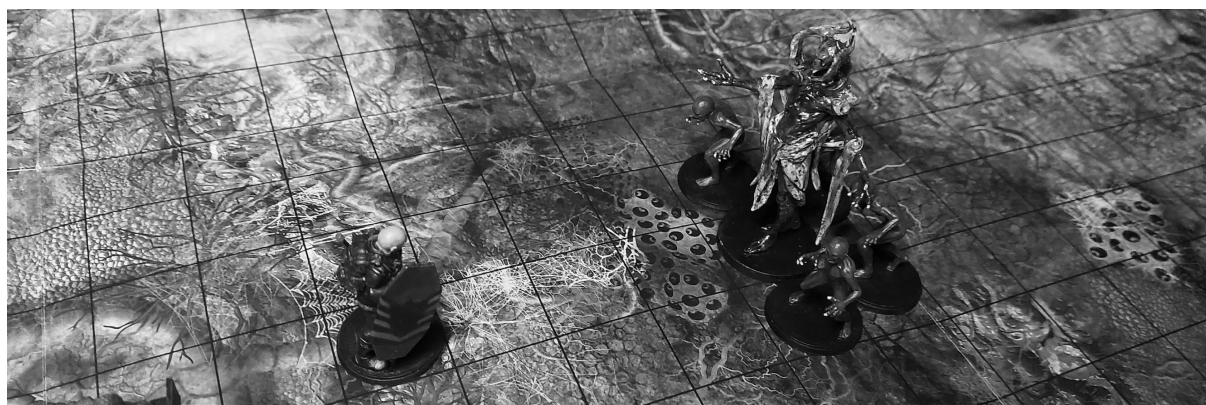


Carniçal do Sangue

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

FORTITUDE 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.

AÇÕES

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.