

DEGOLIFICADA

Uma das criaturas paranormais mais temidas, poucos encontraram uma degolificada e viveram para contar a história. Uma manifestação direta do Outro Lado, esta entidade é formada por todos os elementos paranormais conhecidos pela Realidade.

Uma figura humanóide, flutuando em uma velocidade constante a alguns centímetros acima do chão. Sua aparência é fantasmagórica, com um corpo retorcido, curvado e brutalmente dilacerado, com vestes rasgadas e sujas em cima de uma pele cinzenta e escamosa.

Da sua cabeça, um enorme e liso cabelo preto tampando seu rosto cresce até o chão, se arrastando e se movendo como se tivesse vontade própria. Por trás dos longos fios negros, um rosto assombrado, com olhos ausentes revelando dois buracos vazios profundos e desesperados acima de uma

Degolificada



Degolificada Devorada



boca que parece ser tapada ou costurada por uma espécie de extensão da sua própria pele.

Ao seu redor, ela carrega uma pesada neblina com rostos atormentados discerníveis como se ela estivesse cercada de dezenas de almas torturadas. Uma visão traumatizante.

Todas as manifestações da degolificada registradas parecem apontar uma conexão forte com tragédias terríveis envolvendo pessoas muito jovens, como crianças ou adolescentes que morreram de forma cruel diretamente envolvidos em rituais paranormais. Mentes inocentes são fontes poderosíssimas de Medo.

A degolificada parece se desenvolver e distorcer mais a cada vez que se manifesta na Realidade. Ela é uma criatura de Medo, e por isso, apenas confronto direto em combate não é o suficiente para derrotá-la.

A origem da manifestação da degolificada precisa ser investigada e descoberta, e então ela deve ser confrontada com a verdade terrível que a invocou. Apenas após ser descontinuada com a origem da sua manifestação a degolificada poderá ser dissipada ou combatida.

Mesmo com relatos de agentes que tiveram sucesso em suas investigações, a frase que se repete como uma lenda despertando Medo por todos os agentes da Ordem é: "Se você vir longos cabelos pretos flutuando em sua direção... CORRA."

Degolificada Decrépita

Degolificada Gnóstica



DEGOLIFICADA

MEDO

ENERGIA • CONHECIMENTO • SANGUE • MORTE • CRIATURA • MÉDIO

VD 320

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 9d6 mental • NEX 95%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 40+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 30

DEFESA	45	FORTITUD 40+20
		REFLEXOS 30+15
		VONTADE 40+25

PONTOS DE VIDA **850** | 425 machucado
IMUNIDADES Dano

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 3 PRE 4 VIG 4

DESLOCAMENTO 6m | 4□

CRIATURA DO MEDO

A degolificada é imune a dano, até que se resolva o mistério da sua origem.

ENIGMA DE MEDO

A degolificada precisa ser confrontada com a causa de sua morte, de modo que não possa escapar desse confronto. Se confrontada desta forma, ela perde sua imunidade a dano.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo x2*

TESTE 50+35 | DANO 8d8+20 impacto

LIVRE ♦ AGARRAR E ESTRANGULAR

Se a degolificada acertar um ataque de pancada em um personagem Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 50+35). Enquanto estiver agarrado desta forma, o personagem também fica asfixiado. A degolificada pode manter até duas criaturas agarradas por vez.

LIVRE ♦ GRITO RASCADO

A degolificada rompe a vedação de sua boca e emite um grito ensurcedor. Cada personagem em alcance médio sofre 4d10+10 pontos de dano mental e um efeito determinado aleatoriamente rolando 1d4 na tabela a seguir (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita o efeito). Cada um desses efeitos é considerado uma lesão (ver página 174). A degolificada só pode usar esta habilidade uma vez por cena.

- 1 Surdo dos dois ouvidos permanentemente
- 2 Surdo de um ouvido permanentemente
- 3 Surdo de dois ouvidos até o final da cena
- 4 Surdo de um ouvido até o final da cena

MOVIMENTO ♦ DESFIGURAMENTO CAPILAR

A degolificada usa seus longos cabelos para penetrar os orifícios faciais e seus olhos vazios para perturbar a alma de suas vítimas. Cada personagem agarrado por ela sofre 10d6+20 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 35 reduz à metade) e 6d10 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

MECÂNICA ESPECIAL: METAMORFOSE DA DEGOLIFICADA

Quando certas circunstâncias ocorrem, a degolificada pode assumir uma forma mais poderosa, diretamente ligada a um dos elementos.



SANGUE

Se a degolificada matar um alvo e mantê-lo agarrado até seu próximo turno, ela o absorve e se transforma em degolificada devoradora, assumindo uma forma de Sangue maior e mais agressiva. Nesta forma, ela ganha um ataque adicional de mordida ($5\oplus 35$, 10d10+20 Sangue) e ela recebe resistência a Sangue 20.

MORTE

Após 3 erros consecutivos em ataques a degolificada, o tempo perdido dedicado à ela transforma-a em uma degolificada decrepita. Ela

assume uma forma de Morte, esquelética e retorcida com Lodo Preto. Nesta forma, o deslocamento dela aumenta para 12m (8□) e ela recebe resistência a Morte 20.

Além disso, seus cabelos se

transformam

em lodo que podem agarrar vítimas. Ela pode gastar uma ação de movimento para agarrar uma criatura em alcance curto (Reflexos DT 35 evita).

ENERGIA

Se a degolificada enlouquecer um alvo, ela se transforma em uma degolificada conturbada. Seu corpo assume um aspecto fantasmagórico, como chamas irracionais em constante transformação. Assumindo a forma de um espectro de Energia, ela pode atravessar paredes e ignorar coberturas, e o dano de seus ataques se transforma em dano de Energia. Além disso, recebe resistência a Energia 20.



CONHECIMENTO

Se receber a resposta errada ao tentarem resolver seu enigma, ela se transforma em degolificada gnóstica. Símbolos de Conhecimento do Outro Lado aparecem ao redor de seu corpo brilhando em dourado. Ao final de cada turno da degolificada, o alvo visível mais próximo recebe uma alucinação, enxergando uma ilusão relacionada ao enigma da degolificada. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental e fica atordoado até final de seu próximo turno (Vontade DT 35 reduz o dano à metade e evita a condição).

