



ENPAP-X

Originada de uma lenda perdida da antiga Suméria, a aberração “enpap-X” surgiu da dor e tortura de um prisioneiro de guerra que era obrigado a marcar em sua pele os feitos terríveis cometidos pelo seu soberano.

Um enpap-X pode surgir quando uma pessoa é forçada a viver aprisionada, torturada e acorrentada, estando constantemente exposta a brutalidades e manifestações paranormais, mas nunca de fato tendo a libertação de ter sua vida encerrada.

O ódio, a dor e a angústia lentamente transformam a mente dessa pessoa em uma tormenta enfurecida e enlouquecida, e as marcas registradas em seu corpo preenchem o vazio da sua mente consumida pelo ódio com apenas uma palavra, um nome lembrado pelo Conhecimento do Outro Lado: enpap-X.

Inicialmente agindo de forma controlada, acorrentado pelo seu possuidor, se libertado das suas correntes e ferido, enpap-X se transforma e se expande numa monstruosidade enorme de quatro braços que busca apenas a vingança contra qualquer um em sua frente, o preço de uma eternidade de sofrimento.

✚ ENPAP-X SANGUE

VD 180

CONHECIMENTO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 6d6 mental • NEX 60%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 20+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 20+10

DEFESA 36 FORTITUD 30+15
REFLEXOS 20+15
VONTADE 20+10

PONTOS DE VIDA 360 | 180 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10,
Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 2 FOR 4 INT 1 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 12m | 8□

TRANSFORMAÇÃO

O enpap-X começa o combate como um existido comum, usando todas as estatísticas da ficha da página 240. Quando ele é reduzido a 0 PV, porém, em vez de morrer, se transforma: passa a usar a ficha desta página (inclusive gerando o efeito de sua presença perturbadora) e recupera todos os seus PV, ficando com 360 PV.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

SOCÃO *Corpo a corpo x4*

TESTE 40+20 | DANO 2d10+10 impacto

PADRÃO ◆ AGREDIR

CORRENTES *Distância x3 ◊ CURTO*

TESTE 20+15 | DANO 2d8+10 impacto

LIVRE ◊ ACORRENTAR

Se o enpap-X de sangue acertar um ataque de correntes em um personagem Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo à distância (teste 20+17). No começo do seu turno, o Enpap-X estrangula cada personagem agarrado desta forma, causando 4d6 pontos de dano de impacto. O Enpap-X pode ter manter até dois personagens agarrados simultaneamente.

REAÇÃO ◊ FORMA DESENCADEADA

Quando faz um acerto crítico com um socão ou com uma corrente, o Enpap-X pode derrubar o alvo ou empurrá-lo 3m na direção oposta.

REAÇÃO ◊ CRESCER

Movido pelo Sangue incontrolável, o Enpap-X desenvolve força conforme desfere seus golpes. Sempre que acertar um personagem com seu socão, o Enpap-X recebe um bônus cumulativo de +1d6 em suas próximas rolagens de dano até o fim do turno. Ou seja, se acertar o primeiro socão, no segundo recebe +1d6 de dano. Se acertar o segundo, no terceiro recebe +2d6. E se acertar o terceiro, no quarto socão recebe +3d6.

MOVIMENTO ◊ MARCAS DO TERROR

O Enpap-X faz com que as marcas em seu corpo brilhem com uma luz dourada, revelando as atrocidades eternizadas em sua pele. Todos os personagem em alcance curto do Enpap-X sofrem 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade). Um personagem que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade até o final da cena.