

MULHER AFOGADA

Uma lenda urbana que se popularizou entre crianças graças a uma história usada por pais para evitar desperdício de água, mas que tomou proporções terríveis após um famoso escritor adaptar a lenda em um conto de terror.

Sua invocação está sempre associada a mulheres que morreram em afogamentos brutais e trágicos, de forma acidental ou assassinatos. Quando presente em um ambiente, a mulher afogada se movimenta em forma de Sangue líquido pelos encanamentos de casas assombradas, podendo ser identificada através da coloração avermelhada no fluido escorrendo das saídas de água.

A mulher afogada também pode atacar em surtos de Sangue, puxando o seu alvo para dentro do encanamento, os afogando e depois devorando lentamente dentro dos canos. Por ser uma criatura de Medo, a mulher afogada exige um processo complexo para ser derrotada.

Para ser invocada completamente em forma física, um processo da investigação da sua origem precisa ser completado, e um ritual envolvendo abrir diversas torneiras ao mesmo tempo precisa ser realizado associado aos elementos da sua manifestação.



ENIGMA DE MEDO

Quando a mulher afogada assombra um local, todas as fontes de água se tornam armadilhas potenciais: torneiras, canos, privadas, chuveiros... Tudo que estiver conectado a um sistema hidráulico será um possível "ponto de invocação" da criatura e, caso um personagem se aproxime de um desses pontos, ela pode se manifestar em forma física com seu líquido de Sangue, agarrando esse personagem e tentando arrastá-lo para dentro dos canos onde o devorará lentamente.

Tentar enfrentar a mulher afogada diretamente é inútil, já que ela consegue se mover livremente por dentro dos encanamentos e se recuperar de seus ferimentos caso seja atacada. A única maneira de derrotá-la é bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada.

± MULHER AFOGADA SANGUE

VD 140

ENERGIA • MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 4d8 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS PERCEPÇÃO 2d+5 Percepção às cegas
INICIATIVA 4d+10

DEFESA 28 FORTITUDE 3d+10
REFLEXOS 4d+10
VONTADE 2d+5

PONTOS DE VIDA 240 120 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, Energia, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI 4 FOR 3 INT 2 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m 6□
Forma líquida 36m 24□

FORMA DE SANGUE

Por padrão, a mulher afogada é encontrada na forma líquida de Sangue. Nesta forma, ela possui resistência a balístico, corte, impacto, perfuração e Sangue 20; deslocamento 36m e pode percorrer canos, frestas e orifícios, como qualquer líquido; e recebe as habilidades Afogar em Sangue, Arrancar Sangue e Invadir Órgãos (todas as ações na coluna ao lado marcadas com o ícone ♠). Ela perde esta habilidade quando é invocada em sua forma física (após seu Enigma de Medo ser desvendado).

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

TESTE 3d+15 | DANO 4d8+8 perfuração

GARRAS Corpo a corpo x2

TESTE 4d+15 | DANO 4d6+6 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

JATO DE SANGUE Distância ✧ CURTO

TESTE 4d+10 | DANO 4d8+8 Sangue

MOVIMENTO ✧ SUGAR SANGUE

A mulher afogada devora o corpo de um personagem adjacente que tenha morrido nesta cena, recuperando 40 PV no processo.

Ações da Forma de Sangue

PADRÃO ♠ AFOGAR EM SANGUE

A mulher afogada invade os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, afogando-o com Sangue. O personagem fica asfixiado. No início de cada um de seus turnos, pode fazer um teste de Fortitude (DT 24). Se passar, encerra a condição e faz a mulher afogada ser expelida na forma líquida para um espaço adjacente.

REAÇÃO ♠ ARRANCAR SANGUE

Toda vez que a mulher afogada é arrancada de um corpo que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue, ela carrega consigo parte do sangue da vítima, causando 6d6 pontos de dano de Sangue e deixando-a fraca.

MOVIMENTO ♠ INVADIR ÓRGÃOS

A mulher afogada invade órgãos vitais de um personagem que ela esteja asfixiando com afogar em Sangue. O personagem sofre 6d6 pontos de dano de Sangue e fica enjoado.

"Se deixar a torneira aberta, a mulher afogada desperta."