

# Parasitas Assassinos

**Coleção  
Aventuras**

livro



nível: Desbravadores: 2º ao 3º nível  
GURPS: 140 pontos  
D&D: 3º ao 5º nível





## Coleção Aventuras

Livro



nível: Desbravadores: 2º ao 3º nível  
GURPS: 140 pontos  
D&D: 3º ao 5º nível

# Parasitas Assassinos

**Escrito e revisado por:** Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias»  
**Diagramado por:** Alessandro Eleutério Fininho”  
**Concepção da idéia original:** Henrique Avellar  
**Imagem da Capa:** Andreas Rocha  
**Arte Interna:** Kenji, Andreas Rocha, Caramitten, Rusty, Jameswolf  
**Sistema de Jogo:** Desbravadores RPG - GURPS e D&D



**Livro de Aventuras** é uma publicação de RPGBrasil.Org  
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.

A **RPGBrasil.ORG** detêm os direitos de uso sobre a mesma.

**Steve Jackson Games** detêm os direitos do sistema GURPS, **Wizards of the Coast** os direitos sobre D&D e  
**RPGBrasil.Org** os direitos sobre Desbravadores RPG.

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedade de seus autores, todos os direitos reservados.

**WWW.RPGBRASIL.ORG**

## Introdução:

A aventura será situada no pequeno povoado de **Cápua** (veja mapa do povoado), um vilarejo de lenhadores que vivem as margens do Rio Tânur próximo a orla da floresta de Niteril.

A vila não conta com mais de 400 moradores e toda a madeira extraída pela mesma é transportada através do rio, em toras amarradas uma nas outras, até um entreposto comercial pertencente a **Mercante** situado no delta do Tânur, onde tal mercadoria é levada em navios até a cidade de Mercante.

## O Início:

A aventura tem início na cidade de Mercante (*mais informações sobre a cidade você obtêm no livro REINO DOS MAGOS – [www.rpgbrasil.org](http://www.rpgbrasil.org)*), assim que os personagens chegam na cidade um jovem garoto de aproximadamente uns 12 anos, usando roupas de camponês, aproxima-se deles dizendo.

*“Olá... vocês são Mercenários?”*

*“Que sorte a minha encontra-los. Meu senhor incumbiu alguns dos rapazes que trabalham para ele para ficarem próximo a entrada da cidade e abordar os*

*primeiros viajantes que chegassem e tivessem a aparência.... bem, a aparência que vocês tem. Podem me acompanhar?”*

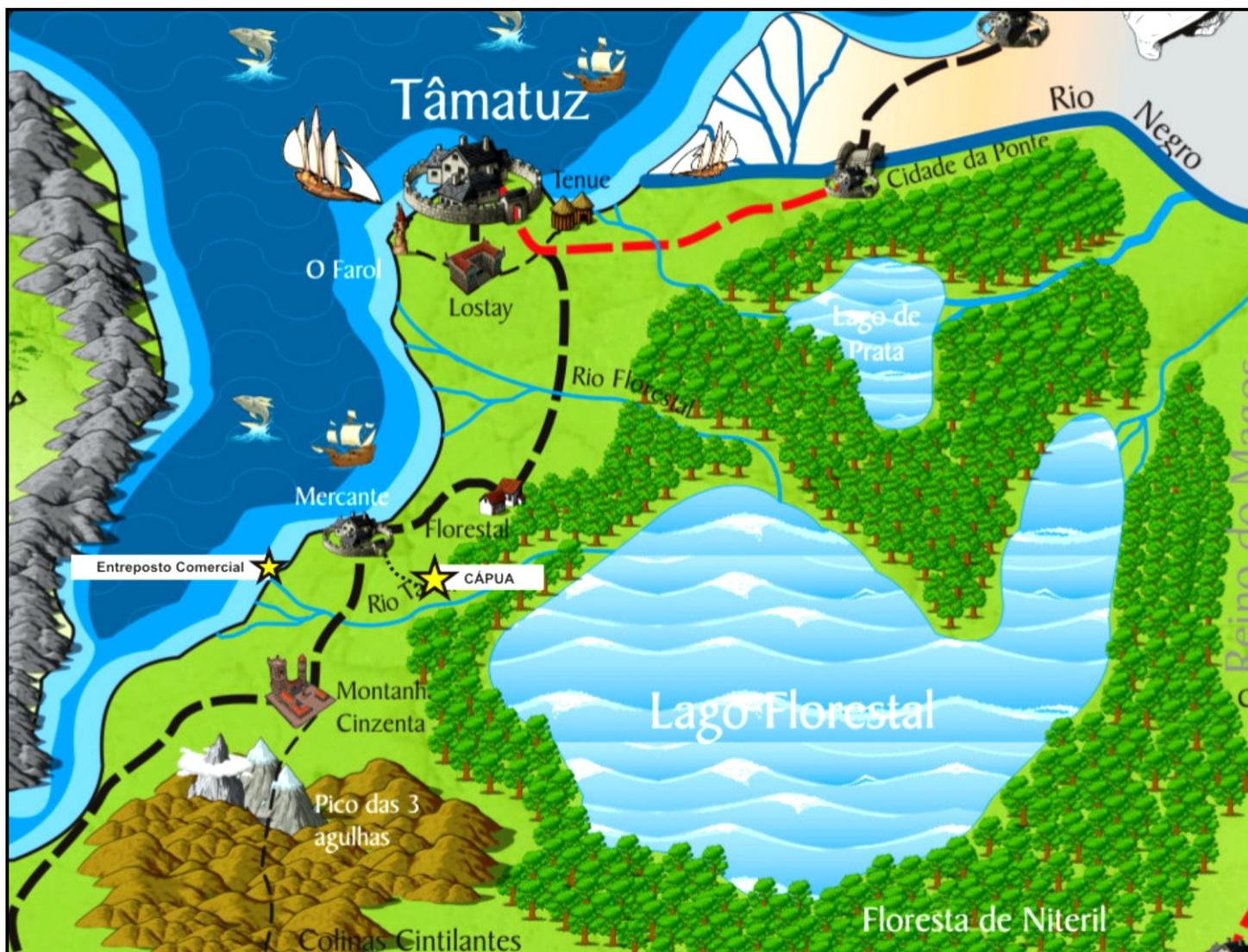
O jovem garoto chama-se **Stélios**, ele é filho de um marceneiro que trabalha para o rico comerciante **Amadeu**. Ele e alguns outros jovens garotos foram incumbidos de encontrarem aventureiros que chegassem a cidade e leva-los a Amadeu.

É interessante ler um pouco sobre a cidade de mercante, sua praça com a estátua de Ecatron e os sistemas de elevadores dos portos para dar um melhor clima a aventura.

## Quem é Amadeu?

Amadeu é um comerciante rico da cidade de Mercante. Seu negócio está ligado aos estaleiros e viagens marítimas. Ele está longe de ser um dos maiores neste ramo, mas sobrevive em meio aos grandes comerciantes.

Seu escritório fica abaixo, nos portos. É uma adaptação de uma caverna natural, uma sala grande, de pedra, mas muito bem decorada com tapeçarias, castiçais e pele de animais.



Amadeu senta atrás de uma belíssima mesa coberta de pergaminhos, algumas moedas, livros de registros e outros pertences.

### A conversa com Amadeu:



Quando o jovem garoto chega com os personagens e entra no escritório, Amadeu logo grita:

*“Já falei que não gosto de ser interrompido deste jeito...”*

Mas no momento que eles vêm os personagens entrando na sala ele abre um sorriso e diz:

*“Desculpem, entrem, entrem....”*

Amadeu será muito atencioso com os personagens. Ele oferecerá comida, bebida, tudo para deixar os personagens bem a vontade.

Depois que os personagens estiverem bem a vontade ele dirá:

*“Bem, o motivo de ter chamado vocês até aqui é porque a cerca de 20 dias eu perdi os meus contatos comerciais com a vila de Cápua, que fornecia minha matéria prima. Preocupado, enviei minha tropa particular comandada por meu filho Albert. O problema é que ninguém retornou, nem meu filho, nem nenhum dos meus homens. Tentei procurar a companhia de aventureiros Ventos do Leste, porém eles não podiam me atender de imediato. Então encontrei vocês. Estão dispostos a me ajudar?”*

*“O meu negócio é muito importante para mim, mas a vida do meu filho é ainda mais. Então peço-lhes, dêem o preço de vocês e se ele estiver a meu alcance, eu pagarei.”*

Amadeu é muito rico e desde que os personagens não solicitem valores absurdamente altos, ele está disposto a pagar.

A negociação será rápida e se trouxerem informações sobre o filho dele, ele ainda pagará um Bônus a mais.

Porém os personagens devem partir o quanto antes, pois a cada minuto o filho dele corre mais perigo (é o que ele diz).

Uma das formas de reconhecer o seu filho é pelo anel que ele usa com o brasão da casa de Amadeu.

**Informação:** a tropa saiu em direção a vila a cerca de 5 dias atrás.

A vila está a cerca de 2 dias de viagem por uma trilha simples indo de mercante até a mesma. Não dá para passar carroças na trilha, porém é possível passar com cavalos.

### O Povoado de Cápua:

O povoado fica a dois dias de viagem pela trilha. A trilha é estreita e irregular o que impede a passagem de carroças grandes. É ideal ir a cavalo ou a pé... ir com carroça, mesmo que pequena pode atrasar a viagem em mais 1 dias.

**Ao Mestre:** É interessante fazer com que os personagens cheguem ao anoitecer no povoado.

**DURANTE A VIAGEM:** durante a viagem quando os personagens estiverem de vigília, no meio da madrugada solicite um teste de visão. Com a claridade da noite o personagem pode ver lá na frente, em meio a trilha 2 vultos humanoides (aparentemente humanos) parados observando.

Se eles gritarem, não obterão resposta. Se tentarem atacar, dê uma penalidade que faça com que eles errem o alvo e se tentarem se aproximar os vultos virarão e correrão desaparecendo na trilha ou no mato a volta.

Se nada disso ocorrer, os vultos ficarão ali parados até o dia começar a raiar. Então desaparecerão.

Esta cena é apenas para dar um clima aterrorizante aos jogadores.

### MUSICA INDICADA PARA A CENA:

**Midnight Syndicate - Grisly Reminder**

**Link:** <http://youtu.be/PKQJoMHU4Vg>

**CHEGANDO AO POVOADO:** o pequeno povoado fica na orla da floresta de Niteril. As árvores chegam a quase circundar o povoado. Um pouco ao sul está a área de extração de madeira. Eles não cortavam as árvores próximas ao povoado, mesmo porque o templo local era de adoração ao deus Navor.

As pequenas casas de madeira com tetos de palha circundam uma grande construção, que lembra um grande armazém. Provavelmente um depósito das madeiras extraídas na cidade.

A cidade está totalmente deserta. As casas aparentemente foram abandonadas, algumas ainda contém pratos com restos de comida apodrecendo sobre a mesa.

Mesas estão viradas, pratos caídos ao chão... mas nada que represente que ocorreu um grande combate ali. Aparentemente as pessoas desapareceram as pressas.

#### MUSICA INDICADA PARA A CHEGADA A VILA:

*Midnight Syndicate - Darkness Descends*

Link: <http://youtu.be/Z3w2OCyIUTU>

Se alguém fizer um teste de rastrear, verá que ainda passam pessoas por ali. As pegadas são recentes e passam por toda a cidade. Há também rastros que seguem no interior da floresta.

**VASCULHANDO O POVOADO:** Ao vasculharem algumas casas os personagens irão se deparar com alguns cães do vilarejo que estão faminto e os atacarão.

É interessante fazer um suspense nos jogadores e avisa-los de que eles ouvem em alguma das casas, sons de algo caindo no chão, pequenos grunhidos e rosnados.

São 2d6 cães grandes de pastoreio.

**GURPS**

10	11	5	12
ST	DX	IQ	HT

Velocidade: 16  
Esquiva: 12  
DP: 1  
RD: 1  
Mordida: 1D

**Desbravadores RPG**

10	11	5	12	18
Força	Destreza	Mental	Físico	Percepção
Combate				
4	0	4	5	12
Corpo a Corpo	Distância	Defesa	Ação	Vida

Dureza da pele: 1  
Mordida: 1D6

**D&D**

11	12	5	6	12
Força	Destreza	Inteligência	Sabedoria	Constituição

10  
Carisma

Bônus de Ataque: +5  
Classe de Armadura (CA): 10  
Mordida: 2D4 (Crítico x2)

A grande construção central é uma espécie de depósito geral da cidade. Há algumas sacas de grãos e muita lenha empilhada.

O local tem cerca de 20 metros de comprimentos, por 8 de largura e uns 2,5 de altura. O telhado, como o das casas, é de palha.

**A PRIMEIRA NOITE:** se os personagens chegaram ao anoitecer (o que será ideal), possivelmente irão desejar esperar o dia amanhecer para realizarem uma melhor busca.

Logo no início da primeira noite, os personagens ouvirão passos do lado de fora do local que eles estiverem, gravetos estalam com o andar de alguém. Se eles saírem, verão um vulto pequeno que irá correr para uma casa próxima dali.

#### MUSICA INDICADA PARA A CENA:

*Midnight Syndicate - Non Compos Mentis*

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=Tw7o5FR2QX4>

Aqui iremos lidar um pouco com o psicológico dos jogadores. Se alguém atirar com flechas no pequeno vulto, sem ao menos saber do que se trata, constatarão que mataram uma jovem garotinha de uns 11 anos (*ela tem HT 7 ou Pontos de Vida: 7*).

Do contrário, encontrarão a garota escondida dentro de um armário de madeira em uma das casas.

Por um instante ela irá chorar de medo e gritar por ajuda, mas quando se acalmar ela contará aos personagens:

*"...começou quando os lenhadores não voltaram do trabalho. Papai estava com eles. As pessoas da vila preocupados, formaram um grupo para busca-los, mas ninguém voltou. A noite passou e ninguém dormiu, pois estávamos assustados. Mamãe chorava muito.*

*Mas antes do dia nascer, eles apareceram. Mas não eram mais eles, havia um brilho estranho nos olhos deles. Eles pararam em torno da vila e todos nós saímos para ver quando ouvimos alguém gritando: Eles voltaram.*

*Mas eles não eram os mesmos, foi um massacre... eles seguravam seus machados nas mãos e começaram a matar as mulheres da vila. Alguns se abaixavam sobre os corpos e começavam a comê-los. Mamãe me escondeu e eu fiquei onde ela me pôs até o dia amanhecer e o então o silêncio. Quando saí, não havia mais ninguém na vila, nem eles, nem os corpos dos que foram mortos.*

*Quase todas as noites eu os ouço caminhando pela vila, como se voltassem para verificar se ainda não existe ninguém vivo por aqui, ou... como se soubessem que estou aqui e me procurassem.*

*Eu vi quando vocês estavam chegando e também me escondi... a poucos dias outros como você vieram e ao entrarem na floresta onde eles agora vivem, eles não voltaram mais.*

*Eu queria avisar vocês para não fazer o mesmo, mas tive medo. Desculpem."*

A garota chora enquanto conta a história. Se questionarem ela sobre o que aconteceu para que os lenhadores tenham ficado como estão, ela não saberá responder... ela está confusa, não sabe dizer o porque eles voltaram e mataram. Os corpos desapareceram depois do massacre, só ficaram o sangue.

Enquanto a garota conta a história para os personagens, eles ouvem o som de passos e de metal batendo contra metal, como alguém de armadura caminhando.

A garota começa a chorar e corre para se esconder dizendo: *"Eles voltaram, eles voltaram..."*

Cercando o local onde os personagens estão, há 8 guerreiros com armaduras e espadas em mãos. Eles estão parados, no escuro não dá para reconhecer quem são. Eles ficam ali parados por alguns momentos e então atacam. Entre estes guerreiros está o filho de Amadeu.

#### MUSICA INDICADA PARA A CENA:

Midnight Syndicate - Woe

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=Re9IZV-45HE>

#### FICHA DOS GUERREIROS

##### GURPS



Velocidade: 6

Esquiva: 10

Armadura Louriga de escamas: DP: 1 / RD: 4

Espada Montante: NH: 13 / Dano: perf 1D+3 / Corte 2D+2

##### Desbravadores RPG



Armadura Gibão de placas: Bônus defesa: 4 / Dureza: 5

Espada Longa: Bônus de ataque +3 / Dano: 1D6+4 +3 Força

##### D&D



Pontos de Vida (PV): 26  
Bônus de Ataque: +6  
Classe de Armadura (CA): 14 Brunea  
Espada Longa: 1D8+2 (crítico 19-20 x2)  
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em arma, ataque poderoso, trespassar  
Fortitude: 3  
Reflexos: 1  
Vontade: 1

#### FICHA DO GUERREIRO ALBERT

##### GURPS



Velocidade: 6

Esquiva: 10

Armadura Louriga de escamas + placa de peito: DP: 6(5) / RD: 9(7)

Espada Montante: NH: 13 / Dano: perf 1D+3 / Corte 2D+2

##### Desbravadores RPG



Armadura Gibão de placas reforçado: Bônus defesa: 6 / Dureza: 7

Espada Longa: Bônus de ataque +3 / Dano: 1D6+4 +3 Força

##### D&D



Pontos de Vida (PV): 33  
Bônus de Ataque: +7  
Classe de Armadura (CA): 16 Peitoral de aço  
Espada Longa: 1D8+2 (crítico 19-20 x2)  
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em arma, ataque poderoso, trespassar, prontidão.  
Fortitude: 4  
Reflexos: 1  
Vontade: 1

Enquanto os personagens lutam, se ninguém protegeu a garota eles ouviram seus gritos vindo da casa onde ela escondeu. Mais 10 camponeses armados com machados de lenhador aparecerão, enquanto outros levam a garota em direção a mata.

Torne a dificuldade aterrorizante aos jogadores – mas não a ponto de mata-los, não é esse nosso objetivo aqui.

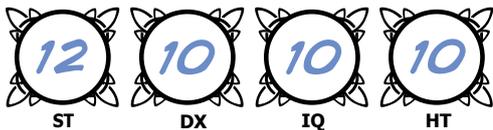
Mesmo sendo camponeses, eles atrapalharão os personagens que possivelmente farão de tudo para que a garota não seja levada para a mata.



A garota luta contra seus captores, isso dá aos personagens 5 rodadas completas antes que ela desapareça no interior da mata.

### FICHA DOS CAMPONESES

#### GURPS



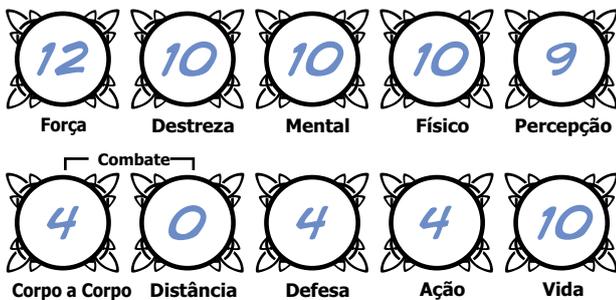
Velocidade: 5

Esquiva: 5

Armadura: nenhuma

Machado de lenhador: NH 10 / Dano: corte 2D-1

#### Desbravadores RPG



Armadura: nenhuma

Machado de lenhador: Bônus de ataque +1 / Dano: 1D6-1 +3 força

#### D&D



**A FLORESTA:** quando os personagens decidirem vasculhar a floresta, verão uma trilha que segue por uns 500 metros. Ao seguirem a trilha eles chegarão a um templo de Navor no interior da mesma.

A floresta de Niteril, apesar de não ser ameaçadora, é uma floresta antiga, com árvores, altas, troncos largos e árvores bem frondosas. Isso a torna sombria e úmida, dando uma sensação ruim aos personagens.

\*(colocar o desenho de uma lua como ícone) Se forem ao templo **durante a noite**, antes mesmos de entrarem no templo, eles serão cercados por mais 15 homens armados com machados de lenhador (veja ficha anterior). São simples camponeses, mas a quantidade pode torná-los um perigo aos personagens.

Se a jovem garota acabou de ser levada, haverá uma chance de encontrá-la viva ainda.

\*(colocar o desenho de um sol como ícone) Se forem ao templo no dia seguinte **durante o dia** os personagens verão uma construção de pedra pequena, com o símbolo de Navor sobre a porta de madeira que está trancada.

Há um forte cheiro de podridão vindo de dentro do local. Arrombar a porta não será difícil e dentro do local, caídos ao chão, estão vários corpos apodrecidos das pessoas da vila. Os corpos estão deteriorados, mas dá para ver que eles foram comidos pelos lenhadores.

Ao fundo, um grupo de uns 20 lenhadores estão em pé parados, como zumbis e logo atrás deles há um altar com a imagem de Navor. Há vasos onde agora só restam plantas secas e sem vida, os bancos do templos foram todos removidos e encostados nas paredes da lateral.

O grupo de lenhadores atacaram assim que os personagens entrarem no templo.

O cheiro dos mortos no chão é nauseante e isso existe um teste dos personagens:

**GURPS:** HT - 2 - falha significa náusea e o personagem tem -4 em suas defesas e ataques. Podendo fazer novo teste a cada rodada.

**DESBRAVADORES RPG:** Físico - 2 - falha significa náusea e o personagem tem -3 em suas defesas e ataques. Podendo fazer novo teste a cada rodada.

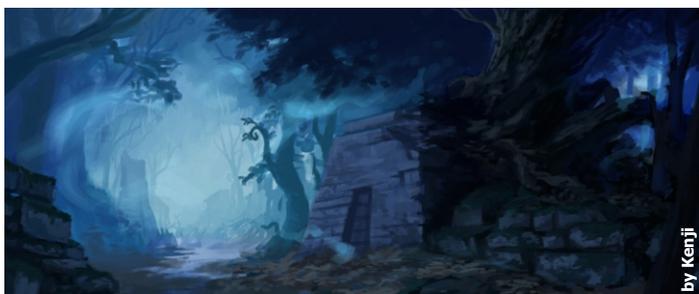
**D&D:** Fortitude DC 15 - falha significa náusea e o personagem tem -4 em seus ataques e perde o bônus de destreza na CA. Podendo fazer novo teste a cada rodada.

#### MUSICA INDICADA PARA A CENA:

**Midnight Syndicate - Forbidden Crypts**

**Link:** <http://www.youtube.com/watch?v=TzV9ujH-k7I>





Além disso, o templo está infestado de Parasitas de Lawin (veja no anexo ao final deste livro) – devem haver uns 50 destas criaturas no teto do templo - que começaram a cair sobre os personagens assim que eles entram no templo. E é exatamente esta a causa dos habitantes locais estarem como estão.

Em termos de regra, caem sobre cada personagem 1d6-1 parasitas a cada 3 rodadas.

**FINALIZANDO:** Ao terminarem, os personagens podem ter: 1) matados todos da vila, já que desconheciam sobre o parasita; 2) tentado livrar os moradores dos parasitas.

Independente do desfecho final, no templo eles encontrarão aos fundos, escondido em um compartimento secreto sob o altar, um pequeno baú onde estará guardado um manto verde com capuz (veja abaixo as propriedades do manto).

Achar o compartimento exige um sucesso em teste de:

**GURPS:** Arquitetura +2.

**DESBRAVADORES RPG:** Procurar Passagens Ocultas +20%

**D&D:** Procurar DC 10.

Ao retornarem para Mercante Amadeu irá pagar o que foi combinado. Lembrando que se trouxerem seu filho com vida, mesmo que contaminado com o parasita, Amadeu ficará muito grato e pagará uma quantia maior que o combinado.

### O Manto sob o altar:

**Descritivo:** Uma capa verde com capuz com uma presilha para o pescoço. Quando usada sem o capuz, ela nada fará, porém quando alguém coloca o capuz ele se transformará em uma coruja. A transformação leva 2 rodadas e todos os itens, incluindo o manto, transformam-se com ele. Para voltar ao normal, basta o operador desejar isso.

O manto pode ser usado até um máximo de 2 horas por dia, que pode ser dividido em várias transformações.

Como coruja ele tem:

**GURPS:** ST 3 – DX 16 – IQ mesma do usuário – HT/4 (arredondado para cima)  
Visão Noturna – Visão + 4 a noite  
Audição + 4 – Vôo Nh 15  
De dia ele terá -2 em sua visão.

**DESBRAVADORES RPG:** Força 3 – Destreza 16 – Mental mesma do usuário – Físico/4 (arredondado para cima) – Percepção +5  
Visão Noturna  
De dia ele terá -3 em sua Percepção.

**D&D:** Força 3 – Destreza 16 – Inteligência e Sabedoria mesma do usuário – PV valor do usuário dividido por 10 (arredondado para cima)  
Visão Noturna 120 metros – a noite ela terá +5 em observar / procurar.  
+5 em ouvir  
De dia ele terá -3 em observar / procurar.

*Calculando os pontos de vida.*

*Se um personagem sofrer danos na forma de coruja e virar humano em seguida multiplique o dano sofrido por 4 em GURPS ou DESBRAVADORES RPG ou por 10 em D&D.*

*Se for o contrário, divida o dano (arredondado para cima).*



## INFORMAÇÕES EXTRAS: Parasitas de Lawin

### Histórico da Doença

Muita pessoas classificariam o Parasita Lawin como uma criatura a ser combatida em ERA, mas os estudiosos de doença decidiram classificá-lo como uma doença a ser combatida em potencial, pois pode-se criar uma epidemia destes parasitas, como ocorreu em 575 durante da expansão do reino Drow.

O parasita é uma criatura pequena que vive na copa das árvores da floresta negra. inicialmente seu alvo de infecção eram as criaturas humanóides moradoras da floresta. Porém com a invasão humana o parasita atingiu também esta raça.

O primeiro caso registrado da doença foi em 575 quando um grupo de exploração da expansão Mêneder fazia uma ronda de rotina da floresta negra.

O Grupo não retornou ao acampamento e um novo destacamento foi enviado para encontrá-los. Também sem retorno.

O exército um pouco assustado, enviou mensageiros informando do ocorrido e magos e poderosos guerreiros especializados na floresta foram enviados para encontrar os mais de 80 homens desaparecidos na floresta.

E eles encontraram muito mais do que os homens, encontraram uma nova raça de parasita que pode dominar corpo e mente de homens e humanóides.

O parasita recebeu o nome do mago que o catalogou como uma das criaturas da floresta negra. Mas anos de discussão e o parasita passou a ser considerado uma doença.

### Forma de Contágio

Os parasitas de Lawin são criaturas com pouco mais de 3cm que se fixam na copa de árvores úmidas da floresta negra. Eles podem viver ali por até 20 dias, mas sua principal forma de sobrevivência é junto a um corpo humanóide inteligente.

As criaturas infestam uma árvore e aguardam a aproximação de humanóides que eles podem perceber a até 150 metros de distância, graças a padrões de sons e cheiro.

Neste momento eles emitem um ferormônio no ar que é imperceptível para os humanóides, porém os atrai inconscientemente para próximo aos parasitas.

Quando os humanóides alvos passam sob a árvore os parasitas se soltam e se fixam nos hospedeiros se movendo rapidamente para chegar a nuca. Ferrões finos como um fio de agulha penetram a pele e seguem até atingir o córtex cerebral.

É neste momento que os parasitas passam a controlar a vítima e irão atacar qualquer um que não tenha sido infectado.

Tempo de incubação: imediato após o contágio.

### Sintomas e efeitos da doença

Assim que o humanóide é infectado ele passa a agir como um zumbi, sob o controle do parasita.

Os desejos básicos do infectado é se alimentar com carne, pois o parasita necessita de muita proteína e esconder-se da luz do dia. O infectado passa a sofrer de uma fobia a luz, não que a mesma lhe cause mal, mas ele passa a preferir locais escuros e úmidos.

Os infectados passam a agir em conjunto e novos parasitas surgem após 20 dias de infecção (veja em outras informações).

Os infectados se movem normalmente como antes, não afetando sua coordenação e força, porém a vontade do infectado é a vontade do parasita.

O infectado perde a capacidade de se comunicar e irá apenas grunhir e babar.

### Cura

A única forma conhecida de cura é matando o parasita na base da nuca do infectado. Primeiro deve-se imobilizar o infectado em seguida deve-se colocá-lo com a nuca exposta direto a luz solar, expondo o parasita a luz do sol.

Existe 50% de chance do parasita matar a vítima após os primeiros 10 minutos de exposição. Mas isso será percebido através de sangramento no nariz. Não há como salvar a vítima após entrar neste estágio. O parasita solta uma substância letal no bulbo cerebral da mesma o que causa sua morte.

As outras 50% de chance é do parasita se soltar e mover-se para fora da luz solar, neste momento ele pode ser morto. Porém os efeitos sob o cérebro da vítima são irreversíveis e o mesmo poderá ter retardos mentais, paralisia parcial ou total de membros. Quanto mais tempo a vítima ficou infectada as chances aumentam.

Deve fazer um teste de HT menos número de meses que ficou infectado (em GURPS).

Deve fazer um teste de físico menos número de meses que ficou infectado (em DESBRAVADORES RPG).

Deve fazer um teste de fortitude DC 12 mais 1 para cada mês que ficou infectado (em DESBRAVADORES RPG).

Um sucesso significa uma recuperação total em 3d6 semanas. Uma falha, compare a margem na tabela abaixo:

Margem de erros - resultado

1-3 – Paralisia de um membro: braço ou perna e mudez.

4-5 – Mudez e paralisia da cintura para baixo.

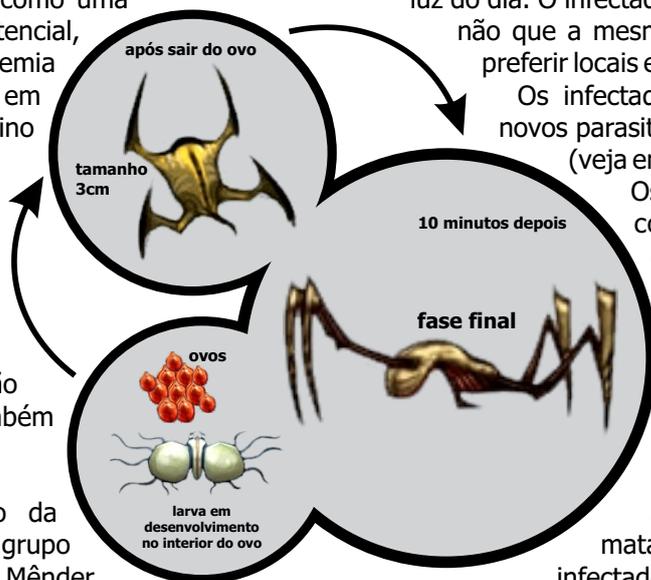
6-7 – Paralisia total e mudez

8 ou + - retardo mental e paralisia total de membro.

### Outras Informações

Os parasitas andam em grupos e irão procurar lugares úmidos e escuros, saindo apenas a noite. Muitas vezes eles se fixam em cavernas, florestas ou em lugares subterrâneos das cidades.

Um parasita irá se multiplicar a cada 20 dias que estiver no hospedeiro.



Ele irá expelir pequenos ovos repleto de ar quente o que fazem o mesmo flutuar e se fixarem no teto de cavernas ou nas copas das arvores.

Os ovos eclodem em 5 dias e novos parasitas estão prontos para infectar novas vítimas.

Um único parasita pode colocar até 35 ovos a cada 20 dias.

Os parasitas podem viver longe de um hospedeiro por até 20 dias antes de morrerem. Um infectado pode viver até 2 anos, tempo de vida do parasita, que morre levando o hospedeiro consigo.

### Epidemias conhecidas

Não existem grande epidemias catalogadas, já que o tempo de reprodução é lento, apesar de ser alto.

### Raças afetadas

Humanóides inteligentes. Isso inclui macacos.

### Agentes contaminantes

Os únicos agentes contaminantes são os próprios parasitas. Os infectados não passam o parasita para outra pessoa, porém são focos de desova de ovos que podem vir a contaminar novas pessoas desavisadas.

### Regras de Contágio

Alguém próximo da área onde existam estes parasitas (num raio de até 150 metros) deve ser bem sucedido num teste de IQ-4 (GURPS), Mental -4 (DESBRAVADORES) ou Vontade DC 18 (D&D) para não seguir inconscientemente na direção onde os parasitas se encontrem.

Logo que estiver sob os parasitas há uma chance de 2d6-2 parasitas caíram sobre ele. Para cada parasita que cair ele tem uma chance de 10% de ser infectado por turno.

Leva-se 1 turno para tirar cada um dos parasitas e muitas vezes é necessário a ajuda de outra pessoa.

Isso significa que alguém com 4 parasitas tem 40% chance de infecção por turno. Se no turno seguinte ele tirar 1 dos parasitas ele terá agora apenas 30% chance de infecção e assim sucessivamente.

Não a teste para infecção. Uma vez que o parasita chegue até a nuca do alvo o mesmo estará infectado e começará a atacar aqueles que ainda não estiverem infectado ou estiverem tentando ajuda-lo.



by andreas.rocha