

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 festes 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 discordia.

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

INTEGRIDADE

Saúde:

Determinação:


PERÍCIAS

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

TALENTOS

Sexto Sentido

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

“A maldição do rei! A maldição do reino! A maldição do dia de hoje!”

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
Persuasão: 3
Resistência: 2
Infuição: 2
Furtividade: 1

TALENTOS

Ousado

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, ASSOMBRAÇÃO 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