

# CIBORGUE

O avanço da tecnologia e a obsessão com melhorias cibernéticas dentro da Realidade podem levar aos resultados mais bizarros. O ciborgue se originou de um cientista seduzido pelo poder da tecnologia que se tornou tão obstinado com a sua eficiência que amputou seus próprios membros e os substituiu por mecanismos ativados através de Energia paranormal.

A dor causada pelo processo agressivo eventualmente distorceu seu ser em uma criatura descontrolada, com seu corpo formado de um grande aglomerado de partes mecânicas e orgânicas asquerosas.

O ciborgue é uma criatura brutal, mas suas mutações robóticas parecem causar transformações espontâneas, fazendo com que a criatura mude constantemente seu comportamento e maneira de atacar suas vítimas no meio de um combate.

Essa é uma criatura extremamente perigosa e não deve ser enfrentada sem preparo ou estudo do corpo que originou sua manifestação. A Energia fluindo por seu corpo torna o contato físico extremamente perigoso, com a criatura sendo capaz de liberar pulsos elétricos fortes o suficiente para desacordar uma pessoa adulta.

Ciborgue



**SANGUE** • MEDO • CRIATURA • GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 15 • 2d6 mental • NEX 40%+ é imune

**SENTIDOS** PERCEPÇÃO 2d6+5 Visão no escuro  
INICIATIVA 2d6+10

**DEFESA** 25 FORTITUDE 3d6+10  
REFLEXOS 3d6+5  
VONTADE 2d6

**PONTOS DE VIDA** 160 80 machucado

IMUNIDADES Condições de paralisia

RESISTÊNCIAS Balístico, corte e perfuração 10,  
Energia 20

VULNERABILIDADES Conhecimento

**ATRIBUTOS**

AGI 3 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

**ESTADO DE COMBATE**

No começo do turno do ciborgue, ele assume um estado de combate disponível dentre os quatro abaixo. Um estado de combate deixa de estar disponível quando sua fraqueza é resolvida (veja Enigma de Medo). O estado de combate do ciborgue define quais ações ele pode fazer, conforme a coluna ao lado.

- \* **Estado Alpha.** Focado em atacar inimigos próximos.
- \* **Estado Beta.** Focado em perseguir e atacar inimigos distantes.
- \* **Estado Gama.** Focado em ataques à distância.
- \* **Estado Delta.** Estado tático e defensivo.

**REGENERAÇÃO ENERGÉTICA**

No começo do turno do ciborgue, ele recupera 20 PV. Se perder três ou mais estados de combate, o ciborgue perde esta habilidade.

**AÇÕES**

*Estado ALPHA*

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

**BRAÇO LAMINADO** Corpo a corpo x2

TESTE 3d6+10, crítico 18 | DANO 1d12+10 corte

*Estado BETA*

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

**PUNHO ENERGIZADO** Corpo a corpo

TESTE 3d6+10 | DANO 2d8+10 impacto

COMPLETA ✦ **INVESTIDA ENERGÉTICA**

O ciborgue avança até 24m (18□) e faz um ataque de punho energizado com bônus de +20 no teste de ataque. Se acertar, causa +2d8 de dano (para um total de 4d8+10) e derruba o alvo (Fortitude DT 20 evita a queda).

*Estado GAMA*

PADRÃO ♦ **AGREDIR (GAMA)**

**CANHÃO** Distância ✦ LONGO

TESTE 3d6+10 | DANO 4d12+5 Energia

*Estado DELTA*

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

**RAIO ENERGÉTICO** Distância ✦ MÉDIO

TESTE 3d6+10 | DANO 1d12+5 Energia

MOVIMENTO ✦ **CRIAR BARREIRA**

O ciborgue expande suas correntes de Energia e cria uma barreira paranormal. Ele recebe +5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

MOVIMENTO ✦ **REINICIAR**

O ciborgue encerra uma condição que o esteja afetando.

LIVRE ✦ **DESORIENTAR**

Um ser que sofra dano do raio energético fica alquebrado. Se já estiver alquebrado, fica atormentado por uma rodada (Vontade DT 20 evita).

## ENIGMA DE MEDO

O ciborgue é programado pela Energia para alterar seu estado de combate frequentemente. Cada estado possui uma fraqueza específica, determinada quando ele é criado pela Entidade. Exemplos de fraquezas incluem sofrer 15 pontos de dano de um tipo específico em um único ataque ou ser exposto a uma substância ou material específico. Uma fraqueza só pode ser resolvida se o ciborgue estiver no estado de combate correspondente. Quando a fraqueza for resolvida, ele não poderá assumir mais esse estado de combate. Quando ficar sem nenhum estado de combate, ele se desativa: sua Defesa é reduzida para 10 e seu deslocamento para 0m.