

ABERRAÇÃO DE CARNE

Originalmente, a aberração de carne foi um experimento fracassado para juntar dois corpos em um só. A dor agoniante das duas cobaias que se mantiveram conscientes durante todo o processo tormentoso se transformou numa fúria desoladora alimentada pelo Sangue.

± ABERRAÇÃO DE CARNE **SANGUE**

VD 40

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 3d6 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 10+5

Percepção às cegas

INICIATIVA @

DEFESA 19

FORTITUDE 300+10

REFLEXOS @

VONTADE @

PONTOS DE VIDA 70 35 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5,

Sangue 10

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 1 FOR 3 INT 0 PRE 1 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m 6

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

TESTE 320+10 | DANO 2d6+6 impacto

REACÃO * AGARRÃO

Se a aberração de carne acertar um ataque de pancada, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 30+12). Ela pode manter até dois personagens agarrados por vez.

MOVIMENTO * ABOCANHAR

A aberração de sangue leva até dois personagens agarrados para dentro de sua boca central, que são abocanhados e continuam agarrados. Quando é abocanhado, e no início de cada turno da aberração em que continuar agarrado desta forma, o personagem sofre 3d6 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 15 reduz à metade). Qualquer personagem adjacente a aberração de sangue pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Atletismo (DT 20) para tentar tirar outro personagem de dentro da boca.



e quatro braços se movimentando agressivamente buscando agarrar tudo ao seu redor e uma enorme abertura se assemelhando a uma boca circular com incontáveis dentes se abrindo no ponto onde seus estômagos estavam costurados.

enormes e abocanhado pela ruptura sairá inteiro para contar a história.