



## *Cavaleiro sem Cabeça*

- **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d8, Força d10, Vigor d12
- **Perícias:** Arremessar d10, Cavalgar d10, Furtividade d8, Lutar d12, Intimidar d6, Perceber d10, Rastrear d8
- **Movimentação:** 6; Aparar: 8; Resistência: 12 (2)
- **Equipamentos:** Espada (For + d8), Machado (For + d6), Armadura (Resistência +2)
- **Habilidades Especiais:**

**Morto Vivo:** Resistência +2; +2 para sair do estado de Abalado; imune aos redutores de ferimentos; imune a doenças e venenos; sem dano adicional por ataques localizados.

**Invulnerabilidade:** Sofre dano apenas de armas abençoadas (A ser definido em seu cenário), por outras armas é, no máximo, abalado.

**Robusto:** Não recebe dano ao ser abalado mais de uma vez.

**Destemido:** Imune a medo e Intimidar

**Vingança:** O Cavaleiro possui uma história de traição e morte; quando estiver diante dos responsáveis por sua morte ou por pistas de tal fato, buscará formas para se vingar.

**Amaldiçoado:** Não pode tocar objetos ou entrar em locais sagrados (Mais uma vez, defina em seu cenário o que isso representa.)

**Dever:** Controlado por quem portar sua cabeça (teste de Espírito resistido contra o Cavaleiro; não é qualquer um que possui a vontade e coragem para domar seu poder.)

**Vulnerabilidade:** Armas Sagradas. No entanto mesmo quando destroem o seu corpo, ele retorna no próximo Halloween.

**Imortal:** Mesmo quando morto por uma arma sagrada, ele volta no próximo Halloween. Para matá-lo de uma vez por todas é necessário destruir sua cabeça... Boa sorte tentando

**Espada do cavaleiro:** É normal que seus equipamentos estejam sempre em chamas, inclusive com lâminas em brasa; For+d18+2. PA 2

**Aura de Fogo/Calor:** Ao ser abalado ele e seu cavalo entram em chamas e ficam por mais um turno após. E além de causar 2d6 de dano de fogo em um Modelo Pequeno de Explosão.

**Cavalo Feroz:** Seu cavalo ataca qualquer um que se aproximar com uma rolagem de Lutar d8 (funciona como a Vantagem Atacar Primeiro).

