

PERSONAJES NO JUGADORES



ALEXANDER NEVILLE

Setenta años, dueño de Bodegas Neville.

Neville es el alcalde de Austen y el líder fundador de Los Hijos de Amaltea. Tiene marcas en la piel que le desfiguran parte del rostro, como cicatrices provocadas por quemaduras. Además, suele llevar maquillaje y guantes para ocultar las malformaciones sufridas como pago por sus conocimientos arcanos. Lleva colgada al cuello la llave de su despacho secreto, junto al colgante de Amber (se puede relacionar con la fotografía adjunta al mensaje de texto, **ayuda de juego 2**).

Su objetivo, y el de Los Hijos de Amaltea, es prepararse para el nuevo ciclo de Shub-Niggurath. Esta deidad tiene que morir para renacer, y traer la nueva era de fecundidad. Neville quiere aprovechar esta fase de transición para dar un nuevo paso evolutivo en la especie humana: fusionarla genéticamente con su dios. El lenguaje de la naturaleza está en la ciencia.

Neville es un biólogo retirado de la docencia, especializado en astrobiología. Daba clases en la Universidad de Boston, de la que fue expulsado en 1973 por adoctrinar a sus alumnos con ideales religiosos. Los principios de Neville y Los Hijos de Amaltea tienen una base semejante a las creencias de la wicca celta, aunque se han degenerado al entrar en contacto con Shub-Niggurath y la magia arcana.

FUE 10	CON 16	TAM 14	DES 15
INT 18	POD 17	EM 0/1d4	

Tipo de ataque: Lucha 85% /1d3+4

Armas de fuego (automática) 60% /1d10+2

Protección contra el daño: 1 punto

Puntos de Vida: 18

