

## PERSONAJES NO JUGADORES

### STELLA KESEBERG

Treinta y dos años, fotógrafa y personalidad en las redes sociales. Su principal fuente de ingresos es el material exclusivo de *bondage* y *shibari* en la plataforma Sexyfriend. Es una vástago de Shub-Niggurath que Ariadna Valverde usa para acabar con la vida del sacerdote de Los Hijos de Amaltea John Michael Owens.

**FUE** 10   **CON** 11   **INT** 11   **DES** 10  
**TAM** 12   **POD** 9   **CAR** 15   **EST** 9

**Puntos de Vida:** 12

#### HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

**Conocimientos:** Ciencias naturales (Horticultura) 60%, Manejo de archivos 30%, Psicología 35%,

**Vocacionales:** Arte (Fotografía) 75%.

**Sensoriales:** Discreción 50%, Esconder/se 35%, Percibir 35%.

**Sociales:** Intimidar 35%.

**Acción:** Armas de fuego (Cortas) 40%, Conducir 55%, Forma física 65%.

### BRUNO WACHOWSKY

Treinta años, investigador y periodista en la *Gaceta de Bangor*.

Tras la muerte de su amiga Amber Kellman, empezó a investigar, sin saberlo, a Los Hijos de Amaltea. Sus descubrimientos, cada vez más cercanos a lo sobrenatural, le han hecho volverse algo paranoico y fóbico. Bruno usa a los *personajes jugadores* para intentar destapar el entramado de Los Hijos de Amaltea y su vinculación con las desapariciones y asesinatos que ha ido investigando hasta el día de hoy.

Bruno desconoce que él también es un vástago. Corta la comunicación con los *personajes jugadores*

de forma abrupta y sospechosa tras caer bajo el influjo de la Marca de nacimiento; Ariadna lo usa como trampa mortal para los investigadores. Bruno debe desaparecer antes de que los personajes consigan el teléfono móvil del difunto John Michael Owens en «El intercambio».

**FUE** 12   **CON** 13   **INT** 13   **DES** 14  
**TAM** 14   **POD** 10   **CAR** 15   **EST** 15

**Puntos de Vida:** 14

**Estabilidad Mental:** 0

#### HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

**Conocimientos:** Ciencias ocultas 65%, Manejo de archivos 70%, Psicología 40%.

**Vocacionales:** Arte (Escritura) 35%.

**Sensoriales:** Discreción 50%, Esconder/se 35%, Percibir 35%.

**Sociales:** Embaucar 30%, Intimidar 20%, Protocolo 38%.

**Acción:** Conducir 45%, Armas de fuego (Cortas) 35%.

### CORNELIA RAMMSTEIN

Cincuenta años, abogada. Es la directora del bufete Hermes Rammstein, que defiende a los acusados de los crímenes por decapitación y, en secreto, forma parte de Los Hijos de Amaltea. Es una mujer extremadamente delgada, siempre viste de manera formal y tiene cierto aire misterioso y espiritual.

**FUE** 13   **CON** 12   **INT** 12   **DES** 13  
**TAM** 10   **POD** 14   **CAR** 10   **EST** 15

**Puntos de Vida:** 11

**Estabilidad Mental:** 0

#### HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

**Conocimientos:** Ciencias ocultas 65%, Ciencias sociales (Derecho) 80%, Manejo de archivos 70%, Mitos de Cthulhu 25%, Psicología 65%.

**Sensoriales:** Discreción 40%, Esconder/se 45%, Escuchar 50%, Percibir 35%.

**Sociales:** Intimidar 50%, Protocolo 45%.

**Acción:** Conducir 35%.