


ESPREITADOR

Uma forma asquerosa, curvada, cinza, com uma aparência terrível. A pele é rugosa e pelancuda. A cabeça contém dezenas de olhos de diferentes tamanhos e formatos não naturais, todos contendo pupilas amarelas que se multiplicam enquanto ele espreita suas vítimas. A criatura inteira treme constantemente, causando a impressão de estar com frio, ansiosa ou com medo.

Dos olhos, uma enxurrada de lágrimas escorre pela pele nojenta, formando poças no chão. E dentro de uma boca aberta cheia de dentes longos e tortos, um grande olho amarelo treme e se move rapidamente, como se tentasse observar o ambiente inteiro de uma vez só. Os olhos aparecem mais algumas vezes ao redor do corpo, como nos ombros e joelhos da criatura. Nas mãos, dedos bizarramente longos e perturbadores tremem e se esfregam, como se ela estivesse no meio de uma crise de pânico e ansiedade.


ESPREITADOR
CONHECIMENTO

VD 220

MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 7d6 mental • NEX 70%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 30+15	Percepção às cegas
INICIATIVA 40+15	

DEFESA 34

FORTITUDE 20+10
REFLEXOS 40+15
VONTADE 30+15

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado

IMUNIDADES Dano

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI **4** FOR **2** INT **3** PRE **3** VIG **2**

PERÍCIAS

FURTIVIDADE 40+20

DESLOCAMENTO 12m | 8□

ENIGMA DE MEDO

Para derrotar o espreitador, é necessário que o alvo que está sendo espreitado o atraia para fora de seu esconderijo simulando estar dormindo na escuridão. Especificamente no horário das 2h11, a criatura sai de seu esconderijo para espreitar suas vítimas de perto, caso sinta que o ambiente é seguro. Quando isso acontece, a porta do esconderijo da qual saiu deve ser fechada antes que o espreitador consiga retornar, deixando-o encurralado e obrigado a combater os agentes ou tentar fugir para outra fresta. Quando encurralado, ele perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo x2*

TESTE 20+10 | **DANO** 1d6+2 impacto

MOVIMENTO ❖ CORRER PELAS FRESTAS

O espreitador pode se teletransportar para qualquer espaço em alcance longo, desde que exista uma pequena fresta em seu caminho (uma fresta é um espaço Pequeno ou menor, completamente delimitado por outro objeto ou superfície, como a fresta de porta entreaberta ou um pequeno buraco que atravessa uma parede).

COMPLETA ❖ ESPREITAR

Uma vez por cena, se estiver adjacente a um ser que esteja dormindo, o espreitador causa 10d6 pontos de dano mental neste ser (Vontade DT 30 reduz à metade). Se a vítima ficar enlouquecendo devido a este dano, o espreitador pode criar uma cópia observada dela.

PADRÃO ❖ CÓPIA OBSERVADA

O espreitador manifesta uma cópia de um ser que tenha deixado enlouquecendo com sua habilidade Espreitar. A cópia utiliza a mesma ficha do ser, mas causa dano de Conhecimento em vez de seu dano normal, não pode conjurar rituais ou usar habilidades paranormais e dura até o fim da cena.

“Você verificou se fechou a porta?”

É possível ouvir um som engasgado do fundo da garganta dele, abafado pelo grande olho na boca enquanto respira.

O espreitador é uma criatura obcecada que, ao se manifestar, escolhe um alvo para assombrar, perseguindo todos aqueles que se envolverem com o objeto ou ser assombrado e devorando sua sanidade impedindo suas horas de sono.

Aqueles que têm o azar de serem observados pelo espreitador sofrem de insônia severa e têm constantes vislumbres de olhos amarelos os espreitando através de frestas, com suas pupilas se multiplicando se encaradas, e gotas de saliva que são confundidas com lágrimas escorrendo e pingando no chão.

O espreitador busca observar suas vítimas de perto durante a noite, perturbando o seu sono e devorando a sua sanidade aos poucos, sem nunca ser percebido.

