

© 2022 Chaosium Inc. y Edge Studio. Se permite la impresión exclusivamente para uso personal, sin fines comerciales.





Personajes y monstruos de El diablo come moscas

Personajes no jugadores

Manfred Freiherr von Killinger,

36 años, asesino con una misión

 FUE 50
 CON 70
 TAM 75
 DES 55
 INT 70

 APA 50
 POD 65
 EDU 70
 COR 65
 PV 14

BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 13

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4 Fusta de montar 70% (35/14), daño 1D3+½BD Luger modelo P08 50% (25/10), daño 1D10 Esquivar 27% (12/5)

Habilidades

Ciencias ocultas 50%, Crédito 50%, Derecho 45%, Descubrir 45%, Intimidar 65%, Lanzar 50%, Mecánica 25%, Nadar 60%, Orientarse 55%, Pilotar (Embarcación) 70%, Psicología 35%.

Idiomas: Alemán (propia) 70%, Inglés 35%.

Erwin Kern,

23 años, asesino de la Organización Cónsul

Los cómplices de Kern son Hermann Fischer, Ernst von Solomon y Ernst-Werner Techow. Usa las características de Kern para ellos también.

 FUE 60
 CON 60
 TAM 65
 DES 70
 INT 55

 APA 80
 POD 65
 EDU 60
 COR 65
 PV 12

BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 8 **PM:** 13

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4
Bergmann MP18 55% (27/11), daño 1D10
Granada de mano 50% (25/10), daño 4D10/3 metros
Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Burla amenazante 85%, Conducir automóvil 55%, Derecho 50%, Intimidar 60%, Lanzar 50%, Saltar 45%, Sigilo 45%, Trepar 50%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%.

Pyotr Shabelsky-Bork (también conocido como Príncipe Gabriel Constantinovich),

29 años, conspirador desalmado

 FUE 65
 CON 55
 TAM 60
 DES 65
 INT 80

 APA 45
 POD 80
 EDU 90
 COR 45
 PV 11

 BD: +1D4
 Corp.: 1
 Mov: 9
 PM: 16

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4 Pistola automática .32 65% (32/13), daño 1D8 Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 60%, Arte/Artesanía (Poesía) 45%, Buscar libros 50%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil 45%, Crédito 65%, Disfrazarse 65%, Encanto 45%, Equitación 60%, Historia 55%, Intimidar 50%, Mitos de Cthulhu 14%, Persuasión 70%, Primeros auxilios 50%, Psicología 60%.

Idiomas: Alemán 75%, Francés 65%, Inglés 45%, Ruso (propia) 90%.

Hechizos: Cruz ansada de Prinn, Destierro de Yde Etad.

Equipo: Cruz ansada

Borracho del Molino Rojo

 FUE 65
 CON 50
 TAM 75
 DES 55
 INT 65

 APA 45
 POD 40
 EDU 65
 COR 50
 PV 12

 BD: +1D4
 Corp.: 1
 Mov: 7
 PM: 10

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4 Esquivar 27% (12/5)

Anita Berber,

23 años, diosa desnuda de Berlín

 FUE 60
 CON 55
 TAM 40
 DES 85
 INT 75

 APA 85
 POD 90
 EDU 55
 COR 80
 PV 9

 BD: 0
 Corp.: 0
 Mov: 9
 PM: 18

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3 Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Arte/Artesanía (Danza) 75%, (Interpretación) 35%, (Poesía) 55%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 25%, Encanto 65%, Historia 30%, Juego de manos 30%, Persuasión 65%, Sigilo 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 55%, Francés 45%, Inglés 20%, Ruso 20%.

Inspector de policía Krieg,

54 años, policía veterano

FUE 50 **CON** 40 **TAM** 60 **DES** 55 **INT** 85 **APA** 40 **POD** 70 **EDU** 75 **COR** 60 **PV** 10 PM: 14

BD: 0

Corp.: 0

Mov: 5

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3

Pistola automática .32 45% (22/9), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 75%, Contabilidad 35%, Derecho 65%, Descubrir 80%, Disfrazarse 25%, Escuchar 55%, Intimidar 45%, Lanzar 40%, Persuasión 75%, Psicología 80%, Sigilo 45%,

Trepar 60%.

Idiomas: Alemán (propia) 75%, Inglés 25%, Polaco 15%,

Ruso 20%.

Barón Arthur von Kleist.

67 años, monárquico confabulador

FUE 50 **CON** 60 **TAM** 50 **DES** 65 **INT** 70 **APA** 45 **POD** 70 **EDU** 75 **COR** 70 **PV** 11

BD: 0

Corp.: 0

Mov: 5

PM: 14

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Bastón espada 60% (30/12), daño 1D6

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Crédito 75%, Derecho 45%, Descubrir 60%, Intimidar 65%, Persuasión 65%, Psicología 60%.

Idiomas: Alemán (propia) 75%, Inglés 15%, Ruso 25%.

Franziska Schanzkowska (también conocida como Anna Tchaikovsky),

26 años, supuesta Romanov

FUE 45 **CON** 40 **TAM** 35 **DES** 65 **INT** 50 **POD** 50 **PV** 7 **APA** 70 **EDU** 60 **COR** 32

BD: -1 Corp.: -1 Mov: 9 **PM**: 10

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3-1

Esquivar 32% (16/6)

Habilidades

Disfrazarse 30%, Intimidar 40%, Lanzar 35%, Persuasión 50%, Psicología 45%, Saltar 40%, Sigilo 50%, Trepar 50%.

Idiomas: Alemán 50%, Francés 50%, Inglés 40%, Polaco (propia) 60%, Ruso 60%.

Monárquicos rusos

Fyodor Viktorovich Vinberg

FUE 50 **CON** 50 **TAM** 50 **DES** 60 **INT** 70 **POD** 60 **EDU** 80 **PV** 10 **APA** 50 **COR** 60 **BD**: 0 **Corp.:** 0 Mov: 6 **PM:** 12

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Crédito 65%, Historia 45%.

Idiomas: Alemán 40%, Ruso (propia) 80%.

Princesa Natasha Alexandrovna

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 45 **DES** 65 **INT** 70 **POD** 60 **EDU** 80 **COR** 60 **PV** 10 **APA** 65

BD: -1 Corp.: -1 Mov: 8 **PM**: 12

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3-1

Esquivar 32% (15/6)

Habilidades

Crédito 75%, Encanto 45%.

Idiomas: Alemán 40%, Ruso (propia) 80%.

Monstruos

El Demonio-Großmann,

espíritu asesino

FUE N/A CON N/A TAM N/A DES N/A INT 65 APA N/A POD 300 EDU N/A COR N/A PV N/A

BD: N/A **Corp.:** N/A **Mov:** N/A **PM:** 60

Combate

Ataques por asalto: 1

Combatir 70% (35/14), daño 1D3+BD*

Esquivar Usa la habilidad del anfitrión poseído

* Del anfitrión poseído.

Desafortunadamente, la única manera de detener a un anfitrión poseído es destruir el cuerpo o la cabeza. La destrucción completa mediante el fuego, una explosión u otros medios de naturaleza similar también funcionará. El Guardián debe usar la regla de Localización de impactos opcional (ver Manual del Guardián, pág. 130) cuando los investigadores luchen contra un anfitrión poseído. Cada localización puede recibir un cierto porcentaje del total de puntos de vida en daño antes de quedar separada

del resto del cuerpo (ver la **Tabla de porcentajes de la localización de impactos**, más adelante); el exceso de daño se ignora. Si se corta una extremidad, pasa a tener el mismo porcentaje de los puntos de vida totales originales del anfitrión y puede actuar de forma independiente. También reduce el POD *actual* del anfitrión en el porcentaje indicado.

Ejemplo: Un médico poseído con 12 puntos de vida, anfitrión de un fragmento de espíritu de POD 100, ataca a los investigadores. Uno de ellos le golpea con su hacha y obtiene «Brazo derecho» como lugar de impacto, causando 6 puntos de daño.

El doctor pierde 3 puntos de vida (25% de su total inicial); los 3 puntos de daño restantes se ignoran. El brazo cae al suelo... y empieza a arrastrarse hacia los investigadores, ¡tratando de hacerlos tropezar! El brazo tiene ahora 3 puntos de vida propios. El POD del espíritu que lo posee se reduce en un 25 por ciento a 75, mientras que el brazo ahora tiene un fragmento de espíritu propio con POD 25.

Los investigadores pueden apuntar a localizaciones concretas del cuerpo aplicando un dado de penalización en su ataque: si se corta la cabeza, el anfitrión no puede ver ni oír. Extrañamente, la cabeza sin cuerpo sigue siendo capaz de hablar e incluso puede intentar morder si un investigador se acerca demasiado, al menos hasta que el fragmento de espíritu huye (lo que es de esperar después de la decapitación).

El fragmento de espíritu también puede optar por irse si el combate parece estar perdido. Si no lo hace antes de la destrucción total del cuerpo, la destrucción completa de la cabeza (después o antes de separarla del resto del cuerpo) o el desmembramiento general, entonces el fragmento de espíritu contenido en su interior es destruido, reduciendo el POD total del Demonio-Großmann. Hay que tener en cuenta que en los casos de desmembramiento (cabeza o extremidades), algún fragmento del espíritu puede sobrevivir el tiempo suficiente para huir, siendo solo una fracción la que se destruye de forma permanente. El espíritu puede elegir abandonar un cuerpo temporalmente antes de que la situación se agrave demasiado, devolviendo el control al anfitrión, solo para volver y poseerlo de nuevo en un momento más oportuno.

Habilidades

Según el anfitrión poseído.

Armadura: Ninguna. **Hechizos:** Ninguno.

Pérdida de Cordura: La posesión es increíblemente traumática: ser poseído por el Demonio-Großmann es experimentar la voluntad de un monstruo manifestada por medio de tus propias manos, así que debería perderse Cordura por «presenciar» los actos horribles cometidos por el fragmento de espíritu. Además, como

ya se ha mencionado, si el anfitrión sobrevive a su posesión, en el momento de la partida del espíritu pierde 1D3/1D6 puntos de Cordura, +1 por cada punto de POD perdido por el demonio, garantizando virtualmente la locura indefinida para todas las posesiones excepto las más breves, incluso si el fragmento de espíritu huye del anfitrión antes de la muerte.

La pérdida de Cordura sufrida por quienes ven a un anfitrión poseído depende de su relación con este, así como del grado en el que el Demonio-Großmann ha tomado el control. A continuación se ofrecen sugerencias, pero el Guardián debe usar su imaginación, ya que no se pueden cubrir todas las permutaciones posibles:

- Ver la sombra de Großmann: pérdida de Cordura de 0/1.
- Notar el cambio en los ojos: pérdida de Cordura de 1/1D2.
- Ver mutaciones menores o signos obvios de posesión (putrefacción, cambio de voz, etc.): pérdida de Cordura de 1/1D2 a 1/1D4.
- Ver mutaciones mayores: pérdida de Cordura de 1/1D6.

Una vez más, no dudes en aumentar estas pérdidas si el anfitrión es un ser querido, un amigo cercano o un compañero de investigación. Además, ten en cuenta que algunas mutaciones incrementan estas pérdidas (como se indica en la **Tabla de mutaciones demoníacas**).

Letargo: Un fragmento de espíritu, tras poseer a un anfitrión, no tiene por qué manifestarse de inmediato. Cuando un anfitrión está poseído por un fragmento inactivo, la víctima debe continuar haciendo tiradas enfrentadas de POD una vez cada seis horas y anotar los resultados (incluyendo las mutaciones) pero no las aplica todavía. Cuando el Demonio-Großmann decide manifestarse, se aplican todas las pérdidas de POD, pérdidas de Cordura y mutaciones a la vez, lo que puede resultar en transformaciones brutales. El Demonio-Großmann prefiere actuar inmediatamente después de poseer a un huésped, pero también reconoce el valor de permanecer inactivo por un tiempo, especialmente en el caso de los investigadores.

Poderes especiales

Posesión: La forma espiritual de Carl Großmann es una entidad terrible, capaz de poseer a aquellos que, sin saberlo, comieron los productos de carne humana comercializados por Großmann y convirtiéndolos en monstruosas caricaturas del asesino. Cuanta mayor sea la parte del espíritu que posea al anfitrión, menos «humano» será, hasta que finalmente se convierta en un avatar andante de *Lustmord*.

Cuando un fragmento del demonio intenta poseerlo, el objetivo debe realizar una tirada enfrentada de **POD**. Afortunadamente para la víctima, el POD del demonio se divide equitativamente entre el número de anfitriones actualmente poseídos más el objetivo actual, lo que significa que si el Demonio-Großmann está ocupando cinco cuerpos y trata de poseer un sexto, por ejemplo, su POD efectivo en cada cuerpo es 50. Normalmente, posee

entre tres y seis huéspedes a la vez. El espíritu puede abandonar a sus anfitriones en cualquier momento y combinarse como le parezca, incluso llegando a reunirse en un solo anfitrión.

Si falla la tirada enfrentada de **POD**, la víctima quedará poseída por el Demonio-Großmann y se subordinará completamente a la voluntad del demonio cuando salga de su letargo. De manera espantosa, la víctima permanece consciente de las acciones que está realizando y de los cambios que ocurren en su cuerpo.

La fuerza vital del recipiente se consume lentamente durante el tiempo de posesión. Una vez al día, mientras está poseído, debe realizar una tirada enfrentada de POD: si falla, el cuerpo anfitrión pierde 3D10 de POD. En cambio, si el personaje vence al espíritu, es el demonio quien pierde 2D6 de POD; estas pérdidas son permanentes para ambas partes. El espíritu huirá de un anfitrión que le haga perder la mitad o más de los puntos de POD que tenía cuando lo poseyó. Si un anfitrión llega a POD 0, el recipiente está efectivamente muerto y sigue animado únicamente por el espíritu. Una vez que el espíritu se va, el cuerpo del huésped se desploma en el suelo, muerto. A medida que se agota el POD, el anfitrión adquiere características cada vez más inquietantes de degeneración y monstruosidad; el fragmento de espíritu en su interior está transformando el recipiente para parecerse a la verdadera forma del Demonio-Großmann.

La fuerza demoníaca posee cada célula del recipiente. Por lo tanto, el desmembramiento no impide que siga actuando. De hecho, simplemente permite que otras partes más pequeñas del anfitrión actúen de forma independiente. Esta posesión celular también altera fundamentalmente la bioquímica y la fisonomía del recipiente. Esto comienza en los ojos: incluso sin otros cambios en el cuerpo, los anfitriones poseídos adquieren la mirada de ojos saltones de Großmann. Más extraño aún es que la sombra que proyectan sea la de Carl Großmann (pérdida de 0/1 puntos de Cordura al advertir este fenómeno). La sangre y otros fluidos adquieren colores estridentes (blanco, rojo oscuro o claro, negro o verde) y, a medida que se pierde APA (ver más adelante), el aspecto de la víctima se va asemejando mucho al de un cadáver. La voz de la criatura suele ser un gruñido demoníaco, aunque también puede adoptar otras formas perturbadoras, como un canto infantil.

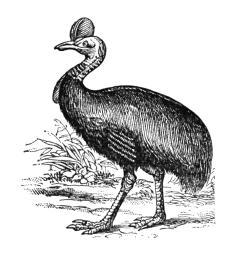
Por cada 15 puntos de POD que pierde el anfitrión, pierde también 5 puntos de APA de forma permanente y debe tirar una vez en la **Tabla de mutaciones demoníacas** (pág. 144) para ver qué cambios extraños se producen en su cuerpo.

Una vez que un recipiente es poseído por completo, el Demonio-Großmann puede crear la ilusión de que tiene su APA completa, hablando y mostrándose como antes de la posesión. El Demonio-Großmann tiene pleno acceso a los recuerdos del recipiente, que puede usar para dar una falsa sensación de seguridad

─ Tabla de porcentajes de ─ la localización de impactos			
1D10	Localización	Porcentaje de los puntos de vida totales (%)	
1-3	Pierna derecha	30	
4-6	Pierna izquierda	30	
7-10	Abdomen	30	
11-15	Pecho	40	
16-17	Brazo derecho	25	
18-19	Brazo izquierdo	25	
20	Cabeza	30	

a sus amigos y seres queridos. Estos cambios son totalmente ilusorios. Además, una vez que el POD de un recipiente ha llegado a cero, su cuerpo es masilla en las manos del espíritu que lo posee. Los huesos pueden romperse, la estructura física puede alterarse, así como los rasgos faciales pueden modificarse por completo, como el Demonio-Großmann desee, para causar el máximo grado de terror; esencialmente, puede aplicar a voluntad cualquiera de los cambios de la **Tabla de mutaciones demoníacas**.

Si un anfitrión sobrevive de alguna manera a la posesión, en el momento en el que el espíritu se marcha o es expulsado de su cuerpo pierde 1D3/1D6 puntos de Cordura, +1 por cada punto de POD perdido por culpa del demonio. Las pérdidas de APA y POD son permanentes, pero cualquier mutación adquirida durante la posesión desaparece. La pérdida de APA se manifiesta como cicatrices y una apariencia general de «desgaste».



	∼ Tabla de mutaciones demoníacas ∽	
irada e 1D20	Mutación	Pérdida de Cordura
1	Mandíbula con articulaciones múltiples (+1 al daño de mordisco)	1/1D4
2	Cuello largo y colgante (alcance ampliado; 1D4×30 cm de longitud)	1/1D6
3	Manos con garras (+1 al daño de Pelea)	1/1D2
4	Dientes como agujas (+1 al daño de mordisco)	1/1D2
5	Lengua extremadamente larga (1D6×30 cm de longitud)	1/1D2
6	Púas (tira 1D6: 1-2 hombros; 3-4 cabeza; 5 pecho; 6 piernas)	1/D4
7	Cola prensil (1D6×30 cm de longitud)	1/1D6
8	Pedúnculos oculares (visión de 360 grados)	1/1D6
9	Brazos adicionales (1D3) (un ataque adicional por brazo)	1/1D6
10	Piernas adicionales (1D4) (añade +1 al Movimiento por pierna adicional)	1/1D6
11	Ojos adicionales (1D20) (diseminados por la cabeza y la parte superior del torso; imposible de cegar)	1/1D6
12	Piel burbujeante (la carne se ondula, genera protuberancias y palpita)	1/1D4
13	Almohadillas de succión en manos y pies (+1 a Corpulencia al apresar; un dado de bonificación en las tiradas de Trepar)	1/1D4
14	Segunda cara (una versión más pequeña de la cara de Großmann se manifiesta en la parte posterior de la cabeza)	1/1D6
15	Cubierto de llagas supurantes (llagas palpitantes, llagas sangrantes)	1/1D2
16	Hedor a carne podrida (los oponentes deben superar una tirada de CON cuando luchan cuerpo a cuerpo o pierden el primer asalto del combate debido a las arcadas)	1/1D2
17	Dedos extremadamente largos (+1D6×2,5 cm de longitud)	1/1D2
18	Dedos tentaculares (combina Dedos extremadamente largos y Almohadillas de succión)	1/1D4
19	Proyección de vómito sangriento (se puede disparar a una distancia de hasta 1,5 m con una precisión del 50%; quienes reciben el impacto sufren una pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura y deben superar una tirada de CON o pierden el siguiente asalto debido a las arcadas y además se vuelven vulnerables a la posesión)	1/1D2
20	Caras vociferantes (los rostros de algunas de las víctimas anteriores de Großmann se marcan en la piel, como si intentasen salir del interior de su cuerpo; las tiradas de Sigilo fallan automáticamente)	1/1D6

Ejemplos de anfitriones

Aquí se presentan cinco desdichados berlineses poseídos por un fragmento del espíritu del Demonio-Großmann, cada uno de ellos por un periodo de tiempo diferente. Da por sentado que todos poseen un fragmento de espíritu de POD 100 (lo que significa que, como ya se ha dicho, un máximo de tres pueden estar activos al mismo tiempo). Úsalos para atacar a los investigadores y como ejemplos para crear los tuyos propios.

Traudl.

criada

Posesión: Recién poseída.

FUE 50 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 50 **INT** 45 **APA** 55 **POD** 40* **EDU** 40 **COR** 40 **PV** 9 **BD**: 0 **Mov:** 9 PM: 8 **Corp.:** 0

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3 Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Ciencia (Farmacología) 15%, Descubrir 55%, Escuchar 60%, Mecánica 20%, Naturaleza 45%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 50%, Psicología 45%.

Idiomas: Alemán (propia) 40%, Ruso 20%.

Mutaciones: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ser testigo de la posesión provoca la pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura.

Anita Brandt,

prostituta media seda

Posesión: 3 horas.

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 35 **DES** 65 **INT** 65 **APA** 60 POD 25* **EDU** 60 **COR** 25 **PV** 8

PM: 5

Corp.: -1 Mov: 9 * **POD** 100 por el fragmento de espíritu

Combate

BD: -1

Pelea 70% (35/14), daño 1D3-1 Esquivar 65% (33/13)

Habilidades

Buscar libros 30%, Charlatanería 45%, Contabilidad 65%, Encanto 35%, Juego de manos 30%, Psicología 40%, Sigilo 30%, Trepar 45%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%, Inglés 25%.

Mutaciones: Lengua extremadamente larga (1,5 m), piel burbujeante.

Pérdida de Cordura: Ver a la prostituta mutada provoca la pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura.

Sigfried Schröder,

miembro de la Organización Cónsul

Posesión: 1 hora.

FUE 65 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 55 **INT** 50 **APA** 45 **POD** 39* **EDU** 55 **COR** 39 **PV** 13

BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 7 **PM:** 7 * **POD** 100 por el fragmento de espíritu

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4 Luger modelo P08 65% (32/13), daño 1D10 Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 75%, Conducir automóvil 55%, Primeros auxilios 45%, Intimidar 65%, Seguir rastros 25%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%, Inglés 20%, Italiano 25%.

Mutaciones: Proyección de vómito sangriento (se puede lanzar a una distancia de hasta 1,5 m con una precisión del 50%; quienes reciben el impacto sufren una pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura y deben superar una tirada de **CON** o pierden el siguiente asalto debido a las arcadas y además se vuelven vulnerables a la posesión).

Pérdida de Cordura: Ninguna; ver la proyección de vómito sangriento provoca la pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura.

Karlheinz Haas,

estibador

Posesión: 15 horas.

FUE 75 **CON** 70 **TAM** 85 **DES** 60 **INT** 50 **APA** 20 **POD** 0* **EDU** 35 **COR** 00 **PV** 15

BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 10 **PM**: 0 * **POD** 100 por el fragmento de espíritu

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Conducir maguinaria 75%, Intimidar 40%, Mecánica 65%, Sigilo 60%, Trepar 45%.

Idiomas: Alemán (propia) 35%.

Mutaciones: Cuello largo, llagas supurantes, hedor a carne podrida, tres piernas adicionales.

Pérdida de Cordura: Ver al estibador mutado provoca la pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

^{*} **POD** 100 por el fragmento de espíritu

Johann Caspersohn,

bibliotecario

Posesión: 10 horas.

FUE 50 **CON** 40 **TAM** 60 **DES** 55 **INT** 75 **APA** 30 **POD** 00* **EDU** 80 **COR** 00 **PV** 10

BD: 0 **Corp.:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 0

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3 Esquivar 27% (12/5)

Habilidades

Buscar libros 85%, Ciencias ocultas 25%, Descubrir 45%, Escuchar 55%, Historia 45%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Sigilo 35%.

Idiomas: Alemán (propia) 80%, Francés 65%, Hebreo 40%, Inglés 45%, Latín 35%, Yidis 65%.

Mutaciones: 12 ojos adicionales, caras vociferantes, cola prensil (60 cm de longitud), dedos extremadamente largos (12,5 cm más de lo normal), segunda cara.

Pérdida de Cordura: Ver al bibliotecario mutado provoca la pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

0tros

Casuario

 FUE 75
 CON 50
 TAM 80
 DES 70
 INT N/A

 APA N/A
 POD 50
 EDU N/A
 COR N/A
 PV 13

 BD: +1D4
 COrp.: 1
 Mov: 12
 PM: 0

Combate

Ataques por asalto: 1 (esta ave ataca con las garras y el pico)

Combatir 60% (30/12), daño 1D6+1D4

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Descubrir 30%, Escuchar 50%, Sigilo 50%.

Armadura: Ninguna. **Hechizos:** Ninguno

Pérdida de Cordura: Ninguna

Personajes y monstruos de Danzas de vicio, horror y éxtasis

Personajes no jugadores

En un principio, todas las características proporcionadas se refieren a la versión de 1926 del personaje, a menos que los investigadores se encuentren con este por primera vez (o únicamente) en 1928.

Albin Grau,

42 años, artista ocultista

FUE 55 CON 50 TAM 50 DES 60 INT 85
APA 55 POD 80 EDU 85 COR 73 PV 10

BD: 0 **Corp.:** 0 **Mov:** 8 **PM:** 16

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Pintura) 75%, Buscar libros 55%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 85%, Electricidad 45%, Historia 40%, Mecánica 55%, Mitos de Cthulhu 12%, Psicología 50%, Sigilo 50%.

Idiomas: Alemán (propia) 85%, Francés 50%, Inglés 20%. **Hechizos:** Cántico de Thoth, Cruz ansada de Prinn, Símbolo arcano, mas 1D4 hechizos a elección del Guardián.

Anita Berber,

27 años, sacerdotisa de la depravación

FUE 60 CON 40 TAM 40 DES 85 INT 75 APA 70 POD 90 EDU 55 COR 80 PV 8 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 9 PM: 32*

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3 Esquivar 42% (21/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Danza) 80%, (Interpretación) 35%, (Poesía) 55%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 35%, Encanto 60%, Historia 30%, Juego de manos 30%, Lanzar 45%, Psicología 40%, Sigilo 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 55%, Francés 45%, Inglés 20%, Ruso 20%.

Henri Châtin-Hofmann,

26 años, bailarín y diletante

FUE 60 CON 70 TAM 55 DES 75 INT 50 APA 60 POD 55 EDU 60 COR 45 PV 12 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 9 PM: 11

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3 Esquivar 37% (18/7)

^{*} POD 100 por el fragmento de espíritu

^{*} Los puntos de magia de Berber se han aumentado artificialmente a través de rituales mágicos realizados por Châtin-Hofmann, que la han convertido en una reserva viviente de energía mágica.

Habilidades

Arte/Artesanía (Danza) 70%, (Piano) 75%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 40%, Juego de manos 30%, Medicina 15%, Mitos de Cthulhu 5%, Persuasión 50%, Psicología 35%, Sigilo 35%.

Idiomas: Alemán 15%, Inglés (propia) 60%.

Hechizos: Inmovilizar a una víctima, La fiesta sin fin (Bacanal)*.

* Ver **Hechizos**, pág. 199.

Erma Kore,

17 años, chica por teléfono con un secreto

 FUE 35
 CON 65
 TAM 35
 DES 60
 INT 65

 APA 90
 POD 60
 EDU 50
 COR 54
 PV 10

 BD: -1
 Corp.: -1
 Mov: 8
 PM: 12

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3–1 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Interpretación) 75%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 25%, Disfrazarse 50%, Encanto 75%, Escuchar 60%, Juego de manos 35%, Lanzar 50%, Persuasión 65%, Psicología 80%, Sigilo 55%.

Idiomas: Alemán (propia) 50%, Holandés 20%, Inglés 20%.

Belshazzar el Fabricante de Muñecas,

90 años (¿?), artesano cabalístico

FUE 40 CON 45 TAM 50 DES 65 INT 75 APA 40 POD 80 EDU 80 COR 70 PV 9 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 2 PM: 16

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3 Esquivar 32% (16/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Fabricar muñecas) 95%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 85%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 8%, Psicoanálisis 30%, Psicología 45%.

Idiomas: Acadio 20%, Alemán 75%, Griego clásico 35%, Hebreo 75%, Latín 45%, Yidis (propia) 80%.

Hechizos: Crear muñeca viviente*, Símbolo arcano.

* Ver Hechizos, pág. 199.

Gregor Gregorius

38 años, propietario de una librería ocultista

 FUE 50
 CON 70
 TAM 55
 DES 50
 INT 65

 APA 45
 POD 90
 EDU 75
 COR 63
 PV 12

 BD: 0
 Corp.: 0
 Mov: 7
 PM: 18

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3 Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arqueología 40%, Buscar libros 70%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 85%, Descubrir 45%, Intimidar 65%, Naturaleza 45%, Psicología 65%, Tasación 35%.

Idiomas: Alemán (propia) 75%, Enoquiano 15%, Inglés 15%, Italiano 25%.

Hechizos: Consunción, Contactar con un dios (Tsathoggua), Dominar, Espejo de Tarkhun Atep, Inducir el pánico, Inmovilizar a una víctima, Símbolo arcano, Sugestión mental.

Walter Andrae,

53 años, arquitecto y arqueólogo

 FUE 60
 CON 65
 TAM 60
 DES 60
 INT 65

 APA 60
 POD 55
 EDU 80
 COR 55
 PV 12

 BD: 0
 Corp.: 0
 Mov: 6
 PM: 11

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Antropología 25%, Arqueología 75%, Buscar libros 70%, Ciencias ocultas 20%, Historia 60%, Orientarse 35%, Persuasión 55%, Primeros auxilios 45%, Supervivencia (Desierto) 40%.

Idiomas: Acadio 40%, Alemán (propia) 80%, Árabe 45%, Francés 65%, Inglés 15%, Sumerio 40%.

Matón del Ringverein

Usa estas características para los matones, guardias y maleantes en general, según sea necesario.

FUE 70 CON 65 TAM 85 DES 55 INT 45
APA 45 POD 50 EDU 40 COR 50 PV 15
BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 7 PM: 10

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4 Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Aspecto amenazador 65%, Charlatanería 35%, Intimidar 50%, Lanzar 50%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Trepar 50%.

Idiomas: Alemán (propia) 40%.

Criaturas y monstruos

Rabisu.

caníbales hambrientos de la Ciudad de las Sombras

Usa estas características para todos los rabisu. Su piel es de color gris pálido y su rostro es poco más que unas mandíbulas abiertas, parecidas a las de una lamprea y rodeadas de dientes afilados; no tienen ojos ni orejas. Perciben a las presas por el olor y la vibración.

FUE 35 CON 55 TAM 50 DES 55 INT 35 APA N/A POD 50 EDU N/A COR N/A PV 10 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 8 PM: 10

Poderes especiales

Beso: Si consigue acertar con su ataque de beso, el rabisu se adhiere al objetivo, absorbiendo 1D10 puntos de magia en el siguiente asalto, a menos que el objetivo le supere en una tirada enfrentada de **POD** (en cada asalto). Si los puntos de magia llegan a 0, el rabisu se desprende del objetivo inconsciente. Liberarse del beso de un rabisu requiere superar una tirada de **FUE**.

Combate

Ataques por asalto: 1 (los rabisu usan mordiscos, garras y patadas para atacar, además de su aterrador beso).
Beso 80% (40/16), absorción de 1D10 puntos de magia (ver **Beso**)

Garras 85% (42/17), daño 1D6

Habilidades

Seguir rastros con el olfato 95%, Sigilo 55%.

Armadura: Ninguna. **Hechizos:** Ninguno.

Esquivar 50% (25/10)

Pérdida de Cordura: Ver a un único rabisu provoca la pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura; verlos en grupo provoca la

pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Larva de la niebla,

instrumento de la oscura voluntad de Abyzou

Estos monstruos, casi invisibles y envueltos en niebla, están compuestos de materia de otras dimensiones y son insustanciales en términos prácticos. A pesar de eso, pueden verse momentáneamente bajo una iluminación potente como nubes grises centelleantes con tentáculos finos y flexibles. Las larvas de la niebla emiten un extraño olor a pelo quemado (perceptible cuando están a menos de 8 metros) y raramente se aventuran a salir de la oscuridad, ya que no les gusta la luz.

FUE 150 **CON** 150 **TAM** 150 **DES** 90 **INT** 5 **APA** N/A **POD** 125 **EDU** N/A **COR** N/A **PV** N/A

BD: N/A **Corp.:** N/A **Mov:** 10 **PM:** 25

Poderes especiales

Tentáculos de bruma: La larva de la niebla inserta sus flexibles tentáculos en las fosas nasales y la boca de los objetivos (hasta seis víctimas simultáneas), causando un daño por

asfixia que aumenta cada asalto: inflige 1 punto de daño en el primer asalto, 2 puntos en el segundo, 3 puntos en el tercero y así sucesivamente. Si el objetivo consigue ganar una tirada enfrentada de **FUE** contra los tentáculos, puede liberarse y escapar. Cada tentáculo tiene **FUE** 25, así que si la larva de la niebla tiene éxito en tres ataques contra un mismo objetivo, por ejemplo, la tirada enfrentada es contra **FUE** 75. Los adversarios de estas criaturas sufren un dado de penalización en todos los intentos de golpearla (deben golpear a lo loco), y fallar significa que han golpeado a un

Insustancial: Es inmune a los ataques físicos. La luz directa del sol disipa la larva de la niebla, devolviéndolo a su dimensión nativa en una transición que requiere 10 minutos y de la que no puede regresar. Los rayos de luz intensa pueden hacer que la larva de la niebla retroceda. Si encuentra un lugar que esté siempre a oscuras, como una alcantarilla profunda o una cueva, la criatura puede permanecer en la Tierra durante algún tiempo.

aliado o a la víctima de la larva de la niebla.

Combate

Ataques por asalto: 6 (tentáculos de bruma, cada uno con un alcance de 10,5 metros).

Pelea 50% (25/10), trátalo como un ataque sorpresa, consulta **Tentáculos de bruma** para los detalles sobre el daño

Esquivar N/A

Habilidades

Encontrar a una víctima 65%, Sigilo 95%.

Armadura: Ninguna; la larva de la niebla es insustancial y nada material puede dañarlo. La luz brillante puede alejarlo pero no le causa ningún daño.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a una larva de la niebla provoca la pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura. Tras sufrir el primer ataque exitoso de una larva de la niebla, se pierden automáticamente 1D8 puntos de Cordura.

Ménades,

mortales enloquecidos seguidores de Abyzou

 FUE 75*
 CON 75
 TAM 60
 DES 55
 INT 25*

 APA N/A
 POD 50
 EDU N/A
 COR N/A
 PV 13*

 BD: +1D4
 Corp.: 1
 Mov: 8
 PM: 10

* Los atributos están artificialmente alterados debido a la constante descarga de adrenalina causada por la influencia de Abyzou.

Combate

Ataques por asalto: 2 (garras o apresar y morder).

Puede atacar dos veces con las manos desnudas, intentando arrancar la carne de los huesos del oponente, o puede intentar una maniobra de combate para apresar y morder; si tiene éxito, tira para morder con un dado de bonificación (esta bonificación se aplica en cada asalto posterior

si el objetivo sigue apresado). El objetivo puede liberarse de la presa con una tirada enfrentada de **FUE** o **DES**.

Garra 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Apresar (maniobra) 50% (25/10), tira para morder con un dado de bonificación

Mordisco 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 27% (13/5)

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 40%, Farfullar y copular 85%.

Armadura: Ninguna. **Hechizos:** Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ninguna, o 1/1D4 puntos de Cordura ante la persecución de una gran horda de ménades

sedientas de sangre.

Abyzou,

Puta de Babilonia, Madre de las Abominaciones

FUE 150 **CON** 265 **TAM** 45 **DES** 100 **INT** 125 **APA** 125 **POD** 175 **EDU** N/A **COR** N/A **PV** 31

BD: +1D6 **Corp.:** 2 **Mov:** 9 **PM:** 35

Poderes especiales

Esclavizar: Todos los que se sienten sexualmente atraídos por la forma femenina (hombres heterosexuales, mujeres lesbianas y bisexuales de ambos sexos) deben realizar una tirada enfrentada de **POD** cuando ven a Abyzou: los que fracasan no pueden hacer otra cosa que quedarse mirándola atónitos y estupefactos, superados por su belleza; los que logran superarla pueden actuar libremente. Abyzou puede ordenar a cualquiera que esté bajo su influencia que cumpla sus órdenes; tales órdenes se ejecutan con entusiasmo, incluso si conducen a situaciones suicidas o peligrosas. Intentar una acción en contra de las órdenes de Abyzou requiere superar una tirada Difícil de **POD**: si tiene éxito, el investigador puede actuar como desee, pero pierde 1D3 puntos de Cordura por la tensión mental que sufre. Anular la influencia de Abyzou requiere que el objetivo sufra al menos 1 punto de daño o que alquien trate a la víctima y supere una tirada de Psicoanálisis.

Beso: Cualquiera a quien Abyzou bese debe superar una tirada enfrentada de **POD** para evitar perder 1D10 puntos de magia, que ella absorbe.

Combate

Ataques por asalto: 1 (beso y garras).

Puede intentar besar a una víctima indefensa o dispuesta a ello cada asalto; alternativamente, ataca con sus uñas sobrenaturalmente afiladas, desgarrando las partes más blandas y vulnerables de su objetivo.

Beso 100% (50/20), absorción de 1D10 puntos de magia Garras 85% (42/17), daño 1D6+1D6 Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Encanto 100%, Inspirar 100%, Sigilo 100%.

Armadura: No puede sufrir daño de ningún ataque físico entre el atardecer y el amanecer. Durante las horas del día sí puede resultar herida normalmente. Abyzou también puede regenerar 1 punto de vida por cada punto de magia que gaste. Si queda reducida a 0 puntos de vida, regresa en su forma monstruosa (ver a continuación).

Hechizos: Absorber la vida, Acelerar larva de la niebla*, Ajar un miembro, Consunción, Fundir carne, Garra de Nyogtha, Protección corporal.

* Ver Hechizos, pág. 199.

Pérdida de Cordura: Ver a Abyzou provoca la pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura.

Forma monstruosa de Abyzou

 FUE 225
 CON 140
 TAM 285
 DES 50
 INT 65

 APA N/A
 POD 50
 EDU N/A
 COR N/A
 PV 42

BD: +5D6 **Corp.:** 6 **Mov:** 7 **PM:** 10

Combate

Ataques por asalto: 1 mordisco o 2 zarpazos.

Pelea 40% (20/8), daño 4D6+5D6 Mordisco 60% (30/12), daño 1D10

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 8 puntos de piel arrugada. Si queda reducida a 0 puntos de vida, abandona esta dimensión.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a Abyzou en su forma monstruosa provoca la pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura.

∼ Fases de la luna ∽

Debido a que la fisonomía de Abyzou pasa de un color negro medianoche a un blanco plateado en el transcurso de un mes lunar, los Guardianes pueden consultar la siguiente tabla de fases de la luna de noviembre de 1928 para tener una idea de su aspecto en cualquier momento dado.

- ¶ 12 de noviembre: Luna nueva; La piel de Abyzou es negra como el ébano.

 3 de diciembre: Cuarto menguante; La piel de Abyzou es de un color gris acerado.

Personajes y monstruos de *Schreckfilm*

Personajes no jugadores

Lina Desmond,

27 años, periodista de investigación

FUE 55 CON 75 TAM 45 DES 60 INT 60
APA 65/50* POD 70 EDU 75 COR 52 PV 12
BD: 0 Corp.: 0 Mov: 9 PM: 14

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Escritura) 65%, Buscar libros 60%, Cerrajería 30%, Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 35%, Crédito 45%, Disfrazarse 65%, Encanto 50%, Escuchar 50%, Lanzar 40%, Mitos de Cthulhu 4%, Persuasión 70%, Psicología 50%, Sigilo 30%.

Idiomas: Alemán (propia) 75%, Francés 40%, Inglés 20%.

Aleister Crowley,

56 años, empresario ocultista y artista en dificultades

FUE 45 CON 30 TAM 65 DES 50 INT 85 APA 40 POD 93 EDU 80 COR 76 PV 9 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 5 PM: 18

Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3 Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Arte/Artesanía (Pintura) 65%, (Poesía) 50%, Buscar libros 55%, Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 85%, Fotografía 40%, Historia 50%, Mitos de Cthulhu 18%, Naturaleza 50%, Orientarse 45%, Persuasión 65%, Psicología 75%, Seguir rastros 35%, Supervivencia (Montañas) 50%, Trepar 75%.

Idiomas: Alemán 20%, Griego clásico 45%, Inglés (propia) 80%, Italiano 20%, Latín 65%, Sánscrito 15%.

Hechizos: Disfraz del otro*, además de cualquier otro hechizo a elección del Guardián.

Erik Jan Hanussen,

42 años, artista de la clarividencia y mesmerista

FUE 55 **CON** 55 **TAM** 75 **DES** 50 **INT** 50 **APA** 40 **POD** 90 **EDU** 50 **COR** 90 **PV** 13 **BD:** +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 6 **PM:** 18

Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3+1D4 Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arte/Artesanía (Interpretación) 65%, Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 45%, Descubrir 50%, Encanto 50%, Hipnosis 75%, Juego de manos 45%, Psicología 60%.

Idiomas: Alemán (propia) 50%, Danés 10%, Italiano 30%, Yidis 45%.

Wolf-Heinrich Graf von Helldorff,

35 años, líder de la SA de Berlín

 FUE 70
 CON 65
 TAM 75
 DES 70
 INT 55

 APA 55
 POD 60
 EDU 60
 COR 50
 PV 14

 BD: +1D4
 Corp.: 1
 Mov: 7
 PM: 12

Combate

Pelea 65% (32/13), daño 1D3+1D4 Luger modelo P08 75% (37/15), daño 1D10 Esquivar 50% (25/10)

Habilidades

Ciencias ocultas 35%, Crédito 65%, Derecho 40%, Equitación 50%, Intimidar 70%, Lanzar 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%, Francés 20%.

Inspector Krieg,

63 años, policía quemado

FUE 50 CON 30 TAM 60 DES 55 INT 85

APA 35 POD 65 EDU 75 COR 55 PV 9

BD: 0 Corp.: 0 Mov: 4 PM: 13

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3 Pistola automática .32 45% (22/9), daño 1D8 Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Charlatanería 75%, Contabilidad 40%, Derecho 70%, Descubrir 85%, Disfrazarse 25%, Escuchar 60%, Intimidar 55%, Persuasión 75%, Psicología 85%, Sigilo 45%.

Idiomas: Alemán (propia) 75%, Inglés, 25%, Polaco 15%, Ruso 20%.

^{*} Antes y después de cambiarse la cara.

^{*} Ver Hechizos (pág. 242).

Barón Grunau,

58 años, ocultista y cineasta

 FUE 65
 CON 65
 TAM 85
 DES 40
 INT 75

 APA 50
 POD 80
 EDU 70
 COR 42
 PV 15

BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 5 **PM:** 16

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4 Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 40%, Arqueología 70%, Ciencias ocultas 70%, Crédito 75%, Encanto 40%, Intimidar 50%, Mitos de Cthulhu 27%.

Idiomas: Alemán (propia) 70%, Árabe 40%, Francés 40%,

Inglés 15%.

Hechizos: Contactar con Tsathoggua, Llamar a Yog-Sothoth.

Agente de policía de Berlín

FUE 55	CON 65	TAM 55	DES 55	INT 60
APA 55	POD 60	EDU 60	COR 60	PV 12
RD: 0	Corn · 0	Mov. 8	PM • 12	

Combate

Pelea 45% (22/9), daño 1D3 Luger modelo P08 50% (25/10), daño 1D10 Fusil Gewehr-98 45% (22/9), daño 2D6+4 Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Conducir automóvil 40%, Contabilidad 20%, Derecho 50%, Descubrir 65%, Escuchar 40%, Equitación 25%, Intimidar 35%, Primeros auxilios 50%, Psicología 50%, Seguir rastros 35%, Trepar 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%.

Miembro de un Rotte

FUE 65	CON 55	TAM 65	DES 50	INT 45
APA 45	POD 45	EDU 50	COR 45	PV 12
RD • +1D4	Corp · 1	Mov. 8	PM · 9	

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4, o nudilleras 1D3+1+1D4 Palo pequeño 70% (35/14), daño 1D6+1D4 Nahkampfmesser* 70% (35/14), daño 1D4+2+1D4 Esquivar 30% (15/6)

* Cuchillo de trinchera en alemán.

Habilidades

Exponer la ideología nacionalsocialista 55%, Intimidar 65%, Lanzar 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 50%.

Niño salvaje,

17 años, miembro de una banda

Usa estas características para todos los niños salvajes.

APA 60	POD 50	EDU 50	COR 50	PV 10
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 8	PM: 10	

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3 o cuchillo 1D4 o palo 1D6 Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 50%, Encanto 40%, Intimidar 30%, Lanzar 50%, Psicología 35%, Sigilo 50%, Trepar 60%.

Idiomas: Alemán (propia) 50%.

Camionero corpulento

FUE 75	CON 60	TAM 85	DES 50	INT 65
APA 55	POD 80	EDU 55	COR 80	PV 14
RD • ±1D//	Corn · 1	Mov. 7	PM ⋅ 16	

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4 Esquivar 25% (12/5)

Adversarios y monstruos

Ser gato,

felino inmundo

Estas repugnantes criaturas se parecen a gatos sin pelo, aunque poseen un rostro humano y manos en el extremo de sus patas delanteras. El aquelarre de Berlín usa sus artes más oscuras para convertir a los enemigos y sirvientes que les decepcionan en seres gato, que luego sirven fielmente a las brujas. A los seres gato les gusta especialmente el sabor de la carne de los felinos y atacan a los gatos domésticos cuando los ven con la intención de devorarlos.

car.	media	tirada
FUE	10	1D3×5
CON	40	2D6×5
TAM	10	1D3×5
DES	90	(4D6+4) ×5
INT	50	3D6
POD	35	2D6
PV: 5		

Bonificación al daño (media): -2

Corpulencia (media): -2

Movimiento: 9

Puntos de magia (media): 7

Combate

Ataques por asalto: 1 (garras y dientes).

Apresar (maniobra): Los seres gatos atacan saltando sobre sus oponentes, preferiblemente desde un sitio elevado. Utilizan sus garras delanteras, similares a manos humanas, para agarrar con fuerza a su objetivo, consiguiendo un dado de bonificación en los ataques de mordedura y garras en los asaltos posteriores, mientras hunden sus afilados dientes y arañan con sus zarpas traseras. Si varios gatos se agarran a un solo objetivo, obtienen 2 dados de bonificación en los ataques posteriores, siguiendo la regla de ser superado en número (ver Manual del Guardián, pág. 112). Un objetivo apresado puede intentar librarse del ser gato superando una tirada de FUE.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3-2

Apresar (maniobra) 40% (20/8), se agarra al objetivo, concede un dado de bonificación a los ataques de mordisco y garras

Mordisco y garras 35% (17/7), daño 1D4+1–2 Esquivar 45% (22/9)

Habilidades

Escuchar 50%, Sigilo 80%, Trepar 80%.

Armadura: Ninguna, pero los ataques contra un ser gato que corre reciben un dado de penalización.

Hechizos: Los seres gato tienen un 30% de probabilidad de conocer 1D3 hechizos; aquellos que conocían hechizos en la vida retienen ese conocimiento como seres gato.

Pérdida de Cordura: Ver a un ser gato provoca la pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura; si el ser gato era alguien que el observador conocía en vida, verlo provoca la pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

Bruja del aquelarre

Hay trece brujas en el aquelarre de Esterházy, compuesto por Kitty Schmidt y once empleadas del Salón Kitty; Agnes Esterházy es la decimotercera.

 FUE 50
 CON 55
 TAM 45
 DES 65
 INT 70

 APA 75
 POD 75
 EDU 60
 COR 00
 PV 10

 BD: 0
 Corp.: 0
 Mov: 9
 PM: 15

Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Ciencias ocultas 45%, Descubrir 65%, Encanto 75%, Escuchar 45%, Juego de manos 25%, Lanzar 35%, Mitos de Cthulhu 25%, Persuasión 65%, Psicología 50%, Sigilo 40%.

Idiomas: Alemán (propia) 60%, Francés 25%, Inglés, 20%, Ruso 35%.

Hechizos: Dominar, más 1D3 hechizos a elección del Guardián.

Ágnes Esterházy,

33 años, condesa, bruja y estrella de cine

FUE N/A CON N/A TAM 40 DES 70 INT 60
APA 90 POD 120 EDU 60 COR 00 PV N/A

BD: N/A **Corp.:** N/A **Mov:** 9 **PM:** 24

Combate

Ataques por asalto: 1 (solo mágicos).

Dado que no es corpórea, la condesa solo puede combatir mediante el uso de la magia.

Pelea 25% (12/5), daño según el hechizo Cuchilla espectral* Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Arte/Artesanía (Interpretación) 60%, Ciencias ocultas 85%, Encanto 75%, Mitos de Cthulhu 35%, Persuasión 55%, Psicología 45%.

Idiomas: Alemán 50%, Francés 50%, Húngaro (propia) 60%, Inglés 40%, Ruso 30%.

Armadura: Ninguna, aunque es inmune a los ataques físicos y solo puede ser destruida quemando la tira de película en la que se «grabó» su esencia vital.

Hechizos: Absorción de poder*, Ajar un miembro, Cuchilla espectral*, Detener corazón*, Dominar, Explosión mental, Maldición de Azathoth, Maldición del ser gato*, Símbolo arcano.

Pérdida de Cordura: Ver a Ágnes Esterházy, una proyección de cine en tres dimensiones, provoca la pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

Cadáver vengativo

FUE 80 CON 80 TAM 65 DES 35 INT N/A
APA N/A POD 05 EDU N/A COR N/A PV 14
BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 8 PM: 1

Combate

Ataques por asalto: 1 (uñas y dientes). *Combatir* 30% (15/6), daño 1D3+1D4

Esquivar La falta de voluntad propia hace que no sea una opción

Armadura: Ninguna, pero las Heridas graves que se le hagan al cuerpo resultarán en la pérdida de una extremidad. Por lo demás, ignora el daño excepto en la cabeza (para apuntar a la cabeza, aplica un dado de penalización a la tirada).

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un cadáver vengativo provoca la pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura.

^{*} Ver Hechizos (pág. 242).

Esqueleto

 FUE 50
 CON N/A
 TAM 65
 DES 50
 INT 50

 APA N/A
 POD 5
 EDU N/A
 COR N/A
 PV N/A

BD: 0 **Corp.:** 0 **Mov:** 7 **PM:** 1

Combate

Ataques por asalto: 1 (uñas y dientes).

Garra 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Los huesos secos son bastante frágiles, rompiéndose y astillándose fácilmente con un golpe fuerte; sin embargo, ninguna zona del esqueleto es más vulnerable que otra. Cualquier golpe contra un esqueleto tiene una probabilidad de destruirlo igual o menor que el daño ocasionado × 5, que se resuelve con una tirada de 1D100. Si, por ejemplo, un hacha golpea a un esqueleto y causa 8 puntos de daño, habría un 40% de probabilidad de destruirlo totalmente. A menos que el esqueleto sea destruido, permanece intacto. Aplica un dado de penalización en los ataques realizados con un arma empaladora (incluyendo las balas), ya que gran parte del objetivo es simplemente aire.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un esqueleto provoca la pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

