

CULTISTAS

Seguidores das entidades, cultistas podem se esconder nas mais variadas camadas da sociedade. De trabalhadores humildes a políticos e empresários poderosos, o apelo do paranormal pode seduzir qualquer um, tornando-o uma ameaça à Realidade.

INICIADO

VD 20

Ainda que seja um iniciado no caminho da adoração às entidades, este cultista já é capaz de conjurar rituais, e pode se mostrar um oponente perigoso para agentes inexperientes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20

DEFESA 16

Fortitude 20 | Reflexos 20 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

AGI 1 FOR 1 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Enganação 20+5, Ocultismo 20+5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo de um elemento. O iniciado pode conjurar esses rituais, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

INVESTIDO

VD 40

Tendo executado os ritos iniciais de admissão e provado sua lealdade ao seu Elemento, o cultista investido é alguém comprometido com as Entidades e um perigo para a Realidade.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 |

Iniciativa 20+5

DEFESA 17

Fortitude 20 | Reflexos 20 |

Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Enganação 20+10, Ocultismo 20+10

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo e dois rituais de 2º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 5 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 17.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20+5, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

REVÓLVER *À distância* ✧ *CURTO*

Teste 20, crítico 19/x3 | Dano 2d6 balístico

LÍDER DE CULTO

VD 140

Experiente e capaz de conjurar rituais mais poderosos, o líder avançou no culto, colhendo as recompensas de sua devoção às entidades. Mantendo habilmente seu disfarce de bom cidadão, este mestre cultista pode ser qualquer um, até mesmo alguém muito próximo dos agentes.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 30+10 | Iniciativa 20+10

DEFESA 27

Fortitude 20+10 | Reflexos 20+5 | Vontade 30+15

PONTOS DE VIDA 150 | Machucado 75

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 3 PRE 3 VIG 2

PERÍCIAS Enganação 30+15,
Ocultismo 30+15

CONJURADOR Escolha dois rituais de 1º círculo, dois rituais de 2º círculo e dois rituais de 3º círculo de até dois elementos. O cultista pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 25.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20+10, crítico 19 |

Dano 1d4+1 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

REVÓLVER *À distância* ✧ *CURTO*

Teste 20+5, crítico 19/x3 |

Dano 2d6 balístico

