



# AMEAÇAS DA SEXTA-FEIRA

**5 PERSONAGENS BASEADOS  
NA ORIGEM DA LENDA**

# 1/5 - MITOLOGIA NÓRDICA

## LOKI, TRAPACEIRO MÍSTICO

*"Ele chegou como o 13º. O banquete terminou em lágrimas"*

### ATRIBUTOS

Força: 2  
Agilidade: 5  
Astúcia: 4  
Empatia: 3

### PERÍCIAS

Combate com Armas: 1  
Pontaria: 2  
Mobilidade: 3  
Furtividade: 3  
Persuasão: 1

### TALENTOS

Intimidador

### INTEGRIDADE

Saúde:  
♥♥♥♥♥  
Determinação:  
👑👑👑👑👑

### EQUIPAMENTOS

Adaga (Dano 2, Peso 1/2)  
Kit de disfarce (Peso 1)  
Roupas finas

### MECÂNICA DE JOGO

Loki não é um lutador frontal, mas um manipulador do caos. Ele sobrevive enganando, distraindo e virando a situação contra os inimigos.

Loki é feito para testes sociais enganosos (Persuasão) e para se infiltrar (Furtividade). Seu talento lhe permite usar sua presença física intimidadora (Força 2) para compensar sua falta de carisma bruto, caso precise ameaçar ao invés de enganar

O 13º Convidado: Só pode ser invocado ou manifestar-se quando 12 pessoas estão reunidas. Torna-se invisível aos sentidos até que cause discórdia.

# 2/5 - TRADIÇÃO CRISTÃ

## JUDAS, PORTADOR DA CULPA

*“Ele bebeu do mesmo cálice. Ele partiu o mesmo pão. E por trinta moedas, ele entregou um amigo”*

### ATRIBUTOS

Força: 3  
Agilidade: 3  
Astúcia: 5  
Empatia: 3

### PERÍCIAS

Combate com Armas: 1  
Mobilidade: 1  
Ofício: 2  
Observação: 3  
Sobrevivência: 1  
Intuição: 2

### TALENTOS

Sexto Sentido

### INTEGRIDADE

Saúde:  
♥♥♥♥  
Determinação:  
♣♣♣♣

### EQUIPAMENTOS

Bolsa de dinheiro (30 moedas de prata, Peso 1)  
Corda (Peso 1)  
Adaga (Dano 2, Peso 1/2)

### MECÂNICA DE JOGO

Judas carrega o peso da traição. Ele não confia em ninguém, mas consegue enxergar através das mentiras dos outros. Seu corpo aguenta a dor, mas sua mente está à beira do abismo

Judas é o cérebro do grupo. Com Observação alta, ele vê detalhes. Com Intuição, ele sabe quando está sendo enganado. Seu talento permite que ele use sua amargura (Empatia 3) para sentir o perigo, tornando-o um excelente vigia.



# 3/5 - EVENTO HISTÓRICO

## JACQUES DE MOLAY, GUERREIRO ESPECTRAL

*"Amaldiçoado seja o rei! Amaldiçoada seja o Reino! Amaldiçoado seja este dia!"*

### ATRIBUTOS

Força: 5  
Agilidade: 3  
Astúcia: 3  
Empatia: 3

### PERÍCIAS

Combate com Armas: 3  
Pontaria: 2  
Mobilidade: 1  
Resistência: 2  
Intuição: 2

### TALENTOS

Ataque Poderoso

### INTEGRIDADE

Saúde:  
♥♥♥♥♥  
Determinação:  
♥♥♥

### EQUIPAMENTOS

Espada Longa (Dano 2, Peso 2)  
Armadura de Placas (Fornece  
+3 de proteção, Peso 3)  
Símbolo Sagrado

### MECÂNICA DE JOGO

O último Grão-Mestre dos Templários. Queimado na fogueira, retornou com a armadura enegrecida e a determinação inabalável de um homem que já não teme a morte.

Jacques é o tanque. Com Força 5, ele causa e aguenta muito dano. O talento Ataque Poderoso permite-lhe fazer ataques devastadores, trocando velocidade por poder bruto, perfeito para um cavaleiro pesado.

# 4/5 - ENTIDADE COLETIVA

## A CEIA MACULADA, POSSUÍDO EM CORO

*“Eram doze à mesa. Agora são treze. O décimo terceiro é a soma de todas as traições”*

### ATRIBUTOS

Força: 4  
Agilidade: 2  
Astúcia: 4  
Empatia: 4

### PERÍCIAS

Estudos (Teologia/Runas): 2    Ousado  
Persuasão: 3  
Resistência: 2  
Intuição: 2  
Furtividade: 1

### TALENTOS

### INTEGRIDADE

Saúde:  
♥♥♥♥♥  
Determinação:  
♣♣♣♣

### EQUIPAMENTOS

Cálice (Dano 1. Peso 1)  
Runas de Adivinhação

### MECÂNICA DE JOGO

Não é um, mas vários. Vozes de apóstolos e sussurros de runas habitam um corpo só. Em um momento é um mártir calmo, no outro um berserker furioso.

Esta entidade é imprevisível. Tem ótimo Astúcia e Empatia, sendo a "face" do grupo em situações sociais. Em combate, ela depende de Força, mas sua baixa Agilidade a torna vulnerável. O talento Ousadia em Agilidade representa o desespero das vozes tentando controlar o corpo.

# 5/5 - FOLCLORE VITORIANO

## A ENFORCADA, ASSIMBRAÇÃO SILENCIOSA

*“Eram doze à mesa. Agora são treze. O décimo terceiro é a soma de todas as traições”*

### ATRIBUTOS

Força: 2  
Agilidade: 5  
Astúcia: 4  
Empatia: 3

### PERÍCIAS

Pontaria: 2  
Mobilidade: 3  
Furtividade: 3  
Percepção: 2

### TALENTOS

Ferimento Crítico Maior

### INTEGRIDADE

Saúde:  
  
Determinação:  


### EQUIPAMENTOS

Corda (Peso 1)  
Adaga (Dano 2, Peso 1/2)

### MECÂNICA DE JOGO

Ela não fala. Seu pescoço está quebrado em um ângulo estranho. Ela se move nas sombras e, quando a corda range, o sangue dos vivos congela. É uma assombração silenciosa.

A Enforcada é uma assombração. Com Furtividade e Mobilidade altas, ela flanqueia os inimigos sem ser vista. Seu talento Ferimento Crítico Maior é aterrorizante: uma vez que ela acerta um golpe crítico, ela garante que o resultado seja o mais letal possível.



# COMO USAR



## Em **Mutant: Ano Zero**

São ameaças do **Mundo Antigo** ou anomalias da Arca.

## Em **Forbidden Lands**

São demônios ou maldições rústicas.

## Em **Vaesen**

A **Ceia Maculada** pode ser um mito cristão distorcido pelo folclore local.

Confira mais conteúdos em:

[www.narradoresdomultiverso.com.br](http://www.narradoresdomultiverso.com.br)