

Mi colectivo: spitalianos

Somos médicos e higienistas radicales. Investigamos y luchamos contra el Elemental creando venenos y armas. Extirpar la peste de la Tierra es nuestro propósito. Todos nos reconocen por nuestros cráneos afeitados, nuestra indumentaria, nuestros fusiles fungicidas y nuestros célebres “desplegadores”, armas de asta con un *molusco* en un cilindro de vidrio capaz de detectar a distancia psiconautas e infectados (léperos). También luchamos contra la extensión de la Quemazón y sus odiosos contrabandistas (apocalípticos casi siempre). Dentro de los spitalianos, los preservistas, armados con espadas y cartuchos de gas mostaza, forman una fuerza de choque autónoma con sede en la ciudad de Arnsberg. Algunos spitalianos servimos como médicos en las aldeas, lo que suele ser visto como un castigo.

Aliados: Anabaptistas, jueces y hellvéticos. **Enemigos:** Apocalípticos.



Mi perfil: el gobernante

El control es la única manera de alcanzar una meta. La mayoría de las personas son cucarachas descerebradas que necesitan ser dirigidas. Hay que asignar tareas y gritar órdenes. Si aflojas las riendas aunque sea una vez, el mundo se hunde en el caos. Eso es lo que yo creo. Hay que conducir al rebaño, estar más allá de toda duda, tomar las decisiones correctas y liderar en persona cuando los que te rodean no reconocen tu sabiduría. No hay nada más aterrador para mí que asignar responsabilidad y poder a otros.



Una imagen de mi pasado: el resentimiento

Cuando me separé de “Caraescudo” fue para entrar en el Spital y convertirme algún día en preservista. No me alejé de mis raíces y de mi hermano para esto. No fue culpa mía. Yo estaba con Alma Martinova cuando se negó a atacar aquel enclave de léperos. Su decisión me pilló desprevenido; por eso la imité, sin pensar, como un necio. Pero no era mi intención. Cuando nos pusieron frente al tribunal de consultores aún no me habían dejado explicarme. A Alma la trasladaron a Souffrance “por razones disciplinarias”, lo que demostro ser una buena decisión tanto para el Spital como para ella (desde entonces es parte de la Resistencia frankeña, organizando asesinatos de lacayos de los feromantes y desestabilizando el equilibrio de poder de la metrópoli del cráter). Supongo que yo no era tan importante a ojos de los consultores. Mi traslado a la periferia del Protectorado ni siquiera se justificó disciplinariamente. Había que sanar aldeanos. Y entonces se olvidaron de mí. ¡Ah, Alma... tú me has hecho esto! Y yo te quería... Mi carrera se arrastra por el lodo por tu culpa.

POTENCIAL: LAS ENSEÑANZAS DE KRANZLER. Inmunidad contra influencias psiconáuticas tantos turnos como nivel.

IDIOMAS: Borcano y poleno.

RANGO: FAMULANTE. Bonificación vitalicia de +1D en todas las tiradas contra enfermedades. Es apreciado en el Protectorado, en donde consigue comida gratis.

EQUIPO: Manual del Spital, delantal de cuero, traje spitaliano (Imp. 2; +4 Éxitos en las tiradas de Resistencia frente a infestaciones de esporas, enfermedades o sustancias tóxicas ambientales, y +1D a interacciones sociales con enfermos), desplegador con molusco y luz fría de energía cinética (Imp. 2; -2D a la penalización por oscuridad; el molusco tiene un alcance de 30 metros), fusil fungicida (Imp. 2), mochila (Imp. 1 con efecto -2; se puede dejar caer), manta (Imp. 2; recupera una herida superficial por noche), kit de campaña (Imp. 1; +2D a INT+Medicina; 5 dosis), vendas (recuperación de una herida superficial; 10 unidades).

VALOR “F” e IMPEDIMENTA MÁXIMA ACTUAL (CUE+Fuerza): 5 -

IMPEDIMENTA ACTUAL: 8 (-3D) / 6 (-1D) si se deja caer la mochila -

ARMAS: Desplegador Manejo (-1D) Distancia 2 Daño 4+F/3 Cualidades: Cortar (con 2DT, +1D daño [pero ya no cuentan los DT]) Imp. 2 NT IV Ens. 2
Fusil fungicida (cartuchos) Manejo (-) Distancia 2/8 Daño: Polvo ígneo, 8 / Irritante POT 5, -3D (+1D recuperado por ronda); POT vs. CUE+Resist.
Cargas: 4 cartuchos de cada tipo Cualidades (-) Imp. 2 NT IV Ens. 2 Precio 2300 Recursos 2

PROTECCIONES: Traje spitaliano Valor de protección 2 Cualidades: Hermética (+4E); Respetada Imp. 2 NT III Ens. 2 Precio 300 Recursos 2