



ANEXO:
PERSONAJES



PERSONAJES JUGABLES

- Detective
- Bibliotecaria
- Lord
- Anticuaria
- Poseído
- Vidente
- Cazador de sombras
- Matón



Suma +2 de ataque. Si eres Detective o Lord suma +4. (objeto permanente, no tiene efecto sobre fantamas y espíritus)

Suma +3 de ataque. Si eres Detective suma +3. (objeto permanente, no afecta a espíritus y fantasmas)



Veterano de los callejones más oscuros de Londres, ha visto crímenes y horrores que otros negarían. Linterna en mano, sigue rastros que se pierden entre la niebla, decidido a descubrir la verdad aunque lo lleve al borde de la locura.

"HE SEGUIDO HUELLAS HUMANAS... Y OTRAS QUE NO LO ERAN. SI DEJO DE BUSCAR, SÉ QUE ELLAS ME ENCONTRARÁN A MÍ."



Su verdadero fuerte está en el manejo de las armas y su habilidad para el ataque: a cada nueva ronda suma +1 de ataque

Bibliotecaria



Una vez por escenario, puede anular la habilidad especial del enemigo o una penalización del escenario.

Custodia de saberes prohibidos, la Bibliotecaria conoce secretos que pueden salvar... o condenar. Tras años entre estanterías polvorrientas y manuscritos malditos, su mente se ha templado hasta resistir lo que rompería a otros.

"HE LEÍDO COSAS QUE NADIE DEBERÍA CONOCER. POR ESO SIGO VIVA... Y POR ESO TEMO CADA PÁGINA QUE PASO."



Su punto fuerte es el conocimiento de los libros prohibidos: Una vez por escenario, puede anular por completo la habilidad especial del enemigo o una penalización del escenario, frustrando incluso a las criaturas más astutas.





Distinguido en modales pero letal en duelo, el Lord es un maestro de la esgrima y de las intrigas que se tejen en salones y callejones por igual. Bajo su porte aristocrático late una mente afilada y una voluntad inquebrantable.

"LA ESGRIMA NO ES SOLO ACERO CONTRA ACERO... ES VOLUNTAD CONTRA MIEDO. Y YO NO SUELO PERDER."



El Lord destaca por su cordura excepcional y un estilo de combate astuto: Una vez por combate, puede sumar sus puntos de defensa a los de ataque

Anticuaria



Durante el combate puede cambiar uno de sus objetos por otro del mismo valor del inventario. Al acabar debe volver a quedarse con el que ya tenía, a no ser que haya gastado el nuevo.

Experta en reliquias y artefactos olvidados, la Anticuaria conoce demasiado bien el precio de desafiar lo desconocido. Su instinto la guía para evitar el peligro antes de que sea tarde, incluso si eso implica hacer trueque.

“No es cobardía... es saber cuándo una pieza vale la pena y cuándo conviene dejarla cubierta de polvo.”



Conoce todas las reliquias: durante un combate puede intercambiar temporalmente uno de sus objetos por otro del mismo valor del inventario. Al acabar ese combate debe volver a intercambiarlos y quedarse con el que ya tenía, a no ser que haya gastado el objeto nuevo.





Poseido



Una vez por combate, intercambia sus puntos de ataque o de defensa por los del enemigo

Marcado por una fuerza que habita en su interior, el Poseido camina entre dos mundos: uno humano y otro que susurra desde la oscuridad. Su voluntad pende de un hilo, pero sabe canalizar esa presencia para obtener ventaja en la batalla.

"No soy yo quien lucha... y es por eso que siempre gano."



Una vez por combate puede intercambiar sus puntos de ataque o defensa con los del enemigo, invirtiendo las tornas en el momento más crítico y volviendo su debilidad en un arma letal.



Vidente



En cada escenario tiras los dados dos veces por columna y escoges uno de los dos resultados.

Portadora de un don que muchos llamarían maldición, la Vidente percibe senderos que aún no han ocurrido. Sus visiones le permiten adelantarse a la fatalidad y elegir el momento de actuar.

"EL FUTURO NO ES FIJO... SALVO PARA QUIENES NO SE ATREVEN A MIRARLO."



Inclina el destino a su favor. Si la llevas en tu equipo, en cada escenario podrás tirar los dados dos veces por columna en lugar de una. Deberás escoger cuál de los dos resultados te quedas.



nacido para acechar en la oscuridad, el Cazador de sombras ha recorrido lugares donde la luz no se atreve a entrar. Su fuerza letal se combina con una determinación que roza la obsesión.

"EN LA PENUMBRA, SOY YO QUIEN OBSERVA... Y ELLOS, QUIENES CAEN."



Escoge a un **enemigo** del escenario. Luchará en un combate en tu lugar. Su número de ataques exitosos (indicado por el reloj de arena) serán sus puntos de cordura. Tras ser eliminado o terminar el combate, descarta

Su estilo es ofensivo y directo: si gana el primer ataque, recupera dos puntos de cordura, alimentándose de la victoria para mantenerse en pie frente al horror.





Forjado en callejones y peleas de taberna, el Matón no necesita estrategias elaboradas: su fuerza bruta y resistencia física son sus mejores armas. Su mirada basta para intimidar, y sus golpes, para dejar fuera de combate a cualquiera que se cruce en su camino.

"No soy rápido ni elegante... pero si sigo de pie, tú acabarás en el suelo."



Su estilo de juego es tenaz: en cada nueva ronda de combate aumenta su defensa en +1, convirtiéndose en un rival más difícil de derribar cuanto más se prolonga la lucha.

