

ANOMALIA

Existe uma lenda de uma dimensão alternativa, um espaço que poderia ser acessado pelo puro acaso. Uma possibilidade minúscula, inacreditável, de que ao interagir com uma passagem, você poderia acessar outro lugar que não pretendia. Como se em todas as vezes que as portas do elevador se abrirem, ou quando você se prepara para sair de casa, ou até mesmo quando abre o microondas para pegar comida, você estivesse jogando na loteria da probabilidade anárquica.

E se seu infortúnio for inacreditável, você terá sido escolhido por uma anomalia.


Exceto que a anomalia não é uma dimensão, ele é uma manifestação paranormal, um monstro. Uma criatura com uma forma tão caótica que a Realidade tenta a conter escondida por trás da menor das possibilidades, para que sua falta de lógica possa ser ignorada.

A anomalia é indescritível para aqueles que o viveram. Sua forma não é contida por barreiras físicas de um corpo compreensível. Não existem registros de testemunhas sobreviventes dessa manifestação, mas aqueles que de alguma forma conseguiram registrar

o momento em que a presenciaram conseguiram apenas rir enlouquecidamente enquanto os filamentos de suas sanidades eram destruídos em segundos.

É impossível determinar se uma anomalia é uma manifestação instantânea que se desfaz após escolher uma vítima ou se está constantemente na Realidade, apenas esperando pela impossibilidade de sua manifestação. Na verdade, é impossível ter qualquer dado concreto e lógico sobre a Anomalia.

Mas algo sempre estará presente: o medo de que, na próxima vez que você abrir aquela porta, a anomalia escolherá você.



VD 380

MEDO • CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 45 • 9d8 mental

SENTIDOS

PERCEPÇÃO — Visão no escuro

INICIATIVA —

DEFESA —

FORTITUDE 50+15

REFLEXOS 50+15

VONTADE 50+15

PONTOS DE VIDA 1000

500 machucado

IMUNIDADES Dano e todas as condições

VULNERABILIDADES Conhecimento

ATRIBUTOS

AGI — FOR — INT 5 PRE 5 VIG —

DESLOCAMENTO 0m

0□

IMATERIAL

A anomalia possui um corpo físico desprezível e escondido atrás de uma imensidão de Energia paranormal. Ela é imune a dano e a todas as condições. A anomalia não faz testes e não age da mesma maneira que outras criaturas. Sua própria existência é uma impossibilidade e um confronto com ela é surreal e indescritível. A única forma de derrotá-la é resolvendo seu Enigma de Medo.

EXISTÊNCIA IMPOSSÍVEL

A anomalia não se desloca de maneira normal. Ela existe somente dentro de um objeto que possa ser aberto por uma porta. Enquanto a porta estiver aberta, a anomalia é manifestada e pode usar seus poderes. Uma vez manifestada, a anomalia ficará perseguindo aqueles que a manifestaram, surgindo sempre que abrirem uma porta ou compartimento e levando-os à loucura.

AÇÕES

LIVRE ❖ ROMPER CONSCIÊNCIA

No início do turno da anomalia, ela sorteia um ser que esteja em sua linha de visão e tenta romper sua razão transformando suas ondas cerebrais. A vítima sofre 10d6 pontos de dano mental (Vontade DT 41 reduz à metade) e, se ficar insana devido a este dano, é absorvida pela anomalia.

LIVRE ❖ MANIPULAR ONDAS DA EXISTÊNCIA

No final do turno da anomalia, ela manipula as ondas eletromagnéticas que compõem a própria existência. Ela pode ativar, desativar ou operar até seis objetos tecnológicos em alcance médio. Como alternativa, pode sobrecarregar estes objetos, gerando uma poderosa descarga que causa 2d12 pontos de dano de Energia por objeto em todos os seres na área (Reflexos DT 30 reduz à metade).

COMPLETA ❖ MANIFESTAR O IMPOSSÍVEL

A anomalia invoca uma ou mais criaturas de Energia cujo VD total some até 240. As criaturas aparecem em alcance curto da anomalia e agem a partir da próxima rodada, seguindo seus impulsos caóticos.

ENIGMA DE MEDO

A anomalia não deveria existir. Ela é o próprio caos colapsando com a Realidade, e

não existe lógica para defini-la. A única forma de combater essa criatura é mergulhar na anomalia para entendê-la no Outro Lado. Quando o Enigma de Medo da anomalia for resolvido, ela se transforma em um ser ou objeto aleatório por 2d4 rodadas. Durante esse tempo, ela perde sua imunidade a dano e condições e usa as estatísticas do ser ou objeto, com exceção de seus PV.

261