

# Carniçal do Sangue

Parecido em como o Carniçal Preto da Morte foi originado, o Carniçal do Sangue foi trazido a realidade em uma tentativa de invocar a entidade do Sangue. Ocultistas adoradores da entidade, realizaram sacrifícios e carnificinas em seu nome, pedindo auxílio e o prazer de sua presença. Eles foram atendidos com uma parcela do que o ódio é capaz de fazer.

O carniçal age em tom de superioridade, como um príncipe em meio a plebeus que não merecem nem mesmo tocar em sua sombra. Ele costuma andar acompanhado de criaturas de sangue, principalmente zumbis de sangue, que agem conforme sua vontade. Muitos dizem que o ódio o segue para onde quer que ele vá, aqueles de mente mais fracas devem tomar cuidado.



## Carniçal do Sangue, VD 320

---

### SANGUE

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIO

---

### PRESENÇA PERTUBADORA

DT 35 • 8d6 mental • NEX 95%+ é imune

---

### SENTIDOS

**PERCEPÇÃO** 3d20 + 15

**INICIATIVA** 4d20 + 25

Percepção às cegas

---

### DEFESA X

**FORTITUD** 4d20 + 25

**REFLEXOS** 4d20 + 25

**VONTADE** 3d20 + 20

---

### PONTOS DE VIDA 750

**MACHUCADO** 375

**RESISTÊNCIAS** Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

## VULNERABILIDADES Morte

---

### ATRIBUTOS

AGI 4

FOR 5

INT 3

PRE 3

VIG 4

---

### DESLOCAMENTO

15m | 10 qd.

---

### PERÍCIAS

ATLETISMO 4d20 + 25

---

### FÍSICO PARANORMAL

O carniçal possui um porte físico poderoso e pode saltar o dobro do deslocamento normal.

---

### LEI DO MAIS FORTE

Criaturas de Sangue que possuem VD menor que o do carniçal, seguem a vontade dele, agindo conforme ele comandar.

---

### REGENERAÇÃO DE SANGUE

O carniçal possui Cura Acelerada 20. Se o carniçal ficar inconsciente ou receber dano de Morte, esta habilidade deixa de funcionar até o fim da cena. Ele é capaz de recuperar essa habilidade caso cause a condição de sangramento com a ação Dilacerar ou Empalar em algum alvo.

---

### ACÕES

#### PADRÃO • AGREDIR

**GARRA DE SANGUE** *Corpo a corpo* x3

**TESTE** 5d20+35 | **DANO** 2d8+20 Sangue

**CHIFRES** *Corpo a corpo*

**TESTE** 5d20+35 | **DANO** 3d12+20 Sangue

#### REAÇÃO • EMPALAR

Quando desfere um acerto crítico com seus chifres, o carniçal empala o alvo. O alvo sofre 4d6 de dano e fica sangrando até o final da cena (Fortitude DT 30 reduz o dano do empalamento pela metade).

#### LIVRE • DILACERAR

Se o carniçal acertar dois golpes com sua garra de sangue em um alvo, ele é capaz de dilacerar o alvo, que fica sangrando até o final da cena (Reflexos DT 30 evita a condição).

#### MOVIMENTO • INSTIGAR ÓDIO

O carniçal escolhe um alvo em alcance curto, que entra em uma fúria e ataca outro alvo em alcance curto a escolha do carniçal (Vontade DT 35 evita). Um personagem afetado por esta habilidade deve usar sua ação com o

maior potencial de dano, mas não pode conjurar rituais. Um personagem que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade até final da cena.

#### COMPLETA • CONVOCAR ZUMBIS DE SANGUE

Caso o carniçal esteja em alcance curto de uma fonte de sangue, como um personagem machucado, morrendo ou sangrando, ele é capaz de invocar 2d4+2 zumbis de sangue. Os zumbis de sangue apesar de todo o ódio concentrado, seguem a vontade do carniçal.

---

Essa ficha e outras podem ser acessadas no blog [Cripta do Conhecimento](#), feito pelo FlameReaper. Caso queira acessar as outras fichas do bestiário, basta ir no link abaixo.

Bestiário do Ceifador – Cripta do Conhecimento

Posts sobre Bestiário do Ceifador escritos por

 <https://criptadoconhecimento.com/category/conteudo-homebrew/bestiario-do-ceifador/>



#### - Créditos -

**Idealização, texto, edição, revisão e fotos:** João “FlameReaper” Breder - Instagram @flamereaper\_.

**Revisão:** Caio - Instagram @caio\_pnog.

**Miniatura do Carniçal do Sangue:** Impgeek - Instagram @impgeek.

**Agradecimentos:** Agradeço ao meu amigo Caio por ter me auxiliado com a revisão da ficha do monstro desse mês.