

# CRIATURAS DE

# MORTE

Aracnasita

## ARACNASITA

A distorção que a exposição paranormal pode causar a uma criatura na Realidade é imensurável e resultados assustadores podem fazer um pequeno aracnídeo se deformar a uma entidade parasitária enorme que se alimenta do tempo de vida humano para desenvolver-se em uma aberração gigantesca.

A aracnasita, também nomeada aranha preta da Morte, é uma entidade originada de uma criatura da Realidade exposta a um símbolo de invocação de Morte, desenvolvendo um comportamento parasitário. Ainda em seu estado minúsculo e não desenvolvido, as aracnesitas almejam surpreender suas vítimas para se agarrar ao seu rosto e as mantendo desacordadas.

Então, a criatura lentamente absorve seu corpo inteiro ainda vivo em uma espécie de casulo enorme na região de seu abdômen. Quanto mais tempo a aracnasita absorve de sua vítima, maior e mais poderosa ela se torna, capaz de se reproduzir de maneira acelerada, gerando inúmeras pequenas cópias de si mesma, com essas sendo incapazes de se reproduzir de forma independente e agindo como invocações associadas diretamente à criatura original.

Mesmo agentes experientes e preparados já foram pegos de surpresa e devorados por essa criatura terrível, por isso, as táticas para enfrentar uma aberração dessas devem ser estratégicas, especialmente em ambientes de desvantagem como florestas.



## ARACNASITA MORTE

VD 80

MEDO • CRIATURA • GRANDE

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 40%+ é imune

<b>SENTIDOS</b>	PERCEPÇÃO 20+10	Percepção às cegas
	INICIATIVA 30+10	

<b>DEFESA</b> 23	FORTITUD 20+5
	REFLEXOS 30+10
	VONTADE 20+5

**PONTOS DE VIDA** 140 | 70 machucado

IMUNIDADES Dano

VULNERABILIDADES Energia

### ATRIBUTOS

AGI 3	FOR 2	INT 1	PRE 1	VIG 2
-------	-------	-------	-------	-------

**PERÍCIAS** FURTIVIDADE 30+8

**DESLOCAMENTO** 12m | 8□

### PERCEPÇÃO TÁTIL

A aracnasita percebe tudo que está em contato com sua teia. Ela ignora penalidades por visão ou condições de sentidos para objetos e seres em contato com a teia.

### AÇÕES

**PADRÃO** ◆ AGREDIR

**MORDIDA** Corpo a corpo

TESTE 30+15 | DANO 2d10+10 perfuração

## ENIGMA DE MEDO

A aracnasita se forma a partir de uma aranha que entra em contato com o lodo da Morte através de um símbolo poderoso e cresce quando captura um ser humano para parasitar. Por isso, ela continua a manifestar esse lodo por todo seu corpo e guarda uma grande quantidade em seu abdômen, onde fica a vítima que está sendo parasitada. O lodo serve como uma proteção paranormal e faz com que seu corpo seja impossível de ser ferido. Ainda assim, existe uma forma de derrotá-la.

O lodo de Morte em seu corpo procura fugir do fogo e do calor, movimentando-se lentamente para longe da fonte quente. Caso sofra dano de fogo, a Aracnasita perde sua imunidade a dano até o início do seu próximo turno.

### LIVRE ◆ ESTACAR

Quando causa dano com sua mordida, a aracnasita pode usar seu Lodo de Morte para prender o alvo no lugar. A vítima sofre +1d10 pontos de dano de Morte e fica agarrada. Ela pode se soltar gastando uma ação padrão e um teste de Atletismo (DT 20). Personagens adjacentes podem gastar uma ação padrão para soltá-la com o mesmo teste (ou ajudá-la em seu próprio teste).

### REAÇÃO ◆ DESOVAR ARANHAS

Uma vez por cena, quando ficar machucada, a aracnasita desova diversas aranhas menores, que se espalham em sua volta gerando efeitos diversos. No início de cada turno da aracnasita após isso, ela executa um dos seguintes efeitos, nesta ordem.

- \* No primeiro turno, as aranhas se espalham ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).
- \* A partir do segundo turno, as aranhas atacam os personagens ao redor da aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da criatura sofre 2d8 pontos de dano de Morte (Fortitude DT 15 reduz à metade).
- \* No terceiro turno, as aranhas menores se espalham ainda mais. Os dois efeitos acima agora afetam personagens que iniciem seu turno em alcance médio da aracnasita.
- \* A partir do quarto turno, caso um personagem morra em alcance médio da aracnasita, será consumido por uma aranha, que irá se transformar em uma nova aracnasita com 70 PV e sem a habilidade Desovar Aranhas.

### MOVIMENTO ◆ DISPARAR TEIA

A aracnasita dispara uma teia em alcance curto. A teia ocupa uma área quadrada com 3m de lado. Personagens na área ou que entrem nela, ficam agarrados (Reflexos DT 20 evita). A teia é tomada pelo lodo de Morte, fazendo com que qualquer personagem que inicie seu turno agarrado por ela sofra 2d8+10 pontos de dano de Morte. Um personagem pode escapar da teia causando 15 pontos de dano de corte a ela ou gastando uma ação padrão para rasgá-la (Atletismo DT 20). A teia dura até fim da cena.