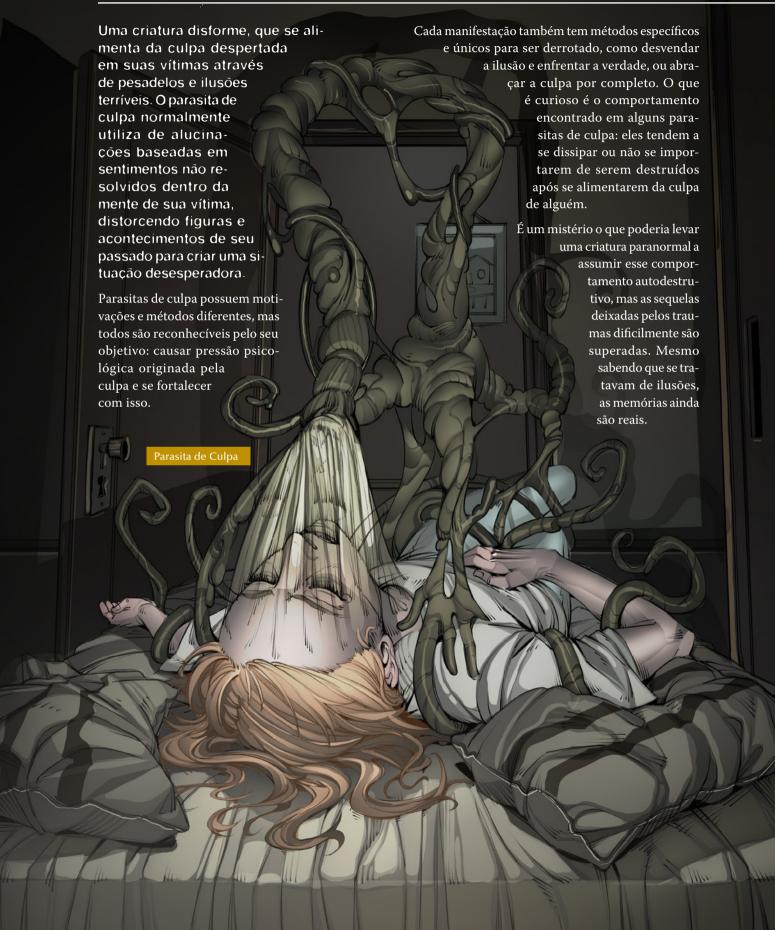
PARASITA DE CULPA







SANGUE • MORTE • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 2d6 mental • **NEX** 35%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 420

INICIATIVA @

DEFESA 15

FORTITUDE 40+10

REFLEXOS 2²⁰+10

VONTADE 420+10

PONTOS DE VIDA

90 45 machucado

IMUNIDADES Dano (exceto causado pelo

ATRIBUTOS

AGI

FOR **0**

DESLOCAMENTO 6m 40

DEVORAR CULPA

O parasita se alimenta da culpa e dos traumas de dormindo, o parasita expande sua influência. Todos os personagens dormindo em alcance médio ficarão presos em um sonho compartilhado (veja Enigma de Medo) até que o parasita seja

ACÕES

PADRÃO **♦ AGREDIR**

PANCADA Corpo a corpo **TESTE 1 DANO** 1d4 impacto

COMPLETA FIXAR

O parasita se aproxima de um personagem dormindo. O personagem tem direito a um teste de Percepção (com penalidade de 🗫, por estar dormindo), oposto ao teste de Furtividade do parasita (200+15). Se passar, desperta que a criatura fuja. Se falhar, torna-se hospedeiro do parasita (veja Devorar Culpa).

COMPLETA * ATORMENTAR

Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita atormenta a mente do personagem e de todos No início de cada cena do sonho, todos os personagens dentro do sonho sofrem 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

COMPLETA * CÓPIAS DO HOSPEDEIRO

Se estiver fixado a um hospedeiro, o parasita manifesta uma cópia feita de Conhecimento desse personagem. A cópia possui as mesmas estatísticas do original, mas tem 20 PV e todo dano que causa é de Conhecimento. O parasita pode manifestar no máximo quatro cópias por vez. Se manifestar uma cópia dentro do sonho, ela usa o valor de Presença do parasita no lugar dos seus atributos e causa

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o parasita de culpa, os personagens devem perceber que estão vivendo um sonho compartilhado, e identificar qual personagem dentro do sonho é o hospedeiro do parasita. Após descobrir isso, o hospedeiro deve confrontar as manifestações e derrotá-las dentro do sonho, sozinho.

Um sonho compartilhado é uma sequência de cenas que ocorrem na mente dos personagens. Com exceção dos próprios personagens, tudo que existe no sonho é um construto de Conhecimento. Enquanto estiverem dentro do sonho, os agentes agem normalmente, conforme o tipo de cena que o sonho está simulando. O mestre determina como os personagens podem descobrir que estão em um sonho, e quais ameaças enfrentarão nele.