

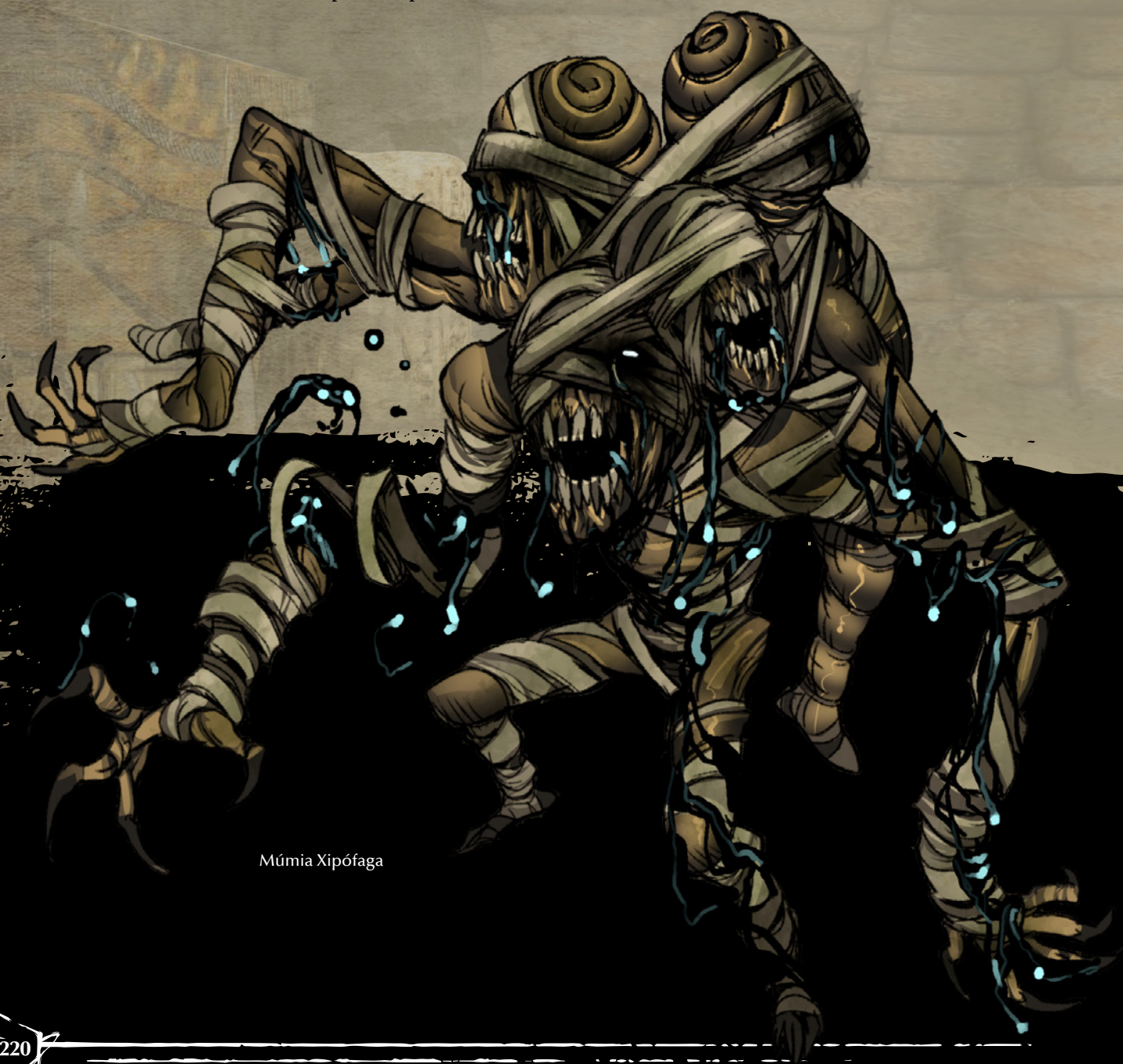
# MÚMIA XIPÓFAGA

Ninguém sabe quando e como o paranormal se manifestou pela primeira vez na Realidade, mas evidências arqueológicas demonstram registros da presença do Outro Lado há milênios. Mesmo nos tempos do Antigo Egito, o ato de mumificação em busca da imortalidade possuía resultados macabros e indesejados.

A obsessão pela vida eterna que se popularizou através do sepultamento de faraós, mas que secretamente também era exercida por seitas que cultuavam as entidades do Outro Lado, foi responsável pela histeria

cultural do pavor à própria Morte, trazendo para a Realidade consequências horrorosas.

O que poderia possivelmente levar pessoas a mumificar os próprios corpos entrelaçados enquanto ainda vivos? A origem da múmia xifópaga é um mistério perturbador, mas o seu comportamento é ainda mais macabro. Aqueles agarrados pela criatura e absorvidos até o fim de sua vida são fundidos ao seu corpo, se tornando mais um dos seres amalgamados nas amarras da eternidade distorcida da Morte.



Múmia Xipófaga





## MÚMIA XIPÓFAGA MORTE

VD **240**

CRIATURA • MÉDIO

### PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

### SENTIDOS

PERCEPÇÃO 30+10 Percepção às cegas  
INICIATIVA 50+15

### DEFESA 35

FORTITUDE 40+15  
REFLEXOS 50+15  
VONTADE 30+10

### PONTOS DE VIDA

**400** | 200 machucado

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10,  
Morte 20

VULNERABILIDADES Energia, fogo

### ATRIBUTOS

AGI **5** FOR **4** INT **2** PRE **3** VIG **4**

### DESLOCAMENTO

9m | 6□

### FAIXAS DA PERMANÊNCIA

Uma múmia reduzida a 0 PV não é destruída. Em vez disso, pode continuar agindo até o final do seu próximo turno. Se não terminar seu próximo turno com pelo menos 1 PV, ela morrerá.

### AÇÕES

#### PADRÃO ♦ AGREDIR

**GARRA ENFAIXADA** *Corpo a corpo x2*

TESTE 40+30 | DANO 4d8+30 corte

#### PADRÃO ♦ AGREDIR

**VOMITAR LODO** *Distância x2* ✨ **CURTO**

TESTE 50+25 | DANO 3d6+30 Morte mais 3d8 mental

#### LIVRE ❖ AGARRADA MUMIFICADORA

Se a múmia acertar um ataque de garra enfaixada ela pode agarrar o alvo (teste 40+30). Enquanto estiver agarrada assim, a vítima sofre 4d8+30 pontos de dano de Morte no início de cada um dos seus turnos e a múmia recupera essa mesma quantidade de PV. Caso o ser seja reduzido a 0 PV dessa forma, se torna um esqueleto de lodo no começo do seu turno.

#### PADRÃO ❖ AMALGAMAR

Enquanto está com 0 PV, a múmia pode amalgamar um ser morto ou uma criatura de Morte adjacente. Se o fizer, ela se entrelaça com o alvo, tornando-se uma versão mais poderosa de si mesma; ela recupera 200 PV, passa a atacar três vezes com suas garras enfaixadas e seus ataques causam +5 pontos de dano cada. Uma múmia que já esteja amalgamada com outro ser pode se amalgamar mais uma vez, combinando-se com um total de dois seres. Ao se amalgamar pela segunda vez, ela recupera mais 200 PV, passa a atacar quatro vezes com suas garras enfaixadas e aumenta o bônus de dano em +5 (para um total de +10 por ataque).