

VIAJANTE

Uma criatura maligna e cruel, o viajante das Polaroids é um ser que distorce lentamente as memórias de um alvo, se transportando através de fotografias e consumindo o rosto de todos aqueles registrados nelas.

Após gerar traumas e desespero o suficiente, o viajante se manifesta fisicamente, causando amnésia temporária em sua presa para confundí-la e desestruturá-la, diminuindo as suas chances de sobrevivência. Todas as fotografias que antes eram apenas rostos vazios se distorcem em sorrisos tétricos e macabros.

O viajante é uma criatura bizarra, com um corpo esbranquiçado, membros alongados e uma cabeça com incontáveis rostos terríveis mesclados em expressões diferentes. Porém, ele é fisicamente invisível, e consegue andar em superfícies como paredes e tetos. Seus métodos cruéis envolvem matar e devorar suas vítimas rasgando seu rosto pelas extremidades da boca, abrindo um enorme sorriso perturbador.

O viajante parece não se satisfazer com a carne de suas vítimas, e sim com suas memórias, buscando sempre arrancar o cérebro para explorá-lo, ou acesando suas mentes antes de assassiná-las. Se as fotos daqueles que você não reconhece mais sorrirem de forma macabra para você, ele está chegando, e você precisa se esconder.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira de enxergar o viajante é usando dispositivos de captura de imagem para fotografá-lo. Capturar a sua existência em uma imagem sem que ele esteja de fato viajando através dela é o suficiente para distraí-lo momentaneamente, fazendo com que se torne visível por alguns segundos. Quando o Enigma de Medo do viajante for resolvido ele perde a habilidade Invisibilidade Permanente até o início do próximo turno do personagem que capturou sua imagem.

VIAJANTE
ENERGIA

VD 200

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

NEX 60% • DT 20 • 6d6 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 40+15 Visão no escuro
INICIATIVA 40+15

DEFESA 34 FORTITUDE 20+10
REFLEXOS 40+15
VONTADE 40+15

PONTOS DE VIDA 360 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10,
Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 3 PRE 4 VIG 2

DESLOCAMENTO 9m 6□
Escalada 9m 6□

INVISIBILIDADE PERMANENTE

O viajante é invisível. Ele recebe camuflagem total, +15 em Furtividade e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

TESTE 40+15 | DANO 2d12+10 impacto

LIVRE ♠ AGARRÃO

Se o viajante acerta um ataque com sua pancada em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 40+15).

COMPLETA ♠ DEVORAR MEMÓRIA

O viajante entra na mente de um ser que esteja agarrando e começa a devorar suas memórias. A vítima sofre 4d12 pontos de dano mental e esquece completamente de uma pessoa (Vontade DT 29 reduz o dano à metade e evita efeito). Para cada ser que o viajante deixar perturbado com esta habilidade, seu dano de pancada aumenta em +1d12 até o fim da cena.

