



Marionete

MARIONETE

A tristeza, apatia e negação originadas por um trauma também são capazes de gerar manifestações terríveis dentro da Realidade. A marionete é o resquício de uma memória distorcida por um acontecimento terrível, uma possibilidade roubada, o momento que nunca aconteceu.

Tomando a forma de um esqueleto retorcido preenchido por Lodo, a marionete é o resultado da rejeição do luto, a tentativa desesperada de trazer alguém de volta dos mortos, e com isso, sua aparência varia dependendo do responsável pela sua manifestação.

Porém, algumas constantes sempre são reconhecíveis: no crânio da marionete, um fio força a mandíbula a ficar aberta, com lodo preto escorrendo de dentro constantemente, e seus braços são erguidos como se pendurados por uma força invisível. No topo, uma enorme lâmina de ossos no formato de um foice está amarrada a um dos braços, com a ponta sendo a única parte de seu corpo flutuante que toca o chão.

É sempre possível reconhecer traços familiares daqueles que já se foram ao observar a marionete, e ceder à tentação dessa mentira pode ser a última coisa que você faça. Lembre-se: nada que foi levado pela Morte pode voltar ao que era antes.



MARIONETE MORTE

VD 280

CRIATURA • MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 85%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 50+15 Percepção às cegas
INICIATIVA 30+15

DEFESA 40

FORTITUDE 20+10
REFLEXOS 30+15
VONTADE 50+20

PONTOS DE VIDA 700

350 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto, perfuração e Morte 20

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI 3 FOR 5 INT 1 PRE 5 VIG 2

DESLOCAMENTO

6m | 4□

MOMENTO PASSIVO

Apesar de não ser rápida, a marionete não pode ter seu deslocamento reduzido e ignora qualquer tipo de terreno difícil. Além disso, ela não sofre dano ou efeitos que dependam que ela toque no chão.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FOICE DA MORTE *Corpo a corpo x2*

TESTE 50+30 | DANO 10d8+10 Morte

REAÇÃO ♣ REFLEXOS GUIADOS POR CORDA

Uma vez por rodada, quando um ser se aproxima da marionete o suficiente para ficar adjacente, ela pode fazer um ataque de foice da morte contra esse ser.

COMPLETA ♣ IRONIA DO DESTINO

A marionete executa dois ataques com sua Foice da Morte em um ser adjacente. Se acertar o segundo ataque, ela agarra o ser com sua foice e pode se deslocar 6m carregando-o consigo. Enquanto o ser estiver agarrado dessa forma, a marionete poderá transferir parte de sua dor para ele. Sempre que ela sofrer dano enquanto estiver carregando alguém, este dano é dividido entre ela e o ser que ela estiver agarrando.