

# ENRAIZADO

A Morte se espalha de maneiras misteriosas, mas parece infectar especialmente áreas com alta biodiversidade e flora extensiva, como florestas, as corrompendo e consumindo vagarosamente. Nem mesmo cadáveres putrefatos, sepultados há muitos anos, estão livres de se tornarem uma casca infectada pela entidade.

Um enraizado é o resultado de um corpo enterrado próximo à vegetação infestada pela Morte, invadido por raízes grossas e preenchido com o Lodo que movimenta seus membros reforçados pela estrutura bizarra que se forma das raízes entrelaçadas, como um esqueleto armadurado.



Enraizado



ENRAIZADO  
MORTE

VD 120

CRIATURA • MÉDIO

## PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

## SENTIDOS

PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas  
INICIATIVA 30+10

## DEFESA 28

FORTITUDE 30+10  
REFLEXOS 30+10  
VONTADE 20+5

## PONTOS DE VIDA 140

70 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10,  
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

## ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 3 INT 1 PRE 1 VIG 3

## PERÍCIAS

ATLETISMO 30+10

## DESLOCAMENTO 9m

6□

## IMORTALIDADE

Quando o enraizado morre, se desfaz em uma poça de lodo, galhos e raízes. Ele retornará após 1d2 rodadas com 70 PV. Se sofrer 20 pontos de dano de fogo ou de Energia somados enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

## VENENO PÚTRIDO

A primeira vez que um personagem sofre dano do punho espinhento em uma cena, fica envenenado. No início de cada um de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (DT 23). Se falhar, sofre 4d12 pontos de dano de Morte. Se passar, se cura do veneno.

## AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

**PUNHO ESPINHENTO** *Corpo a corpo x2*

TESTE 30+15 |

DANO 2d8+8 impacto mais 2d12 Morte