

INSPECTOR EDWARD GROSS

Cincuenta y dos años, inspector de policía de Burney City.

FUE	12	CON	14	INT	10	DES	14
TAM	11	POD	8	CAR	10	EST	10

Puntos de Vida: 13
Estabilidad Mental: 45

HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

Sensoriales: Esconder/se 35%, Percibir 40%.
Acción: Armas de fuego (Cortas) 65%, Conducir 65%, Esquivar 40%.

POLICÍAS

Al servicio de la comunidad.

FUE	12	CON	12	INT	10	DES	11
TAM	11	POD	7	CAR	8	EST	8

Puntos de Vida: 12
Estabilidad Mental: 40

HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

Sensoriales: Esconder/se 35%, Percibir 30%.
Acción: Armas de fuego (Cortas) 55%, Conducir 45%, Esquivar 40%.

SR. CHAMBERS

Secretario personal de Cornelia Rammstein, tiene un sobrepeso evidente y está calvo. En realidad, es un orobanche.

Un **orobanche** es un organismo simbiote que parasita otra criatura para mantenerse con vida, licuando los órganos y huesos de este para alimentarse, aunque puede vivir por un corto periodo de tiempo fuera de su anfitrión (máximo 24 horas). Su estructura es parecida a la de un molusco gasterópodo de forma cambiante y translúcida. Rezuma una sustancia colágena que le sirve como lubricante para entrar o salir de sus anfitriones. Puede contraerse y expandirse a su antojo, modelando su cuerpo y adoptando las formas necesarias para habitar dentro de la piel de sus anfitriones. Un orobanche solo acata las órdenes de aquél que lo domina, su amo, y no parará hasta cumplirlas.

FUE	45	CON	40	INT	8	DES	12
TAM	30	POD	12	CAR	—	EST	—

Puntos de Vida: 35
Puntos de Magia: 60
Estabilidad Mental: 1d6/2d10
MD: +2d8

HABILIDADES CON PORCENTAJE DIFERENTE DE LA BASE

Acción: Lucha 70%/1d6 + Presa.

Protección contra el daño: Las armas físicas causan el mínimo de daño por impacto. Los ataques de fuego, electricidad o de ácido causan el daño completo.

Tipo de ataque: 2 ataques por turno. Puede generar apéndices, garras o cualquier tipo de forma para atacar.

Simbiosis: Un orobanche intenta introducirse en el interior de su víctima por cualquier orificio para usarla de anfitrión. Este proceso necesita de 1d4+1 turnos para completarse y comenzar a licuar sus órganos y huesos. Para evitar la presa, su objetivo debe superar un chequeo de DESx5%; y para liberarse de ella debe hacer un chequeo enfrentado de FUE contra un cuarto de la FUE del orobanche.