



O DIABO

Você com certeza já ouviu falar desse ser conhecido por inúmeros nomes. *O Príncipe do Ódio*, o *Imperador das Aberrações*, o *Portador do Trono* ou o *Sangue Encarnado*. Aquele que rasga a Realidade com sua presença aterrorizante e devoradora.

O Diabo é uma das manifestações do Outro Lado mais significativas na história da Realidade. Um ser que nunca foi derrotado, nunca foi controlado e nunca foi aprisionado, capaz de invocar e controlar qualquer criatura paranormal irracional associada ao elemento do Sangue dentro da Realidade.

As menções da figura maquiavélica de pele vermelha, chifruda, com um sorriso impetuoso rasgado acompanhado de um olhar macabro estão presentes em incontáveis culturas e lendas ao redor de toda a Realidade.

O Diabo não age de maneira sutil, dispensando a graciosidade e o suspense. Ele não tem problemas em ser invocado pessoalmente para lidar com qualquer situação que lhe desperte o interesse, e por isso se tornou a criatura paranormal mais popularmente conhecida em toda a Realidade. Todos já ouviram falar do Diabo, mas apenas alguns tiveram o desprazer e a agonia de conhecê-lo.

Sua presença sempre está associada a personalidades com estados mentais excessivamente transtornados. O Diabo se alimenta dos sentimentos extremos e descontrolados daqueles com quem interage, buscando intensificar ainda mais as emoções experienciadas.

Graças a isso, é comum seguir o caminho de sangue e dor que traçam de volta à origem da maioria dos casos envolvendo o Diabo: um Pacto. O que leva alguém a decidir buscar ajuda no ser mais bestial e abominável conhecido é debatível, muitas vezes pela arrogância, o ódio, a paixão, mas principalmente, o desespero. O Diabo gosta de abusar daqueles que não se vêem com outras opções, assim como ele sente prazer em humilhar aqueles que acreditam poder superá-lo.

Aqueles que buscaram sua simpatia mergulharam em uma vida de abstinência e agonia interminável, mas aqueles que decidiram tomá-lo como um inimigo acabaram por sofrer consequências que consideraram piores do que a própria morte. No fim, existe uma regra inegável que se deve seguir impetuosamente com todo seu coração:

**VOCÊ NÃO DEVE
SE ENVOLVER COM O DIABO.**

O DIABO

SANGUE

VD 400

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 10d8 mental

SENTIDOS PERCEPÇÃO 6²⁰+25 Percepção às cegas
INICIATIVA 6²⁰+35

DEFESA 66 | FORTITUD 6²⁰+35
REFLEXOS 6²⁰+35
VONTADE 6²⁰+35

PONTOS DE VIDA 1666 | 833 machucado

IMUNIDADES Condições de atordoamento e paralisia, dano, dano e efeitos de Sangue

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 6 FOR 6 INT 6 PRE 6 VIG 6

DESLOCAMENTO 18m | 12□

ARDILOSO

O Diabo gosta de fazer pactos e ocasionalmente aparece para pessoas normais. Ele pode escolher não ativar sua Presença Perturbadora quando encontra um personagem.

DECEPAR MÁSCARA

A intensidade dos sentimentos do Diabo é a única coisa capaz de romper a calmaria do Equilíbrio e resolver o Enigma de Medo da Máscara do Desespero.

POTÊNCIA DE SANGUE

O Diabo recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Além disso, seu modificador para todos os testes de perícia baseados em Força, Vigor ou Presença é +35, e para testes baseados nos demais atributos, é +25.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

ARMA SANGRENTA *Corpo a corpo x2*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d10+50 Sangue
CHIFRE DO DIABO *Corpo a corpo*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d8+50 Sangue

PADRÃO ◆ AGREDIR

ARMA SANGRENTA *Distância x2 ♦ MÉDIO*
TESTE 6²⁰+45, crítico x3 | DANO 2d10+50 Sangue

LIVRE ♦ EXPLODIR EM SANGUE

O Diabo é capaz de controlar o sangue de qualquer ser com o qual ele tenha contato direto. Se ele causar dano em um personagem usando sua arma sangrenta, ou se tocar diretamente em uma ferida de um personagem, ele causa 10d6 pontos de dano de Sangue. O Diabo pode usar esta habilidade duas vezes por turno.

LIVRE ♦ SANGRAR

Se o Diabo acertar um ataque com seu chifre, pode escolher soltar o apêndice e deixá-lo preso no personagem. Um personagem com um chifre preso em si sofre vulnerabilidade a Sangue até removê-lo. Fazer isso requer uma ação padrão e causa 8d8 pontos de dano de Sangue. O chifre do Diabo sempre cresce de volta no começo do seu turno.

MOVIMENTO ♦ TRANSPORTAR PELO SANGUE

O Diabo pode se movimentar através do Sangue, inclusive daquele que esteja saindo de dentro de um personagem. Com uma ação de movimento, o Diabo pode se deslocar para qualquer espaço que tenha uma grande quantidade de sangue exposta ou adjacente a um personagem machucado ou morrendo.

PADRÃO ♦ SENHOR DO SANGUE

Uma vez por cena, o Diabo pode invocar e controlar uma ou mais criaturas de Sangue cujo VD total somado seja até 400. As criaturas aparecem em alcance médio do Diabo e agem a partir da próxima rodada, no turno do Diabo, seguindo a vontade dele.



PADRÃO ♦ PACTO

O Diabo oferece ao alvo um pacto de Sangue. Se o pacto for aceito, o Diabo irá cumprir o que foi prometido, normalmente com resoluções distorcidas ao pé da letra. Em troca, o alvo sofre 10d6 pontos de dano mental e, se enlouquecer como resultado, se torna um servo obcecado pelo Diabo para o resto da vida.

COMPLETA ♦ DESEJOS DE SANGUE

Todos os personagens em alcance médio do Diabo entram em uma fúria de Sangue e atacam outro personagem em alcance curto a escolha do Diabo (Vontade DT 45 evita). Um personagem afetado por esta habilidade deve usar sua ação com o maior potencial de dano, mas não pode conjurar rituais. Um personagem que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade até final da cena.

ENIGMA DE MEDO

Ninguém sabe como derrotar o Diabo. Registros antigos falam sobre símbolos sagrados que afastariam a Besta, mas nada parece funcionar de verdade. Se existe uma forma de derrotar essa criatura, esse é um segredo muito bem guardado. Sabe-se, entretanto, que a Morte é a entidade opressora do Sangue. Talvez a resposta não esteja no Sangue escarlate, mas sim no lodo da Morte. Seria uma manifestação de Morte com força equivalente ao Diabo a chave para derrotá-lo?

Quando o Enigma de Medo do Diabo for resolvido ele perde sua imunidade a dano e seus bônus de testes de resistência são reduzidos para +25.