

Telopsia



TELOPSIA

Você já deve ter escutado a lenda do filme amaldiçoado: telopsia. Uma fita VHS amaldiçoada que contém uma gravação misteriosa e terrível, causando a todos aqueles que a assistiram uma morte aterrorizante pouco tempo depois.

Os relatos daqueles que realmente possuíam a fita se misturam com as inúmeras histórias fictícias daqueles que buscam a atenção, mas algumas consistências aparecem naqueles que não estavam mentindo: todos que morreram em seguida.

Ninguém parece conseguir descrever sequer a duração do conteúdo registrado, e qualquer tentativa resulta na vítima entrando em um ataque de histeria enlouquecedora, repetindo as mesmas palavras repetidamente em um ataque de pânico: “Rebobinar através. Rebobinar através. Rebobinar através...”

É impossível determinar uma origem da fita maldita, mas sua manifestação está sempre conectada à criatura que a acompanha. Descrito com a aparência de um homem bizarro vestindo um longo sobretudo preto, com um corpo esquelético e uma cabeça similar à uma televisão antiga, com imagens perturbadoras e enlouquecedoras sendo transmitidas em sua “tela”.

Todos aqueles que assistiram ao filme eventualmente são encontrados pela criatura, e então, é ela que os assiste enquanto distorce completamente a sua forma os desintegrando, restando apenas uma mancha preta no formato de silhueta no local em que morreram.

ENIGMA DE MEDO

A única maneira teorizada de derrotar o telopsia é de alguma forma destruir a própria fita amaldiçoada que se manifestou na Realidade, mas para isso é necessário investigar suas vítimas para encontrá-la, um trabalho árduo considerando que ninguém parece conseguir lembrar do que fez com ela após assisti-la. Se a fita for destruída, o telopsia tem seus PV reduzidos a 0 e é também destruída. Caso contrário, mesmo que seja derrotado em combate, se o seu Enigma do Medo não tiver sido resolvido, será apenas uma questão de tempo até o telopsia retornar.

 **TELOPSIA**
ENERGIA

VD **340**

MORTE •  **MEDO** • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 40 • 10d6 mental • NEX 99%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 50+25 Visão no escuro
INICIATIVA 40+20

DEFESA **48** FORTITUDE 20+15
REFLEXOS 40+20
VONTADE 50+25

PONTOS DE VIDA **560** | 280 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, perfuração e Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI **4** FOR **2** INT **3** PRE **5** VIG **2**

PERÍCIAS FURTIVIDADE 40+20

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE DESINTEGRADOR *Corpo a corpo x3*

TESTE 40+35 | **DANO** 6d12+30 Energia

MOVIMENTO ♦ VIAJAR PELA TELA

O telopsia pode se desmaterializar e se materializar em outra tela ou visor em alcance longo. Em seguida, ele se desloca 9m.

PADRÃO ♦ TELA ZUMBIFICADORA

O telopsia projeta imagens enlouquecedoras em sua tela. Todos os seres em alcance médio sofrem 6d6 pontos de dano mental ficam confusos até final da cena (Vontade DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição). Um ser que já esteja confuso e falhe no teste de resistência fica também fascinado.

COMPLETA ♦ PRENDER NA TELA

O telopsia usa ondas de Energia para desintegrar um ser em alcance curto e materializá-lo dentro de sua tela (Fortitude DT 30 evita). Um ser dentro da tela fica paralisado e sofre 2d12 pontos de dano mental no início de cada um de seus turnos. Cada vez que o telopsia sofre 50 ou mais pontos de dano em um turno, o ser preso pode repetir o teste de Fortitude; se passar, escapa da tela e se materializa em um ponto a sua escolha adjacente ao telopsia.