e ataca com suas garras desintegradoras.
- * **3** O anomiático se transforma em um facho de Energia e se move até ficar adjacente a um ser escolhido aleatoriamente entre todos que o estejam enfrentando.
- * **4** Uma parte do corpo do anomiático explode, causando dano de Energia em todos os seres ao redor. O dano exato depende da distância do ser em relação ao anomiático: 4d12+20 para seres em alcance médio, 6d12+20 para seres em alcance curto e 8d12+20 para seres adjacentes. Seres em alcance médio ou curto têm direito a um teste de Reflexos (DT 30) para reduzir o dano à metade. O anomiático perde 50 PV quando executa esta ação.
- * **5** Uma risada descontrolada toma o anomiático. Ele fica desprevenido até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver desprevenido, todos os seus ataques são mais imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.
- * **6** O anomiático toca um ser adjacente. O alvo acumula uma quantidade absurda de Energia e sofre 10d12+20 pontos de dano de Energia (Fortitude CD 30 reduz à metade).