

PARASITA DE CULPA

Uma criatura disforme, que se alimenta da culpa despertada em suas vítimas através de pesadelos e ilusões terríveis. O parasita de culpa normalmente utiliza de alucinações baseadas em sentimentos não resolvidos dentro da mente de sua vítima, distorcendo figuras e acontecimentos de seu passado para criar uma situação desesperadora.

Parasitas de culpa possuem motivações e métodos diferentes, mas todos são reconhecíveis pelo seu objetivo: causar pressão psicológica originada pela culpa e se fortalecer com isso.

Cada manifestação também tem métodos específicos e únicos para ser derrotado, como desvendar a ilusão e enfrentar a verdade, ou abraçar a culpa por completo. O que é curioso é o comportamento encontrado em alguns parasitas de culpa: eles tendem a se dissipar ou não se importarem de serem destruídos após se alimentarem da culpa de alguém.

É um mistério o que poderia levar uma criatura paranormal a assumir esse comportamento autodestrutivo, mas as sequelas deixadas pelos traumas dificilmente são superadas. Mesmo sabendo que se tratavam de ilusões, as memórias ainda são reais.

Parasita de Culpa





PARASITA DE CULPA CONHECIMENTO

VD 60

SANGUE • **MORTE** • **MEDO** • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 2d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4²⁰ Percepção às cegas
INICIATIVA 20

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

PONTOS DE VIDA 90 45 machucado
IMUNIDADES Dano (exceto causado pelo hospedeiro)

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 0 INT 4 PRE 4 VIG 1

DESLOCAMENTO 6m 4□

DEVORAR CULPA

O parasita se alimenta da culpa e dos traumas de um hospedeiro. Caso se fixe em um personagem 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 derrotado ou o hospedeiro morra ou enlouqueça.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo*

TESTE 20 | **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 -20²⁰, por estar dormindo), oposto ao teste de Furtividade do parasita (20+15). Se passar, desperta antes que o parasita se fixe nele, fazendo com 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 que ele estiver mantendo inconscientes. 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 dano mental em vez do normal.

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.