

VULTO

Em ambientes com a Membrana danificada, às vezes pode ser difícil discernir fatos da paranóia do seu próprio cérebro. Sons inexistentes, temperatura inconstante e até mesmo vultos em movimento são relatos constantes daqueles que se aventuram em ambientes com a conhecida neblina gerada pela fragilidade da Membrana.

E é nessa paranóia que um vulto pode ser gerado. Uma criatura que sequer estava no ambiente, mas graças ao Medo gerado pelo delírio de um observador, é criada pelo Outro Lado através da imaginação assustada e fértil, que então se transforma em uma casca física.

Um vulto é uma manifestação paranormal que toma forma através do susto de uma possibilidade, aparecendo como uma criatura humanóide formada de névoa sólida capaz de causar estragos reais.



VULTO
CONHECIMENTO

VD 40

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 3d6 mental • NEX 30%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 40+5

DEFESA 19 **FORTITUDE** 20
REFLEXOS 40+5
VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 60 | 30 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 5,
Conhecimento 10

VULNERABILIDADES Sangue

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS FURTIVIDADE 40+10

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AURA TANGÍVEL

O vulto procura pessoas assustadas para que possa se alimentar dos sentimentos disparados pelos sustos. Seus ataques contra criaturas sob efeito de qualquer condição de medo causam +2d6 pontos de dano de Conhecimento.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

TOQUE MACABRO *Corpo a corpo x2*

TESTE 40+10 | **DANO** 2d6 Conhecimento

COMPLETA ♦ **PLANTAR PARANOIA**

O vulto procura implantar medo e paranoia na mente de suas vítimas ao chacoalhar a Membrana e fazer aparecer coisas que não estão lá de verdade. Cada personagem em alcance médio fica abalado (Vontade DT 15 evita). Se o personagem já estiver abalado, ficará apavorado. Se o vulto estiver escondido ao usar essa habilidade, cada personagem sofre -20 no teste de Vontade.

Vulto