

ANIMAIS

CÃO DE GUARDA

VD 10

Cães treinados para guarda podem causar problemas para um grupo de agentes que precisa ser furtivo. Estas estatísticas podem ser usadas também para representar cães policiais ou lobos.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 14

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 12 | Machucado 6

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Sobrevivência 20+10

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d6+2 corte

LIVRE ♠ DERRUBAR

Se o cão de guarda acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (bônus 20+5).

ENXAME DE ABELHAS

VD 10

Normalmente pacíficas, abelhas podem se tornar agressivas se sua colmeia for ameaçada. Encontradas principalmente em zonas rurais, abelhas podem estabelecer colmeias em parques e em casas abandonadas.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 |
Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 15

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 |
Vontade 20

PONTOS DE VIDA 10 |
Machucado 5

AGI 1 FOR 0 INT 0

PRE 1 VIG 0

DESLOCAMENTO

3m | 2□, voo 9m | 6□

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço,

automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

ZUMBIDO NAUSEANTE Um ser que sofra dano do enxame de abelhas fica enjoado por 1 rodada (Fortitude DT 15 evita).

ENXAME DE RATOS

VD 10

Ratos podem ser encontrados em quase todos os lugares habitados por humanos. Normalmente tímidos, podem se unir em perigosos enxames quando movidos por fome intensa ou por misteriosas energias paranormais.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
Faro, visão na penumbra

DEFESA 13

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

AGI 1 FOR 0 INT 0 PRE 1 VIG 0

DESLOCAMENTO 9m | 6□, escalar/nadar 6m | 4□

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

DOENÇA Um ser que sofra dano do enxame de ratos contrai a doença febre hemorrágica (Fortitude DT 15 evita).

JACARÉ

VD 40

Existem diversas espécies de jacarés, sendo que algumas podem ser encontradas até mesmo em áreas urbanas. A ficha a seguir representa um espécime grande, que pode ser perigoso para agentes.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 20+5 |
Iniciativa 20+5
Visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 20+5 | Reflexos
20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 40 |
Machucado 20

AGI 1 FOR 3 INT 0

PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Furtividade 20+8



DESLOCAMENTO 6m | 4□, nadar 9m | 6□

GIRO DA MORTE Se o jacaré estiver agarrando um ser dentro da água e fizer a manobra agarrar novamente para causar dano, ele causa +2d8 pontos de dano.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 3²⁰+5 | Dano 1d8+8 corte

CAUDA *Corpo a corpo*

Teste 3²⁰+5 | Dano 1d12 impacto

LIVRE ♠ AGARRÃO

Se o jacaré acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (teste 3²⁰+7).

JAVAPORCO

VD 20

Resultado do cruzamento de javalis com porcos domésticos, o javaporco se tornou uma praga em muitas regiões rurais. Um grupo de agentes investigando uma fazenda ou um esconderijo nos ermos pode ser surpreendido por estas criaturas vorazes e agressivas.

ANIMAL • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 2²⁰+5 | Iniciativa 2²⁰+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 14

Fortitude 3²⁰+5 | Reflexos 2²⁰+5 | Vontade 2²⁰

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

AGI 1 **FOR 2** **INT 0** **PRE 1** **VIG 3**

DESLOCAMENTO 12m | 8□

FEROCIDADE Se o javaporco sofrer dano, recebe +2²⁰ em testes de ataque e causa um dado de dano adicional em todas as rolagens de dano até o final da cena.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 2²⁰+5 | Dano 1d8+4 corte

REAÇÃO ♠ MORDIDA FINAL

Quando é reduzido a 0 PV, o javaporco faz um ataque de mordida contra um oponente aleatório em seu alcance antes de morrer.

ONÇA-PINTADA

VD 40

O maior felino das Américas, a onça-pintada é o principal predador das selvas brasileiras. Embora dificilmente seja encontrada fora de seu território nativo, a onça pode ser um oponente mortal para agentes embrenhados em seu campo de caça.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 2²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+10

Faro, visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 2²⁰+5 | Reflexos 3²⁰+5 | Vontade 2²⁰+5

PONTOS DE VIDA 55 | Machucado 27

AGI 3 **FOR 3** **INT 0** **PRE 1** **VIG 2**

PERÍCIAS Furtividade 3²⁰+13

DESLOCAMENTO 12m | 8□, escalar/nadar 6m | 4□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 3²⁰+10 | Dano 1d8+5 corte

GARRAS *Corpo a corpo x2*

Teste 3²⁰+10, crítico 19 | Dano 1d6+5 corte

LIVRE ♠ AGARRÃO

Se a onça acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 3²⁰+7).

COMPLETA ♠ BOTE

A onça faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +2²⁰ da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

SUCURI

VD 40

Uma grande cobra constritora, originária das selvas amazônicas, a sucure pode ser encontrada sob a posse de colecionadores de animais exóticos ou como um perigoso mascote de cultistas excêntricos.

ANIMAL • GRANDE

SENTIDOS Percepção 2²⁰+5 | Iniciativa 2²⁰+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 16

Fortitude 3²⁰+5 | Reflexos 2²⁰+5 | Vontade 2²⁰

PONTOS DE VIDA 68 | Machucado 34

AGI 2 **FOR 3** **INT 0** **PRE 1** **VIG 3**

PERÍCIAS Furtividade 2²⁰+8

DESLOCAMENTO 6m | 4□, escalar/nadar 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 3²⁰+10 | Dano 1d6+8 corte

LIVRE ♠ AGARRÃO

Se a sucure acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 4²⁰+12).

LIVRE ♠ CONSTRIÇÃO

No início de cada um dos seus turnos, a sucure causa 2d6+8 pontos de dano de impacto em qualquer ser que esteja agarrando.