

CARMINO FERRO

NOMBRE: CARMINO FERRO
INICIATIVA: 12D/16 puntos ego
ATAQUE:
 -Instrumental quirúrgico, 9D, dist 1 m, dñ 5
 -Revolver, 11D, dist 10/40, dñ 10
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 10D, activa a distancia (buscar cobertura) 10D, mental 15D.
MOVIMIENTO: 5D
ARMADURA: Traje spitaliano, protección 2, Hermética (+4E), Respetada (pacientes +1D)
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



DECOY 5

NOMBRE: DECOY 5
INICIATIVA: 11D/12 puntos ego
ATAQUE:
 -Cuchillo de combate, 12D, dist 1m, dñ 5, Operatividad óptima
 -Rifle francotirador, 12D, dist 50/400, dñ 11, Sensible
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 12D, activa a distancia (buscar cobertura) 10D, mental 10D.
MOVIMIENTO: 8D
ARMADURA: Traje cronista, protección 2, primera impresión +1D, Fuente 3, Fumor 2, Descarga eléctrica 2.
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



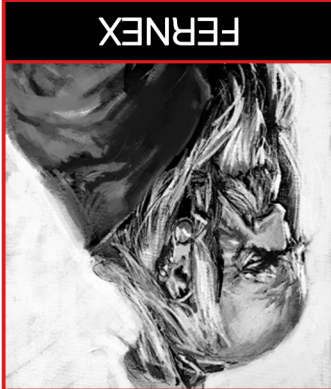
ENNIO BENESATO

NOMBRE: ENNIO BENESATO
INICIATIVA: 6D / 14 puntos ego
ATAQUE:
 -Hacer la paz, CAR+Negociación 15D
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (retirada) 8D, activa a distancia (buscar cobertura) 8D, mental (fe) 8D.
MOVIMIENTO: 5D
ARMADURA: Túnica ancestral, protección 0
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



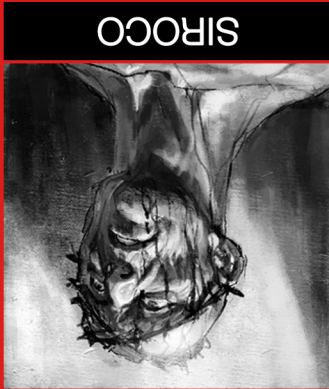
GALA LOMBARDI

NOMBRE: GALA LOMBARDI
INICIATIVA: 6D / 12 puntos ego
ATAQUE:
 -Estilete, 10D, dist. 1 m, daño 3 (operatividad óptima 2DT)
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 10D, activa a distancia (buscar cobertura) 10D, mental 12D (V)
MOVIMIENTO: 6D
ARMADURA: Vestido noble, protección 0
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



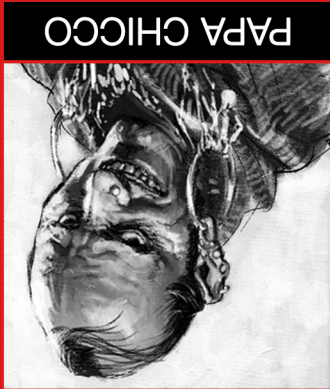
FERNEX

NOMBRE: FERNEX, el vigilante
INICIATIVA: 7D / 14 puntos ego
ATAQUE:
 -Machete, 12D, dist 1 m, dñ 8
 -Lupara, 14D, dist. 30/120, daño 6
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 12D, activa a distancia (buscar cobertura) 13D, mental 7D.
MOVIMIENTO: 7D
ARMADURA: Abrigo de cuero, protección 2
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



SIROCO

NOMBRE: SIROCO, el pecador
INICIATIVA: 6D / 12 puntos ego
ATAQUE:
 -Azotador, 4D, dist 2 m, dñ 4, Descontrolada 3
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 7D, activa a distancia (buscar cobertura) 7D, mental 12D.
MOVIMIENTO: 2D
ARMADURA: Sambenito, protección 0
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma






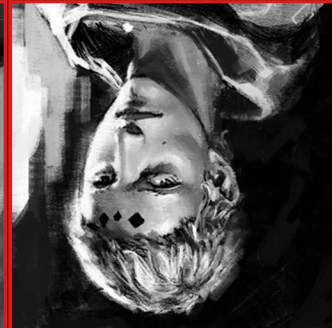
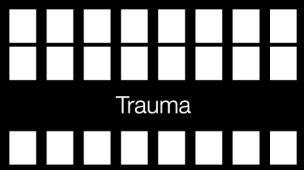






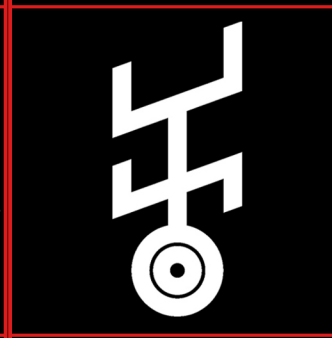




PAPA CHICCO


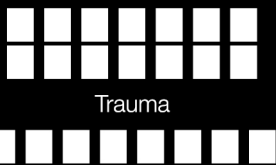

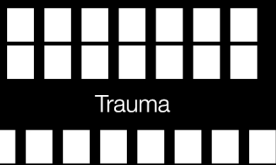

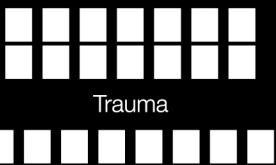

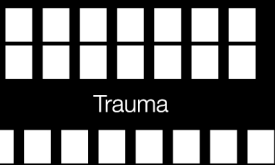

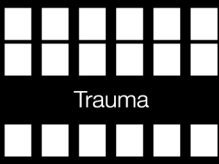

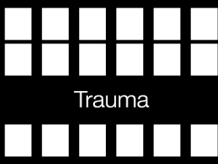

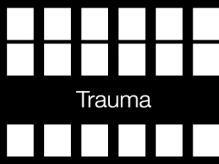

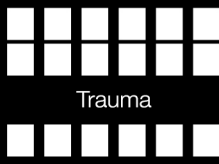
NOMBRE: PAPA CHICCO
INICIATIVA: 13D/16 puntos ego
ATAQUE:
 -Cuchillo de Chicco, 15D, dist 1m. dñ. 7. Operatividad óptima.
 -Recortada, 14D, dist. 5/10, dñ 10, Dispersión, Dos cañones.
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 15D, activa a distancia (buscar cobertura) 16D, mental 8D.
MOVIMIENTO: 8D
ARMADURA: Armadura de cuero, protección 2
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma



























TOM EL NEGRO

NOMBRE: TOM EL NEGRO
INICIATIVA: 8D / 10 puntos ego
ATAQUE:
 -Fusil Neolibio 13D, dist 30/120 m, dñ 6
DEFENSA:
 Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 12D, activa a distancia (buscar cobertura) 12D, mental 6D.
MOVIMIENTO: 5D
ARMADURA: Abrigo de cuero, protección 2
CONSTITUCIÓN:
 Heridas superficiales
 Trauma

<p>NEVA</p> 	<p>LUCIO BASTARDO</p> 	<p>ABACUS</p> 	<p>VERENA</p> 
<p>NOMBRE: NEVA INICIATIVA: 11D/16 puntos ego ATAQUE: -Espada de Neva 13D, dist 1m, dñ 10 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 13D, activa a distancia (buscar cobertura) 12D, mental 15D. MOVIMIENTO: 8D ARMADURA: Cota de malla, protección 4 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p> 	<p>NOMBRE: LUCIO BASTARDO INICIATIVA: 8D/16 puntos ego ATAQUE: -Bidenhänder, 13D, dist 2m, dñ 11, Desequilibrada, Especial DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 13D, activa a distancia (buscar cobertura) 9D, mental 6D. MOVIMIENTO: 6D ARMADURA: Cota de malla, protección 4. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p> 	<p>NOMBRE: ABACUS INICIATIVA: 6D / 16 puntos ego ATAQUE: -Cuchillo 7D, dist 1m, dñ 3, Operatividad óptima. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 7D, activa a distancia (tirarse al suelo) 6D, mental (voluntad) 9D. MOVIMIENTO: 2D ARMADURA: Túnica de éliseo, protección 1 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p> 	<p>NOMBRE: VERENA INICIATIVA: 6D / 6 puntos ego ATAQUE: -Cuchillo, 5D, dist. 1 m, daño 5 (operatividad óptima 2DT). DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (retirada) 6D, activa a distancia (buscar cobertura) 6D, mental 9D (fe) MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Vestido lino sencillo, protección 0 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p> 
<p>VIKAL</p> 	<p>DOMINGO</p> 	<p>PAGE</p> 	<p>HENDEADOR</p> 
<p>NOMBRE: VIKAL INICIATIVA: 8D / 10 puntos ego ATAQUE: -Cabezazo, 6D, dñ 3. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 7D, activa a distancia (buscar cobertura) 7D, mental 4D. MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Piel, protección 0. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>ESPECIAL: -Eclósión de Vikal, fuerza del enjambre 6. -Señor de la quinta plaga, Flujo libre, Caos.</p>	<p>NOMBRE: DOMINGO INICIATIVA: 7D / 10 puntos ego ATAQUE: -Pica 6D, dist 2 m, dñ 6. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 6D, activa a distancia (buscar cobertura) 7D, mental 4D. MOVIMIENTO: 6D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>ESPECIAL: Pelea en equipo, +1 a defensa pasiva.</p>	<p>NOMBRE: PAGE INICIATIVA: 7D / 10 puntos ego ATAQUE: -Pica 6D, dist 2 m, dñ 6. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 6D, activa a distancia (buscar cobertura) 7D, mental 4D. MOVIMIENTO: 6D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>ESPECIAL: Pelea en equipo, +1 a defensa pasiva.</p>	<p>NOMBRE: HENDEADOR INICIATIVA: 3D/12 puntos ego ATAQUE: -Pico 5D, dist 1m, dñ 9, Desequilibrada 3 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 5D, activa a distancia (caerse) 4D, mental 3D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos y capucha, protección 0 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p> 

<p>GUARDAS LOMBARDI</p>  <p>NOMBRE: GUARDAS LOMBARDI INICIATIVA: 7D/12 puntos ego ATAQUE: -Espada 8D, dist 1m, dñ 9 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 8D, activa a distancia (andar agachado) 8D, mental 6D. MOVIMIENTO: 7D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: AGI+Sigilo 7D.</p>	<p>GUARDAS LOMBARDI</p>  <p>NOMBRE: GUARDAS LOMBARDI INICIATIVA: 7D/12 puntos ego ATAQUE: -Espada 8D, dist 1m, dñ 9 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 8D, activa a distancia (andar agachado) 8D, mental 6D. MOVIMIENTO: 7D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: AGI+Sigilo 7D.</p>	<p>GUARDAS LOMBARDI</p>  <p>NOMBRE: GUARDAS LOMBARDI INICIATIVA: 7D/12 puntos ego ATAQUE: -Espada 8D, dist 1m, dñ 9 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 8D, activa a distancia (andar agachado) 8D, mental 6D. MOVIMIENTO: 7D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: AGI+Sigilo 7D.</p>	<p>GUARDAS LOMBARDI</p>  <p>NOMBRE: GUARDAS LOMBARDI INICIATIVA: 7D/12 puntos ego ATAQUE: -Espada 8D, dist 1m, dñ 9 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 8D, activa a distancia (andar agachado) 8D, mental 6D. MOVIMIENTO: 7D ARMADURA: Armadura de cuero, protección 3 CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: AGI+Sigilo 7D.</p>
<p>ASCETAS</p>  <p>NOMBRE: ASCETAS INICIATIVA: 5D / 12 puntos ego ATAQUE: -Horca, 6D, dist 2m, dñ 4, Talismán -Martillo de guerra, 5D, dist 2m, dñ 5, Contundente, Talismán. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 6D/5D , activa a distancia (tirarse al suelo) 4D, mental 7D. MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Túnica asceta, protección 1. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: INT+medicina 4D, INT+ciencia 4D.</p>	<p>ASCETAS</p>  <p>NOMBRE: ASCETAS INICIATIVA: 5D / 12 puntos ego ATAQUE: -Horca, 6D, dist 2m, dñ 4, Talismán -Martillo de guerra, 5D, dist 2m, dñ 5, Contundente, Talismán. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 6D/5D , activa a distancia (tirarse al suelo) 4D, mental 7D. MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Túnica asceta, protección 1. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: INT+medicina 4D, INT+ciencia 4D.</p>	<p>ASCETAS</p>  <p>NOMBRE: ASCETAS INICIATIVA: 5D / 12 puntos ego ATAQUE: -Horca, 6D, dist 2m, dñ 4, Talismán -Martillo de guerra, 5D, dist 2m, dñ 5, Contundente, Talismán. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 6D/5D , activa a distancia (tirarse al suelo) 4D, mental 7D. MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Túnica asceta, protección 1. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: INT+medicina 4D, INT+ciencia 4D.</p>	<p>ASCETAS</p>  <p>NOMBRE: ASCETAS INICIATIVA: 5D / 12 puntos ego ATAQUE: -Horca, 6D, dist 2m, dñ 4, Talismán -Martillo de guerra, 5D, dist 2m, dñ 5, Contundente, Talismán. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (esquivar) 6D/5D , activa a distancia (tirarse al suelo) 4D, mental 7D. MOVIMIENTO: 4D ARMADURA: Túnica asceta, protección 1. CONSTITUCIÓN:</p> <p>Heridas superficiales</p>  <p>Trauma</p> <p>ESPECIAL: INT+medicina 4D, INT+ciencia 4D.</p>

<p>ABOMINACIÓN</p>  <p>NOMBRE: ABOMINACIÓN INICIATIVA: 5D/8 puntos ego ATAQUE: -Garrote 4D, dist 1m, dñ 4, contundente DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 4D, activa a distancia (tirarse al suelo) 3D, mental 4D. MOVIMIENTO: 3D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: PSI+astucia 5D.</p>	<p>ABOMINACIÓN</p>  <p>NOMBRE: ABOMINACIÓN INICIATIVA: 5D/8 puntos ego ATAQUE: -Garrote 4D, dist 1m, dñ 4, contundente DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 4D, activa a distancia (tirarse al suelo) 3D, mental 4D. MOVIMIENTO: 3D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: PSI+astucia 5D.</p>	<p>ABOMINACIÓN</p>  <p>NOMBRE: ABOMINACIÓN INICIATIVA: 5D/8 puntos ego ATAQUE: -Garrote 4D, dist 1m, dñ 4, contundente DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 4D, activa a distancia (tirarse al suelo) 3D, mental 4D. MOVIMIENTO: 3D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: PSI+astucia 5D.</p>	<p>DESTRIPADOR</p>  <p>NOMBRE: DESTRIPADOR INICIATIVA: 6D/8 puntos ego ATAQUE: -Cuchillo 6D, dist 1m, dñ 4, Operatividad óptima -Cuchillo para lanzar 6D, dist 3/10m, dñ 5. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (cabriolas) 6D, activa a distancia (tirarse al suelo) 6D, mental 6D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: AGI+sigilo 4D.</p>
<p>DESTRIPADOR</p>  <p>NOMBRE: DESTRIPADOR INICIATIVA: 6D/8 puntos ego ATAQUE: -Cuchillo 6D, dist 1m, dñ 4, Operatividad óptima -Cuchillo para lanzar 6D, dist 3/10m, dñ 5. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (cabriolas) 6D, activa a distancia (tirarse al suelo) 6D, mental 6D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: AGI+sigilo 4D.</p>	<p>DESTRIPADOR</p>  <p>NOMBRE: DESTRIPADOR INICIATIVA: 6D/8 puntos ego ATAQUE: -Cuchillo 6D, dist 1m, dñ 4, Operatividad óptima -Cuchillo para lanzar 6D, dist 3/10m, dñ 5. DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (cabriolas) 6D, activa a distancia (tirarse al suelo) 6D, mental 6D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos sucios, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: AGI+sigilo 4D.</p>	<p>HENDEADOR</p>  <p>NOMBRE: HENDEADOR INICIATIVA: 3D/12 puntos ego ATAQUE: -Pico 5D, dist 1m, dñ 9, Desequilibrada 3 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 5D, activa a distancia (caerse) 4D, mental 3D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos y capucha, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: AGI+sigilo 4D.</p>	<p>HENDEADOR</p>  <p>NOMBRE: HENDEADOR INICIATIVA: 3D/12 puntos ego ATAQUE: -Pico 5D, dist 1m, dñ 9, Desequilibrada 3 DEFENSA: Pasiva 1, activa c.a.c (parada) 5D, activa a distancia (caerse) 4D, mental 3D. MOVIMIENTO: 5D ARMADURA: Harapos y capucha, protección 0 CONSTITUCIÓN: Heridas superficiales  Trauma  ESPECIAL: AGI+sigilo 4D.</p>

BARGHEST



NOMBRE: BARGHEST

INICIATIVA: 16D/22 puntos ego

ATAQUE:

-Puño de hierro, 18D, dñ 6,
Contundente

DEFENSA:

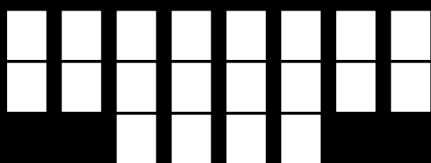
Pasiva 4 (disonancia espacial),
activa c.a.c (parada) 16D, activa
a distancia (esquivar) 15D,
mental 18D

MOVIMIENTO: 9D

ARMADURA: Capas de grasa,
protección 22

CONSTITUCIÓN:

Heridas superficiales



Trauma



ESPECIAL:

Fuerza de enjambre: 66

-El señor de la quinta plaga

-Andanada de fuego

-Anillo de filamentos

-Lanza de luz

-Levitación

-La llamada de Barghest

-Flujo libre

-Equilibrio de ira

Infestación de esporas 22/22

HOJA DE RUMORES (INT + Leyendas 2)

RUMORES: ÉXITO

Los anabaptistas han perdido el control de sus dominios. Los clanes de Purgare del Norte se preparan para un conflicto a gran escala.	El área es poco interesante; no hay más artefactos en el subsuelo. Pero hay un montón de quincalla de los antecesores: monedas, oro, joyas.
Dicen que un africano lleva escondido en la zona desde hace unas semanas.	Helvéticos y anabaptistas están pacificando la zona. Es raro ver bandadas de apocalípticos por aquí.
El claustro es sólo un subterfugio de los anabaptistas. En realidad, se trata de un campo de adoctrinamiento para orgiásticos.	Grupos de orgiásticos han llegado al Mar Adriático a través del Camino del Edén. La ruta se utiliza exclusivamente para el despliegue rápido de tropas.
Los monjes de Lucatore son una comunidad asceta de los anabaptistas. Viven la neognosis más estrictamente que los anabaptistas del norte, quienes tienen mejores relaciones con los demás colectivos.	El clan Benesato ha sido completamente absorbido por el culto anabaptista durante el gran movimiento misionero. Hoy en día, el clan sólo es un títere de Ciudad Catedral; hace tiempo que ha perdido su antiguo poder en la zona.
Custus el chatarrero posee una pequeña fragua fuera de la población donde repara cosas casi al instante.	A veces se han encontrado talismanes extraños y fragmentos de espejo en la espesura de los bosques que rodean Lucatore.

RUMORES: ÉXITO PARA COMISIÓN DE INVESTIGADORES

<p>El bautista Altair fue víctima del caos político de la zona. Los clanes no van a tardar en hacerse con el poder.</p>	<p>Los helvéticos están involucrados en el asesinato. Quieren aumentar las tarifas aduaneras para la región y no toleran a los anabaptistas.</p>
<p>Altair fue envenenado.</p>	<p>Altair fue apuñalado hasta morir.</p>
<p>Los jehammedanos han matado a Altair, una venganza tardía por las guerras del Adriático.</p>	

RUMORES: ÉXITO + 1DT

Parece que alguien no ha pagado por un envío de Quemazón de occidente. Su destino era Lucatore.	Los Lombardi de Bérgamo mantienen una vieja disputa con los anabaptistas.
Todas las semanas parten caravanas con mercancía desde el claustros en dirección a Ciudad Catedral. Puede que los libros de aduanas en Roppen tengan registrado el tipo de bienes que transportan.	En lo profundo del pantano Lombardo hay ocultos misterios antiguos.

RUMORES: ÉXITO + 1DT PARA COMISIÓN DE INVESTIGADORES

La mañana del asesinato la guardia urbana tuvo que abandonar las torres de agua. (C)	El bautista Altair tenía un médico personal spitaliano al que iba a visitar la mañana de su muerte. (C)
La emisaria Neva es la esposa del bautista Altair. (C)	

RUMORES: EXITO + 2 0 MÁS DT

Hay un agente cronista de alto rango en el asentamiento.	La Quemazón occidental lleva años siendo introducida de contrabando ante las narices de los helvéticos a través de la Marcha de los Clanes.
Las mercancías procedentes del claustro deben tener una importancia capital para los anabaptistas. Tanto las tarifas aduaneras que pagan en Roppen como el número de combatientes que escoltan la mercancía que viaja en dirección norte son el triple que en un cargamento normal.	Hace varios años hubo un incidente en uno de los puestos de escucha helvéticos de la zona. Los helvéticos no proporcionan ninguna información al respecto, pero corre el rumor de que unos chatarreros encontraron en lugar completamente destrozado.
Aunque Enrio Benesato sea el gobernante nominal de Lucatore, la Emisaria Neva y los anabaptistas ostentan el verdadero poder.	Lucio Bastardo, comandante de la guardia urbana, es el hijo adoptivo de Altair.

RUMORES: EXITO + 2 0 MÁS DT PARA COMISIÓN DE INVESTIGADORES

La Emisaría de Hierro Neva y el elíseo Abacus rechazaron la idea de una comisión de investigadores por temor a violar la paz de Altair en la muerte. (C)	
--	--

THE CLOISTER
OF LUCATORE
2595A.D.

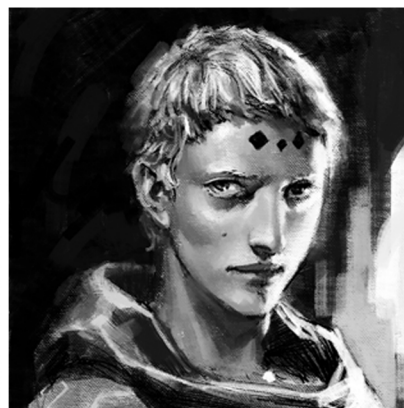
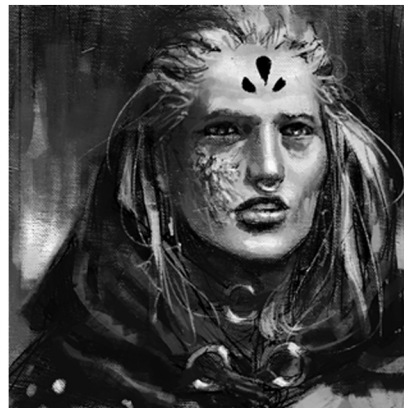














CARMINE FERRO. Purgare. El Gobernante. Spitaliano rango 4: cirujano.

CUERPO 3: Armas C.a.C. 6D, Atletismo 5D, Fuerza 6D, Pelea 6D, Resistencia 6D, Vigor 6D. **AGILIDAD 4:** Proyectiles 7D, Conducir 0D, Destreza 7D, Fabricar 0D, Movilidad 6D, Sigilo 0D. **CARISMA 3:** Arte 0D, Conducta 6D, Expresión 0D, Liderazgo 7D, Negociación 6D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 7D, Concentración 8D, Ingeniería 0D, Leyendas 0D, Medicina 9D. **PSIQUE 5:** Astucia 0D, Dominación 8D, Engaño 0D, Fe 0D, Reacción 7D, Voluntad 8D. **INSTINTO 2:** Doma 0D, Empatía 0D, Orientación 0D, Percepción 5D, Primordial 0D, Supervivencia 0D.

ONDA MENTAL 3: una vez al día obtiene una bonificación de +1D por cada nivel de potencial en una tirada de INT.

ÚLTIMO BASTIÓN 2: cuando lucha contra psiconautas obtiene en cada ataque una cantidad de desencadenantes igual al nivel del potencial.

VISIÓN TÚNEL 2: nada puede romper su concentración. +1D por nivel a la Defensa Mental contra manipulación psíquica.

EQUIPO ESPECIAL: instrumentos quirúrgicos antecesores, bloc de notas de cuero rojo (notas personales, INT+Ciencia 4 para descryptar).

OTROS: +1D tiradas contra enfermedades

INTERPRETACIÓN: se concentra en una tarea hasta verla terminada. Su mirada del mundo es la de un cirujano. Toma decisiones rápidas bajo presión. Habla con frases cortas y precisas. Quiere saber qué le ha pasado a Altair. Esperará el tiempo de respeto para hacer la autopsia, pero no admitirá más retrasos.



DECOY. Borca. El Conquistador. Cronista rango 3: ultimador.

CUERPO 4: Armas C.a.C. 7D, Atletismo 8D, Fuerza 8D, Pelea 0D, Resistencia 6D, Vigor 6D. **AGILIDAD 4:** Proyectiles 8D, Conducir 0D, Destreza 7D, Fabricar 7D, Movilidad 8D, Sigilo 8D. **CARISMA 3:** Arte 0D, Conducta 6D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 4:** Artefactos 7D, Ciencia 0D, Concentración 6D, Ingeniería 7D, Leyendas 0D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 8D, Dominación 7D, Engaño 8D, Fe 0D, Reacción 7D, Voluntad 6D. **INSTINTO 3:** Doma 0D, Empatía 6D, Orientación 5D, Percepción 7D, Primordial 0D, Supervivencia 0D.

DESCARGA 2: si está realizando un interrogatorio otorga al Cronista +1D y +1DT por cada nivel de potencial que añade a las tiradas de PSI+ dominación si la víctima está inmovilizada.

MULTIPlicAR 2: tantas identidades falsas como rango de potencial. +1D por nivel de potencial a PSI + engaño.

SIN ESCAPATORIA 2: si la víctima no tiene escapatoria consigue una bonificación al ataque y a la defensa igual al nivel del potencial.

EQUIPO ESPECIAL: opticalizador (anula penalizaciones a la visión por factores ambientales), ganzúas, pintura de camuflaje, ropa de chatarrero, dron corrientista.

OTROS: acceso a tecnología vedada.

INTERPRETACIÓN: las personas son herramientas. Despiadado y calculador. Sólo considera que ha tenido éxito si ha obtenido el mejor resultado posible para el colectivo. Como Custus, es agradable y servil, tratando de ayudar a los demás. Le cae bien a todo el mundo.



ENNIO BENESATO. Purgare. El Discípulo. Clan Benesato rango 5: anciano.

CUERPO 3: Armas C.a.C. 0D, Atletismo 5D, Fuerza 0D, Pelea 0D, Resistencia 5D, Vigor 6D. **AGILIDAD 3:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 5D, Sigilo 7D. **CARISMA 6:** Arte 8D, Conducta 10D, Expresión 9D, Liderazgo 10D, Negociación 9D, Seducción 8D. **INTELECTO 4:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 8D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 7D, Dominación 0D, Engaño 0D, Fe 8D, Reacción 7D, Voluntad 0D. **INSTINTO 4:** Doma 0D, Empatía 8D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 7D, Supervivencia 0D.

HASTA LA MUERTE 3: Los seguidores que luchen junto a este pj ganan recuperan 1 punto de ego por ronda mientras esté presente. Obtienen +1 a la Iniciativa por nivel de potencial en el primer turno de combate.

INQUEBRANTABLE 3: el pj puede contrarrestar un ataque mental con un esfuerzo de voluntad que le proporciona +1D por cada nivel de potencial.

EQUIPO ESPECIAL: cadena de oro de gobernador con el sello de la ciudad. Anillo con su escudo de armas. Mapa del túnel de emergencia de los molinos de aceite.

OTROS: guardaespaldas. Dos piqueros del clan Benesato, Domingo y Pace.

INTERPRETACIÓN: Se ha pasado la vida complaciendo a todos. Los colectivos están en la ciudad y sin duda él es su único tema de conversación. Tiene que salir por primera vez de la sombra de su hermano. Debe limpiar el nombre de su familia de la vergüenza que amenaza con deshonorarla. Duda sobre la muerte de Vikal y hará saber a Ferro la aflicción del chico.



GALA LOMBARDI. Purgare. El Tradicionalista. Clan Lombardi rango 3: heraldo.

CUERPO 3: Armas C.a.C. 5D, Atletismo 5D, Fuerza 0D, Pelea 0D, Resistencia 4D, Vigor 0D. **AGILIDAD 4:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 6D, Sigilo 7D. **CARISMA 6:** Arte 7D, Conducta 7D, Expresión 7D, Liderazgo 8D, Negociación 7D, Seducción 10D. **INTELECTO 4:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 6D, Ingeniería 0D, Leyendas 8D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 8D, Dominación 0D, Engaño 0D, Fe 0D, Reacción 6D, Voluntad 8D. **INSTINTO 4:** Doma 0D, Empatía 8D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 0D, Supervivencia 0D.

LENGUA DE VÍBORA 3: Cuando el pj ha seducido con éxito a una víctima, la mente de ésta se nubla cada vez más. La defensa mental de la víctima contra la influencia del pj se reduce en 1D por nivel del potencial.

SANGRE LOMBARDI 2: +1D por nivel de potencial a su Defensa Mental contral influencias anabaptistas. Aumenta a +2D por nivel de potencial contral los esfuerzos de los misioneros.

EQUIPO ESPECIAL: pulsera de plata con 3 talismanes, uno de los talismanes contiene una cápsula de veneno para suicidarse si es capturada.

OTROS: guardaespaldas. Cuatro guerreros Lombardi con protección pesada.

INTERPRETACIÓN: Es una víbora fría y calculadora. Con ayuda de sus informantes mantiene a su padre al tanto sobre el progreso de su misión. Se traga su desagrado, esperando la muerte del viejo Benesato y el momento justo para terminar con este juego innoble.



FERNEX. Purgare. El Ermitaño. Clan Justiciero, rango 3: cacciatore.

CUERPO 4: Armas C.a.C. 8D, Atletismo 7D, Fuerza 6D, Pelea 6D, Resistencia 7D, Vigor 7D. **AGILIDAD 5:** Proyectiles 8D, Conducir 0D, Destreza 7D, Fabricar 7D, Movilidad 8D, Sigilo 8D. **CARISMA 2:** Arte 0D, Conducta 0D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación .D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 7D, Ingeniería 0D, Leyendas 7D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 0D, Dominación 0D, Engaño 0D, Fe 7D, Reacción 7D, Voluntad 0D. **INSTINTO 4:** Doma 8D, Empatía 0D, Orientación 7D, Percepción 8D, Primordial 0D, Supervivencia 7D.

MARATÓN 2: +1D por cada nivel de potencial en todas las tiradas de CUE + Vigor relacionadas con correr.

OJO DE HALCÓN 2: si el pj dispara a un objetivo a una distancia superior a la efectiva añade +1D por cada nivel de potencial a la tirada de AGI + armas de proyectiles.

SENTIR EL PELIGRO 2: +1D por nivel de potencial a las tiradas de INS + Percepción sólo cuando un peligro lo amenaza.

EQUIPO ESPECIAL: fragmento de espejo como talismán, cuaderno de notas (manual de caza).

OTROS: +2D para encontrar caza; +2D a AGI + sigilo en los bosques alrededor de Lucatore; perro de caza: Atila.

INTERPRETACIÓN: El pueblo es para él un refugio. No habla de su vida anterior, nadie se creería lo que ha visto con sus propios ojos. Mira fijamente a la oscuridad entre los árboles y siente que algo lo está mirando desde ahí. La bestia viene a por él. Ha cargado la lupara. Está listo.



SIROCCO. Purgare. El Fanático. Clan Flagelantes rango 3: maestro penitente.

CUERPO 2: Armas C.a.C. 4D, Atletismo 0D, Fuerza 4D, Pelea 0D, Resistencia 7D, Vigor 6D. **AGILIDAD 2:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 5D, Sigilo 0D. **CARISMA 4:** Arte 0D, Conducta 7D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación 7D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 8D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 8D, Dominación 7D, Engaño 0D, Fe 8D, Reacción 6D, Voluntad 0D. **INSTINTO 4:** Doma 0D, Empatía 7D, Orientación 6D, Percepción 6D, Primordial 6D, Supervivencia 0D.

MARTIRIO 3: si es atacado o vencido añade +1D a un ataque mental con INS + empatía por cada nivel de potencial. Si supera la tirada proyecta su sufrimiento en los espectadores y los enfurece.

PODRÍA SER PEOR 1: las penalizaciones por trauma se reducen en 1 por cada nivel de potencial.

EQUIPO ESPECIAL: cilicios en los tobillos, corona de espinas de alambre oxidado, tubo vacío de tripa de oveja y una supuesta astilla de hueso del "Penitente" de Bérghamo.

OTROS: puede bendecir después de la penitencia, +1D a PSI + Fe (1 día).

INTERPRETACIÓN: Ha llegado a Lucatore como redentor. Su palabra es verdad, su voz misericordia y su flagelo perdón. No le asusta el enfrentamiento y no conoce el dolor. Exterminará a los corruptos y si es necesario los castigará para que puedan hallar el perdón.



PAPÁ CHICCO. Purgare. El Destructor. Clan Romanos rango 4: barón.

CUERPO 4: Armas C.a.C. 10D, Atletismo 8D, Fuerza 8D, Pelea 8D, Resistencia 8D, Vigor 8D. **AGILIDAD 6:** Proyectiles 8D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 10D, Sigilo 8D. **CARISMA 4:** Arte 0D, Conducta 7D, Expresión 0D, Liderazgo 9D, Negociación 8D, Seducción 7D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 6D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 8D, Dominación 7D, Engaño 6D, Fe 0D, Reacción 9D, Voluntad 8D. **INSTINTO 3:** Doma 0D, Empatía 7D, Orientación 0D, Percepción 7D, Primordial 8D, Supervivencia 6D.

INVENCIBLE 2: aumenta su defensa pasiva en un punto de ego por cada ronda de combate y en +1D por cada nivel de potencial.

OLVIDADO POR LA MUERTE 2: una vez al día, si fuera a sufrir puntos de trauma, puede volver a hacer la tirada de acción gastando 1 punto de ego con una bonificación de +1D por cada nivel de potencial.

PODRÍA SER PEOR 2: las penalizaciones por trauma se reduce en 1 por cada nivel de potencial.

EQUIPO ESPECIAL: Cuchillo de Chicco, reloj de oro de bolsillo ("Di dinero non si parla, si lo ha"), collar de cuero con dedos momificados.

OTROS: +2D a INT + leyendas para encontrar kitsch de los antecesores.

INTERPRETACIÓN: se hace pasar por un rico comerciante de occidente. Una rápida cuchillada al amanecer, así es como le gusta. Quiere gobernar y ser distante. Cada mañana da cuerda al reloj de oro que lleva en el bolsillo y acaricia los grabados. El lema grabado será su destino.



TOM EL NEGRO. África. El Viajero. Neolibio rango 3: comerciante.

CUERPO 3: Armas C.a.C. 0D, Atletismo 5D, Fuerza 0D, Pelea 5D, Resistencia 5D, Vigor 5D. **AGILIDAD 5:** Proyectiles 8D, Conducir 7D, Destreza 0D, Fabricar 8D, Movilidad 7D, Sigilo 8D. **CARISMA 3:** Arte 0D, Conducta 0D, Expresión 5D, Liderazgo 0D, Negociación 6D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 5D, Concentración 5D, Ingeniería 5D, Leyendas 6D, Medicina 0D. **PSIQUE 3:** Astucia 6D, Dominación 0D, Engaño 6D, Fe 0D, Reacción 5D, Voluntad 5D. **INSTINTO 3:** Doma 0D, Empatía 5D, Orientación 5D, Percepción 6D, Primordial 0D, Supervivencia 5D.

NUEVE VIDAS 2: en situaciones potencialmente mortales añade +1D por cada nivel de potencial a todas las tiradas de acción que puedan ser vitales.

TIRADOR 2: el tirador apunta durante toda una ronda y si no es distraído consigue un número de Desencadenantes igual al nivel de potencial para la tirada de ataque.

EQUIPO ESPECIAL: sello de neolibio, balas benditas de Chigwa x4 (+1D a AGI + proyectiles cuando se disparan contra Papá Chicco).

OTROS: cabaña protegida por trampas.

INTERPRETACIÓN: Encontrará al loco que le arruinó la vida.



NEVA. Purgare. El Restaurador. Anabaptista rango 4: emisaria.

CUERPO 4: Armas C.a.C. 8D, Atletismo 8D, Fuerza 8D, Pelea 6D, Resistencia 8D, Vigor 0D. **AGILIDAD 4:** Proyectiles 9D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 8D, Sigilo 6D. **CARISMA 4:** Arte 0D, Conducta 8D, Expresión 0D, Liderazgo 8D, Negociación 8D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 8D, Medicina 0D. **PSIQUE 4:** Astucia 6D, Dominación 8D, Engaño 6D, Fe 10D, Reacción 8D, Voluntad 0D. **INSTINTO 3:** Doma 0D, Empatía 0D, Orientación 0D, Percepción 6D, Primordial 8D, Supervivencia 0D.

AMOR MATERNAL: en combate ignora toda penalización por trauma cuando Vikal está en peligro.

GOLPE LETAL 3: la tirada de acción se realiza con una penalización de -5D, pero el anabaptista se beneficia de +1D por cada nivel de potencial. Si el ataque tiene éxito el oponente pierde la conciencia y todos los puntos de Ego, si por el contrario falla durante una ronda de combate cuenta como si estuviera desarmado.

EQUIPO ESPECIAL: anillo con el sello del claustro, fórmulas de oración, mechón de pelo de Vikal.

OTROS: +2D a CAR + negociación cuando trata con Cronistas, +1D a la defensa mental.

INTERPRETACIÓN: el dolor rodea el corazón de Neva como una pesada coraza de hierro. No tiene más remedio que ver como se desvanece toda felicidad de su vida. Se siente impotente, no puede detener la metamorfosis de Vikal. Todo se hace pedazos a su alrededor. Ahora tendrá que matar a todo el que amenace con revelar su secreto.



LUCIO BASTARDO. Purgare. El Protector. Anabaptista rango 3: furor.

CUERPO 5: Armas C.a.C. 8D, Atletismo 6D, Fuerza 7D, Pelea 8D, Resistencia 9D, Vigor 6D. **AGILIDAD 3:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 8D, Sigilo 0D. **CARISMA 4:** Arte 0D, Conducta 6D, Expresión 0D, Liderazgo 8D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 3:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 6D, Medicina 0D. **PSIQUE 2:** Astucia 0D, Dominación 0D, Engaño 0D, Fe 5D, Reacción 6D, Voluntad 0D. **INSTINTO 3:** Doma 0D, Empatía 6D, Orientación 0D, Percepción 6D, Primordial 8D, Supervivencia 0D.

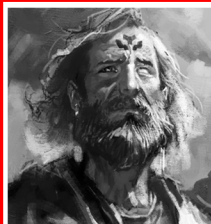
DESATADO 2: puede gastar 3 puntos de ego para duplicar la cantidad de desencadenantes generados en una tirada de CUE + armas c.a.c. Sólo se puede usar un número de veces igual al nivel de potencial por día.

LA SANGRE DEL PESCADOR 1: Si sufre más de un 50% de la suma de heridas y trauma puede aplicar cualquier número de puntos de ego hasta el final del combate. No puede defenderse activamente.

EQUIPO ESPECIAL: bolsa de arena de la tumba de sus padres. Cruz de hierro de Altair. Maza jehammedana.

OTROS: +1D a la defensa mental.

INTERPRETACIÓN: lidera la guardia urbana con mano firme. Prefiere pacificar a la gente con palabras francas antes que usar la fuerza. Trata de ser educado, aunque cada vez lo demuestra menos ya que está confuso. Está enamorado de Neva, sabe que está siendo utilizado pero no puede hacer nada por evitarlo.



ABACUS. Purgare. El Visionario. Anabaptista rango 3: elíseo.

CUERPO 2: Armas C.a.C. 4D, Atletismo 0D, Fuerza 0D, Pelea 0D, Resistencia 6D, Vigor 6D. **AGILIDAD 3:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 6D, Fabricar 6D, Movilidad 0D, Sigilo 6D. **CARISMA 3:** Arte 0D, Conducta 6D, Expresión 6D, Liderazgo 6D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 5:** Artefactos 0D, Ciencia 8D, Concentración 8D, Ingeniería 7D, Leyendas 8D, Medicina 8D. **PSIQUE 3:** Astucia 6D, Dominación 6D, Engaño 0D, Fe 0D, Reacción 0D, Voluntad 8D. **INSTINTO 2:** Doma 0D, Empatía 0D, Orientación 0D, Percepción 6D, Primordial 0D, Supervivencia 0D.

ASCETISMO 2: el personaje puede sobrevivir durante un tiempo sin alimentos ni agua, puede saltarse una comida por cada nivel de potencial por lo menos una vez al día sin penalizaciones.

INQUEBRANTABLE 2: el pj puede contrarrestar un ataque mental con un esfuerzo de voluntad que le proporciona +1D por cada nivel de potencial.

EQUIPO ESPECIAL: aceites elíseos (stigia 3 y tres viales variados), llaves de los molinos de aceite, libro de fórmulas.

OTROS: +1D a la defensa mental, +2D a la defensa contra la sepsis.

INTERPRETACIÓN: ¡Los molinos no deben parar! ¡El aceite debe fluir!



VERENA. Purgare. El Mártir. Anabaptista rango 1: tocada.

CUERPO 2: Armas C.a.C. 0D, Atletismo 4D, Fuerza 4D, Pelea 0D, Resistencia 0D, Vigor 4D. **AGILIDAD 2:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 4D, Sigilo 4D. **CARISMA 2:** Arte 0D, Conducta 4D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 2:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 4D, Medicina 0D. **PSIQUE 3:** Astucia 0D, Dominación 0D, Engaño 0D, Fe 5D, Reacción 0D, Voluntad 0D. **INSTINTO 2:** Doma 0D, Empatía 4D, Orientación 0D, Percepción 4D, Primordial 0D, Supervivencia 0D.

INOCENCIA 1: Ataque mental. Tira INS + empatía y añade +1D por cada nivel de potencial. El oponente se defiende con PSI + voluntad/fe. Si el pj gana el oponente sufre una penalización igual al número de desencadenantes generados en la tirada +1 a todas las acciones físicas de combate contra el pj, hasta el final de la escena y siempre que el pj no inicie una pelea.

EQUIPO ESPECIAL: collar con cruz anabaptista con amuleto engarzado, cuaderno de dibujos, viejo telescopio plegable.

OTROS: +1D a la defensa mental.

INTERPRETACIÓN: Tímida, modesta y observa los acontecimientos a distancia. Es una chica sencilla, fácil de impresionar y que enseguida se acobarda.



VIKAL. Purgare. Aberrante. Psicoquinético: larva.

CUERPO 2: Armas C.a.C. 0D, Atletismo 4D, Fuerza 4D, Pelea 4D, Resistencia 4D, Vigor 4D. **AGILIDAD 2:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 5D, Sigilo 4D. **CARISMA 2:** Arte 0D, Conducta 0D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 2:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 0D, Medicina 0D. **PSIQUE 3:** Astucia 0D, Dominación 6D, Engaño 0D, Fe 0D, Reacción 5D, Voluntad 4D. **INSTINTO 2:** Doma 0D, Empatía 0D, Orientación 0D, Percepción 4D, Primordial 5D, Supervivencia 0D.

EQUIPO ESPECIAL: pesadas cadenas de hierro, innumerables mariposas.

OTROS: Eclosión de Vikal. Fuerza del enjambre 6. Infestación de esporas 10/10

INTERPRETACIÓN: Algo parece acercarse, de su misma condición y que entiende su lenguaje. Energía, emoción. Preso de la ira se lanza contra sus cadenas, se acurruca, se chupa los dedos...

- **EL SEÑOR DE LA QUINTA PLAGA 1:** en combate puede devorar la plaga para recuperar 1 punto de heridas superficiales y 1 punto de infestación de esporas por punto de fuerza del enjambre consumido.

- **FLUJO LIBRE 4:** la habilidad de ataque aumenta en 1 por punto de sobrecarga hasta el final del combate, aunque sufre el mismo número de sobrecarga en heridas superficiales.

- **CAOS 6:** diámetro igual a sobrecarga +5 en metros. Cualquiera dentro sufre -3D a las tiradas de acción.



BARGHEST. Purgare. El Protector. Psicoquinético: arconte.

CUERPO 6: Armas C.a.C. 0D, Atletismo 9D, Fuerza 10D, Pelea 10D, Resistencia 10D, Vigor 10D. **AGILIDAD 5:** Proyectiles 0D, Conducir 0D, Destreza 0D, Fabricar 0D, Movilidad 10D, Sigilo 9D. **CARISMA 2:** Arte 0D, Conducta 0D, Expresión 0D, Liderazgo 0D, Negociación 0D, Seducción 0D. **INTELECTO 1:** Artefactos 0D, Ciencia 0D, Concentración 0D, Ingeniería 0D, Leyendas 0D, Medicina 0D. **PSIQUE 6:** Astucia 0D, Dominación 10D, Engaño 0D, Fe 0D, Reacción 10D, Voluntad 12D. **INSTINTO 5:** Doma 0D, Empatía 0D, Orientación 8D, Percepción 9D, Primordial 11D, Supervivencia 9D.

EQUIPO ESPECIAL: capucha de cuero engrasado.

OTROS: fuerza del enjambre 66. Infestación de esporas 22/22

INTERPRETACIÓN: Los estúpidos humanos han encenrrado a otro como el. Le han desafiado demasiadas veces. Barghest los reducirá a todos a polvo.

- **SEÑOR DE LA QUINTA PLAGA 1:** en combate puede devorar la plaga para recuperar 1 punto de heridas superficiales y 1 punto de infestación de esporas por punto de fuerza del enjambre consumido.

- **ANDANADA DE FUEGO 9:** círculo. Daño en el centro igual a 1D + sobrecarga (Incendiaria). El daño disminuye en 1 por cada metro.

- **ANILLO DE FILAMENTOS 12:** 3 m. de diámetro. Cualquiera que lo toque sale despedido y sufre daño igual a la sobrecarga. La sobrecarga es protección. Puede mantener el anillo sacrificando 1 punto de infestación de esporas cada ronda de combate.

- **LANZA DE LUZ 10:** rayo de luz concentrada, distancia sobrecarga x 20 m. usando PSI + voluntad. 16 puntos de daño (Aterradora, Fatal).

- **LEVITACIÓN 9:** se eleva 1m. por punto de sobrecarga, permaneciendo allí una ronda de combate, luego desciende a razón de 1m. por ronda.

- **LA LLAMADA DE BARGHEST 6:** todos los psicoquinéticos en un radio de sobrecarga x 50 m. son conscientes de su presencia. Las personas sometidas pierden tantos puntos de ego como sobrecarga.

- **FLUJO LIBRE 4:** la habilidad de ataque aumenta en 1 por punto de sobrecarga hasta el final del combate, aunque sufre el mismo número de sobrecarga en heridas superficiales.

- **EQUILIBRIO DE IRA 6:** cada punto de daño que sufra el psicoquinético se añade al daño de su siguiente ataque c.a.c.