

DAMA DE SANGUE **SANGUE**

VD **60**

MEDO • **MORTE** • CRIATURA • ENORME

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d6+10 Percepção às cegas
INICIATIVA 2d6

DEFESA **20** FORTITUDE 2d6+10
REFLEXOS 2d6+5
VONTADE 2d6

PONTOS DE VIDA **105** | 52 machucado
RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

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

DESLOCAMENTO 12m | 8□

CONSUMIR

Quando invocada, a dama de sangue não possui as habilidades da coluna ao lado. Sempre que consome um corpo, recebe uma das habilidades, na ordem da ficha (ou seja, ganha primeiro Arremessar, depois Chuva de Ácido e assim por diante). Para consumir um corpo, a dama de sangue precisa estar adjacente ao cadáver e gastar uma ação padrão. No começo de seu turno, se não tiver consumido sete corpos, a dama de sangue irá utilizar suas ações para se deslocar na direção de um corpo e consumi-lo. Assim que tiver consumido sete corpos, ela pode agir normalmente.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TENTÁCULO Corpo a corpo x2

TESTE 3d6+10 | **DANO** 2d6+5 impacto

ENIGMA DE MEDO

A dama de sangue é uma criatura poderosa, invocada através de um ritual que envolve o sacrifício de sete pessoas para o desabrochar de sete flores. Porém, cada flor possui uma fraqueza, conforme descrito nas habilidades ao lado.

MOVIMENTO ♦ ARREMESSAR (Flor Rosa)

A dama de sangue ergue um personagem em alcance curto e o arremessa a um ponto a sua escolha também em alcance curto. O personagem sofre 2d6 pontos de dano de impacto e fica caído (Reflexos DT 15 evita todo o efeito). A flor rosa murcha se a dama de sangue entrar em contato com fertilizante. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em Luta.

MOVIMENTO ♦ CHUVA DE ÁCIDO (Flor Vermelha)

A dama espirra ácido que derrete carne e corrói metal. Todos os personagens em alcance curto sofrem 4d4 pontos de dano químico (Fortitude DT 15 reduz à metade). A flor vermelha murcha se a dama de sangue entrar em contato com agrotóxico. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz suas resistências a dano em 5.

MOVIMENTO ♦ ESPINHOS (Flor Amarela)

A dama dispara espinhos em até três alvos em alcance médio. Cada alvo sofre 2d8 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 15 reduz à metade). A flor amarela murcha se a dama de sangue sofrer 10 pontos de dano de fogo de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em testes de Reflexos.

MOVIMENTO ♦ GRITO DEVASTADOR (Flor Roxa)

A dama emite um grito agudo que afeta a mente e causa confusão. Todos os personagens em alcance curto ficam confusos (Vontade DT 15 evita). Um personagem que falhe no teste pode repeti-lo no final do seu turno. A flor roxa murcha se a dama de sangue entrar em contato com o bulbo de bravo purpulis, uma planta roxa que cresce em algumas pedras. Isso faz a dama perder esta habilidade e sofrer -20 em testes de Vontade.

PADRÃO ♦ MIASMA FÉTIDO (Flor Azul)

A dama de sangue expele um miasma fétido que contamina o ar. Todos os personagens em alcance curto ficam enjoados por 1d4+1 rodadas (Fortitude DT 15 reduz à 1 rodada). A flor azul murcha se a dama de sangue sofrer dano de eletricidade ou Energia. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seu deslocamento em 6m.

PADRÃO ♦ PRISÃO DE TENTÁCULOS (Flor Verde)

A criatura penetra o solo com seus tentáculos e escolhe um personagem em alcance curto. Esse personagem fica agarrado até que os tentáculos sejam destruídos (os tentáculos são acertados automaticamente e tem 20 PV). A flor verde murcha se for molhada em água corrente. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz sua Defesa em 5.

MOVIMENTO ♦ VISÃO MACABRA (Flor Laranja)

O movimento hipnotizante da flor faz com que o personagem tenha delírios de imagens macabras e perturbadas. Todos os personagens em alcance médio sofrem 1d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 15 reduz à metade). A flor laranja murcha se a dama de sangue sofrer 10 pontos de dano de corte de um único efeito. Isso faz a dama perder esta habilidade e reduz seus PV totais em 20.

DAMA DE SANGUE

Uma criatura grotesca que nasce a partir de um corpo humano partido no meio, com os órgãos se misturando a plantas para dar origem a sete tentáculos com flores e espinhos, além de outro tentáculo maior, central, com uma grande flor dentada. Uma dama de sangue é uma criatura nefasta que manifesta diversas habilidades paranormais.

A dama de sangue é uma criatura de Sangue, mas com elementos de Morte e Medo, criada a partir do culto a uma entidade antiga, por vezes confundida no folclore com um anjo.

É criada a partir da transformação de uma pessoa que teve sementes de orquídea de sangue alojadas em sua coluna. Esse hospedeiro é sacrificado em um ritual de Sangue, na qual as sementes rapidamente eclodem e consomem a carne da pessoa para que ela se transforme na criatura.

A dama de sangue está associada ao mito do Serafim Escarlate, que arrebatava as almas dos mais jovens primeiro, seguindo o número sete por onde quer

que passe. Além disso, o mito se fundiu com um culto a uma “Dama das Flores”, uma entidade capaz de fazer orquídeas florescerem.



Dama de Sangue