

SECTARIOS

FUE 12 **CON** 11 **TAM** 11 **DES** 10
INT 12 **POD** 12 **EM** 0/1d4

Tipo de ataque: Lucha 35%/1d3

Armas de Cuerpo a Cuerpo (navaja) 30% /1d4, Armas de fuego (revólver) 55% /2d6

Puntos de Vida: 11

Habilidades: Psicología 45%, Escuchar 30%, Percibir 30%, Seguir rastros 30%, Embaucar 45%, Intimidar 30%, Conducir 55%, Esquivar 30%

RETOÑO CORRUPTO DE SHUB-NIGGURATH

Es una masa de viscosos tentáculos carnosos y grandes bocas llenas de dientes afilados, sobre largas patas nudosas. El hedor que desprende es muy reconocible, algunos lo comparan con el olor de las tumbas profanadas. Su cercana presencia hace que los animales domésticos entren en pánico. A pesar de tener la apariencia de un retoño de Shub-Niggurath, aún carece de magia y no es tan mortífero porque tiene una parte humana. Los retoños corruptos de Shub-Niggurath son catalizadores de fertilidad. Cada hijo nacido de una semilla de Shub-Niggurath contiene parte de su esencia. Por ello, el entorno que rodea a esta criatura se transforma en un hábitat próspero y fértil.

Este ser nació como resultado de los experimentos de fecundidad de Los Hijos de Amaltea con la semilla de Shub-Niggurath. El resultado fue un éxito, aunque prevalece su parte humana. Cualquier *personaje jugador* que conociera a su madre, Amber Kellman, reconocería rasgos genéticos compartidos (los mismos ojos que su madre, alguna marca de nacimiento, alguna alergia...).

FUE 38 **CON** 20 **TAM** 38 **DES** 20
INT 12 **POD** 25 **EM** 1d3/1d10

AGENTES DE SEGURIDAD EN BODEGAS NEVILLE

Pertenecen a una empresa privada de seguridad. Vigilan Bodegas Neville.

FUE 15 **CON** 15 **TAM** 16 **DES** 14
INT 9 **POD** 9 **EM** 0/1d4

Tipo de ataque: Lucha 65% /1d3+1

Armas de Cuerpo a Cuerpo (porra) 50% 1d8+1, Armas de fuego (revólver) 65% /2d6+2

Puntos de Vida: 14

Habilidades: Psicología 35%, Escuchar 30%, Percibir 50%, Seguir rastros 30%, Autoridad 40%, Intimidar 50%, Conducir 45%, Esquivar 30%



Tipo de ataque: Tentáculo / 85% / 0+1d3 FUE.

Lucha (Armas naturales) / 70 % /1d6.

Protección contra el daño: Las Armas de fuego les hacen la mitad de daño. El fuego le hace el doble de daño. Inmunes a venenos, asfixia y electricidad.

Puntos de Vida: 45