

# WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

## UN PASEO POR EL DRAKWALD

Una aventura introductoria a Warhammer Juego de Rol (WJDR) para 2-4 jugadores  
Una aventura de Owen Barnes



Traducción: Igest  
Corrección: Ëlemmir  
Maquetación: Violeta Gallego

*Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer: el juego de rol, el logotipo de Warhammer: el juego de rol, Black Industries, el logotipo de Black Industries, BL Publishing, el logotipo de BL Publishing y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ®, TM y/o © Games Workshop, Ltd. 2000-2004, y están registrados en una u otra forma en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.*

edge  
www.edgeent.com



## — UN PASEO POR EL DRAKWALD —

El mundo de Warhammer es un lugar peligroso. Es una tierra de locura y superstición, donde hechiceros de fuerzas oscuras tratan de rasgar la tela de la realidad. Donde las naciones civilizadas se alían, siempre luchando para traer la razón y el orden al mundo y hacer retroceder la constante amenaza del caos.

Jugar a Warhammer Juego de Rol supone dar un paso en esta tierra de peligros e intrigas. ¡Sigue leyendo, aventurero, y conoce los horrores que te estarán esperando!

### QUÉ NECESITAS

**Para jugar esta aventura no necesitas una copia del libro de reglas, solo un poco de papel, un lápiz y al menos dos dados de diez caras (también conocidos como D10s) además de aproximadamente una media hora.**

Antes de que puedas comenzar la partida, necesitarás escoger a uno de los jugadores para que sea el director de juego (DJ). Su trabajo será el de dirigir la partida, controlando el progreso de la historia y a los diferentes personajes y monstruos que se encontrarán los otros jugadores. También será necesario que se lea la aventura de forma que sepa lo que va a suceder.

Los otros jugadores controlaran cada uno, uno de los tres personajes o Gustav Heindric el Vigilante de Caminos, Alexa Grolch la actriz o Dieter Hess el vagabundo (ver Los personajes en la página 11 para más detalles). El DJ deberá proporcionar las hojas de personaje a los demás jugadores y permitirles escoger con cual de ellos quieren jugar. Necesitarás imprimir tres copias de la hoja de personaje para que los jugadores puedan rellenar todos los datos. Si dispones de menos de tres jugadores, sería bueno que alguno de los jugadores controlara más de un personaje.

### SOLO DEBERÁN LEER ESTO LOS DIRECTORES DE JUEGO (o DJ)

Como DJ es tu trabajo contar la historia, o mostrar la escena, y a partir de ahí reaccionar a las acciones de los jugadores. También estás ahí para ayudar a los jugadores si se atascan y no saben que hacer, proporcionándoles ayuda o pistas para las posibles soluciones. Tam-

bién es responsabilidad del DJ indicar a los jugadores cuando realizar las tiradas de dados, tales como las de ataques en los combates o cuando se hace necesaria una prueba contra una característica.

No te preocupes si todo esto te parece un poco desalentador, ya que toda la información que necesitarás será detallada en las partes relevantes de la aventura y se irán explicando a lo largo de la misma. Sin embargo, para ayudarte a preparar la aventura, conviene que leas todo antes de empezar, de forma que sepas en todo momento que puedes esperar encontrarte en esta aventura. Una vez que lo hayas hecho, y de que los jugadores hayan escogido sus personajes, podrás empezar desde el apartado “El Ataque de los Hombres Bestias”.

### REALIZANDO TIRADAS DE DADOS

Existen dos tipos diferentes de tiradas de dados, que necesitarán conocer los jugadores en sus partidas de WJDR:

1) La primera de ellas, es la llamada tirada de percentil y que se usa para generar un número entre 1 y 100. Para realizar esta tirada deberás usar 2D10, indicando uno de los dados para las decenas y el otro para las unidades. Así pues, si por ejemplo la tirada resulta en un 5 en las decenas y un 7 en la tirada del dado de unidades, el resultado será de 57. Si el resultado de la tirada de ambos dados es de 10 (a menudo indicado como un 0 en el dado) entonces el resultado de la tirada percentil es de 100.

2) El segundo tipo de tirada se realiza tirando un solo dado de diez caras (D10) y generando un número entre 1 y 10. A menudo este segundo tipo de tirada tiene un modificador que puede añadirse o restarse al resultado de la tirada. Por ejemplo 1D10+4 supondrá tirar un dado y a continuación añadir 4 al resultado, así pues un resultado de 5 en el dado se convertirá en un 9, que será el resultado final de la tirada.





# — ¡QUE COMIENZE LA BATALLA! —

## ¡EL ATAQUE DE LOS HOMBRES BESTIAS!

Empieza la aventura leyendo la historia que hay a continuación a los jugadores, estableciendo así el escenario y permitiéndoles conocer dónde están y qué están haciendo allí.

*La tarde está avanzada y los tres habéis estado viajando por horas a lo largo de una solitaria carretera en lo profundo del bosque de Drakwald. A vuestro alrededor los oscuros árboles limitan los bordes de la carretera, proyectando largas y oscuras sombras. De forma inesperada, escucháis movimiento procedente del bosque y veis movimiento en la maleza. ¡Empuñando vuestras armas, apenas si tenéis tiempo para prepararos antes de que dos harapientos y demacrados hombres bestias salgan de las sombras y os ataquen, mientras les cae la saliva de sus morros de cabra y la locura se refleja en sus ojos rojos! Los hombres bestias están hambrientos y lucharán hasta la muerte enfurecidos por el hambre.*

## JUGANDO EL COMBATE

El combate funciona por turnos, comenzando por Dieter, a continuación Alexa, después Gustav y por último le toca el turno a los dos hombres bestia, los cuales atacaran al mismo tiempo.

## REALIZANDO UN ATAQUE

Para realizar un ataque, el jugador utiliza su habilidad de Armas, marcada como **HA** en la hoja de personaje. Cada jugador deberá declarar a que hombre bestia quiere atacar y realizará una tirada de percentil. Si el resultado de la tirada es igual o menor al valor de su habilidad de armas entonces ha conseguido impactar al hombre bestia, en caso contrario, su ataque errará el objetivo y su turno finaliza.

## CAUSANDO DAÑO

Si consiguen impactar a su objetivo entonces deberá realizarse una tirada de daño, esta es una tirada de un solo dado que debería encontrarse anotada en la hoja de personaje junto al arma correspondiente, junto con cualquier modificador en caso de haberlo. A continuación se sustrae a dicho resultado el valor de la bonificación de resistencia del hombre bestia, indicado en la hoja como **BR**. El resultado es el número de heridas que se restarán al atributo de heridas (**H**) del hombre bestia. Si esto recude el número de heridas del hombre bestia a cero o menos este se considerará muerto.

Por ejemplo, un jugador con una habilidad de armas de 40 realiza una tirada de percentil con los dados. El resultado es de 37, un impacto. A continuación realiza su tirada de daño. Está usando una daga así que emplea 1D10. El resultado es de 5. La bonificación de resistencia del hombre bestia de 2 reduce el daño a 3. Esos tres puntos se restan de su perfil con 6 heridas, reduciéndolas a un total de 3.

Cuando los tres jugadores hayan realizado sus ataques, el DJ empleará este mismo proceso para realizar los ataques de los hombres bestias, realizando las tiradas contra su habilidad de armas y a continuación realizando las tiradas de daños en caso de haber logrado impactar.

## TIRADAS SECRETAS

Como DJ podrías querer realizar las tiradas para los hombres bestia en secreto, quizás detrás de tu mano o detrás de una pantalla de juego. La razón para esto es que para que todo funcione bien, los jugadores deberían recibir algunos puntos de daño, pero si ves que quizás alguno pueda encontrarse en peligro de muerte podrías reducir el resultado de la tirada o incluso evitar algún golpe a tus aventureros. ¡¡¡Por supuesto no dejes que los jugadores sepan que se lo estás poniendo fácil!!!

## PUNTOS DE ARMADURAS

Los mejores y los más peligrosos guerreros acostumbran a llevar armadura. Cuando un personaje o criatura equipada con armadura sufre daño, añade sus puntos de armadura (anotados en el perfil junto a la armadura) a su bonificación de resistencia a la hora de reducir el daño causado por el impacto.

Por ejemplo, si un personaje con una bonificación de resistencia de 4 y con 2 puntos de armadura, recibe 8 puntos de daño, el número de heridas inflingidas por el golpe se reduce en 6.

### — Hombres bestia débiluchos (2) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
30	20	20	20	10	2	6

**Armas:** Garras (Daño: 1D10)

**Armadura:** Ninguna

El combate finalizará cuando ambos hombres bestia hayan visto sus heridas reducidas a 0 (o sea que estén muertos).

Una vez que esto ha sucedido indica a tus jugadores que han encontrado una nota en uno de los cuerpos de los hombres bestia, y esta dice así:

*¡Ayuda! He sido secuestrado por los hombres bestia y me tienen retenido en el Pabellón Negro justo un poco más allá de la torre de vigilancia en ruinas. Por favor rescatadme y os ofreceré una recompensa.*

- JURGEN GUGENHEIM

En este punto puedes decirles a los jugadores que recuerdan haber visto una torre de vigilancias en ruina aproximadamente una hora antes. Si los jugadores se muestran reticentes en ayudar a Jurgen, menciona que uno de ellos recuerda su nombre del tiempo que paso en Altdorf, según recuerda es un mercader bastante rico y seguro que podrá ofrecer una buena recompensa por su libertad. Una vez hayan leído la nota, los jugadores deberían decidir viajar de vuelta por la carretera en busca de la torre de vigilancia. Continúa en la siguiente escena "Un Encuentro en la Carretera"



## UN ENCUENTRO EN LA CARRETERA

A medida que regresan tras sus propios pasos los jugadores se encontrarán con dos viajeros que van en sentido contrario. Lee lo siguiente:

*A medida que deshacéis vuestros pasos por la carretera podéis alcanzar a ver a una mujer anciana con una gran joroba y a un hombre de aspecto corpulento que van en vuestra dirección. La mujer lleva una mezcla de trapos y de estilos de ropa muy distintos, y arrastra un pequeño carro de mano repleto de todo tipo de chatarra. El hombre al otro lado, parece un mercenario y os mira con ojos suspicaces a medida que os aproximáis.*

*Según llegáis junto a la mujer esta levanta su mirada, sonríe de mala gana, y os dice: "Saludos buenos señores y señoras en este agradable día, ¿podría interesarles algunas de mis posesiones recién rescatados del campo de batalla imperial más fino?"*

Pregunta a los jugadores que quieren hacer: pueden parar y hablar con la mujer, posiblemente echando un vistazo a las mercancías de la mujer, o ignorarla y continuar su camino por la carretera.

## INTERPRETANDO A LUDMILLA LA OSAMENTERA

A diferencia del encuentro anterior, el encuentro con la osamentera no tiene nada que ver con el combate pero sí con la interacción social. Como DJ tendrás que representar el papel de la vieja mujer y hablar con los jugadores, respondiendo sus preguntas y tratando de que compren las mercancías. Esta puede ser una divertida oportunidad para poner una voz con tono ridículo o hacer tu mejor papel como una viajera bruja y así tratar de sonsacar información sobre los negocios que se traen entre manos los aventureros. Usa esta situación como una oportunidad para animar a que los jugadores interpreten sus personajes interviniendo en la conversación. Pero sobre todo, piensa que, ¡debe ser divertido!

## LAS MERCANCÍAS DE LA OSAMENTERA

La mayoría de los objetos que Ludmilla lleva en su carro son inútiles, aún así lleva los siguientes objetos que quizás puedan interesar a los jugadores:

- Un hacha que venderá por 10 coronas de oro.
- 6 metros (20 pies) de cuerda que venderá por 10 coronas de oro.
- Un barril de cerveza que venderá por 5 coronas de oro.

La cuerda y el barril de cerveza pueden utilizarse en el transcurso de la aventura. Cualquiera de los jugadores puede emplear el hacha independientemente de cual sea su arma habitual. Esta causa 1D10+5 puntos de daño. Date cuenta que para comprar el hacha o la cuerda al menos dos jugadores deberán juntar su dinero (a menos que consigan regatear con éxito), y es una buena oportunidad para que los jugadores hagan tratos entre sí.

## REGATEANDO CON LA OSAMENTERA

Los jugadores pueden intentar regatear con ella pero solo una vez por cada objeto, independientemente de que jugador es el que está regateando. Si quieren hacerlo, deberán realizar una tirada de percentil. Si esta es igual o menor que su puntuación de **Empatía** (que puede encontrarse en sus hojas de personaje debajo de **Em**), entonces la osamentera les venderá el artículo a la mitad del precio normal.



— Ludmilla (Osamentera) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
20	20	20	30	40	2	7

**Armas:** Daga (Daño: 1D10)

**Armadura:** Ninguna



— Olaf (Guardaespaldas) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
50	40	40	30	10	4	12

**Armas:** Maza (Daño: 1D10+4)

**Armadura:** Armadura de cuero ligera (2 Puntos de armadura)

## ATACAR A LA OSAMENTERA

Si alguno de los jugadores ataca a Ludmilla, esta intentará huir y Olaf les atacará. Los jugadores deberían estar desalentados para seguir este curso de las acciones por el tamaño de Olaf y el escaso beneficio que una acción criminal como esa les podría reportar. Si aún así, siguen pensando en hacerlo, recuérdale a la persona que interpreta a Gustav que tiene el sentido del deber de mantener las carreteras del Imperio seguras y atacar a los viajeros en la carretera va en contra de su código moral. Por supuesto si de verdad están decididos a atacarles y tratar así de robar a la anciana deja que Olaf se enfrente con ellos y dirige el combate siguiendo las orientaciones de "El Ataque de los Hombres Bestias".



## ROBAR A LA OSAMENTERA

Otra opción para los jugadores es intentar robar alguno de los objetos. Si lo intentan, haz que realicen una tirada de percentil. Si es igual o menos que su valor de **Agilidad** (que aparece en sus hojas de personaje debajo de **Ag**) han tenido éxito, y deberían añadir el objeto a su hoja de personaje, eso si recuerda que deberían despedir a la osamentera y a su acompañante rápidamente ya que solo tendrán unos minutos antes de que Ludmilla se dé cuenta del robo. Si fallan su tirada son cogidos “in fraganti” y tendrán que responder ante Olaf, y a él no le importará darles un sonoro golpe en la cabeza con su maza. Las únicas opciones que tendrán los jugadores serán las de escapar (si deciden huir no serán perseguidos) o luchar.

Cuando los jugadores hayan acabado sus negocios con la osamentera estarán preparados para continuar su viaje. Pasa a la siguiente escena “La Torre de Vigilancia en Ruinas”

## LA TORRE DE VIGILANCIA EN RUINAS

A medida que los jugadores se acercan a la torre de vigilancia en ruinas lee el siguiente texto:

*Justo delante de vosotros podéis ver el cruce de caminos que pasasteis al principio del día, justo detrás se puede ver la silueta medio derruida de la torre de vigilancia en ruinas. A medida que os acercáis podéis ver que la torre de vigilancia se asienta en el centro de un antiguo puente de piedra que cruza un río de aspecto tranquilo. Parece que tendréis que cruzar el río para llegar a vuestro destino, ya sea pasando a través de la torre o por algún otro medio. En lo alto de la torre podéis ver un par de siluetas observando vuestra aproximación.*

Existen varias formas para que los jugadores atraviesen el río y es una buena oportunidad para que se hagan con un plan. Daleis algo de tiempo para hablar entre ellos acerca de lo que harán y responde cualquier pregunta acerca de que pueden ver de la torre, el río o los guardias.

## HABLAR CON LOS GUARDIAS

Si intentan hablar con los guardias (sus nombres son Adelbert y Eckhardt) descubrirán que están un poco pasados de la cabeza (han pasado demasiados años de sus vidas viviendo solos en la vieja torre de vigilancia). Los guardias no estarán muy dispuestos a dejar que los jugadores pasen a menos que tengan una buena razón, añadiendo que ¿deben proteger este puente por el bien del Imperio!

Los jugadores podrían tratar de inventarse algún tipo de excusa para intentar que los guardias les dejen pasar, pero esto debería ser muy difícil, ya que no es sencillo engañar a los guardias. A tu libre elección, si un jugador tiene un buen argumento o es capaz de inventarse una mentira lo suficientemente convincente permítele hacer una tirada de percentil. Si es igual o menor a su puntuación de **Empatía** entonces los guardias les permitirán pasar.



## SOBORNAR A LOS GUARDIAS

Alternativamente los jugadores podrían tratar de sobornar a los guardias. Este soborno puede hacerse tanto con el barril de cerveza, si se lo compraron a la osamentera y en cuyo caso tendrán éxito de forma automática, o con dinero. Si tratan de sobornar a los guardias con dinero, necesitarán al menos 5 coronas de oro y uno de los jugadores deberá realizar una tirada de percentil. Si esta es igual o menor que su puntuación de **Empatía** entonces los guardias cogerán el dinero y les dejarán pasar, sin embargo, si fallan, los guardias rechazarán hablar nada más con ellos (claramente resentidos por tal ofensa a su honor).

## CRUZAR EL RÍO A NADO

Si los jugadores tratan de evitar la torre, tendrán que cruzar a nado el río. Haz saber a los jugadores que aunque parece tranquilo, es profundo y se perciben fuertes corrientes y que sería mortal para alguien que no sepa nadar (en este momento podrías aprovechar para recordar a los jugadores que solo Gustav sabe como nadar). La única manera de que todos puedan cruzar sería si compraron la cuerda a la osamentera. El jugador de Gustav debería realizar una tirada de percentil. Si esta es igual o menor a su puntuación de **Fuerza**, indicada bajo **F** en su hoja de personaje, entonces habrá conseguido atravesar el río y puede ayudar al resto a cruzarlo con la cuerda. Si falla, sufrirá dos heridas como consecuencia de hundirse en las aguas del río, y debería volver a la orilla. Si lo deseas puedes hacer que siga intentando superar la tirada hasta que tenga éxito o se ahogue (esto sucede cuando sus heridas se hayan reducido a 0 o menos).

## COMBATIENDO CON LOS GUARDIAS

Si todo lo demás falla, los jugadores podrían simplemente combatir con los guardias. Entrar en la torre no es un problema complicado (está demasiado viaje y llena de agujeros), aunque es una opción arriesgada, ya que los guardias están bien armados y equipados. Dirige este combate de la misma manera que “El ataque de las bestias”



### — Guardias Imperiales (2) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
30	30	30	30	20	3	8

**Armas:** Espada (Daño: 1D10+3)

**Armadura:** Armadura de cuero ligera (2 Puntos de Armadura)

Una vez que los jugadores hayan conseguido atravesar el río, estos podrán llegar a la posada en ruinas. Pasa a la siguiente escena “El Pabellón Negro”.



## MUERTE DE UN PERSONAJE

El mundo de Warhammer es duro y lleno de peligrosas aventuras, eso significa que es posible que durante el transcurso del juego los personajes de uno o más jugadores puedan morir. Como DJ deberías tratar que sus personajes vivan todo el tiempo posible (después de todo no es nada divertido para un jugador ver como su personaje muere en el primer encuentro y queda fuera para el resto de la aventura), para ello puedes darles consejos o incluso pistas si ves que parece que ellos mismos se van a matar. Por ejemplo si parece que ellos van a luchar con los guardias imperiales en la torre pero ya están heridos y es muy probable que vayan a perder, sugiéreles que podrían existir otras posibilidades para cruzar el río.

Por supuesto, si los jugadores quieren embarcarse en una acción que probablemente les llevará a la muerte, o si no tienen otra opción (si un personaje muere luchando con el campeón hombre bestia en el Pabellón Negro por ejemplo – ver más abajo), entonces déjales.

Si el personaje de un jugador muere no podrá seguir tomando parte en la aventura. Normalmente en una partida de WJDR, un jugador podrá hacerse un nuevo personaje y regresar. Sin embargo para este escenario, que es muy corto es imposible hacerlo, permite que el jugador te ayude en las labores de DJ, haciendo cosas como realizar las tiradas de ataque de los monstruos.

## EL PABELLÓN NEGRO

Los personajes continuarán descendiendo por la carretera por un breve lapso de tiempo antes de que al rodear una esquina se encuentren con la posada en ruinas. Lee lo siguiente:

Habéis estado descendiendo por la desigual carretera por algo más de una hora cuando justo delante vuestro se levanta una estructura oscura y medio derruida, parcialmente oculta por la vegetación del bosque. A medida que os acercáis podéis ver que antiguamente podía haber sido una posada o una casa de entrenamiento, quizás cuando esta carretera era más transitada. Podéis ver que el cartel aún permanece sujeto sobre la puerta y en el se puede leer: “El Pabellón Negro”.

En la vieja posada un solo Campeón Hombre Bestia permanece en guardia junto al prisionero, el mercader Jorgen. Hay un par de caminos para que los jugadores aborden la posada y a sus habitantes, así pues, de la misma forma que en la escena de la torre de vigilancia en ruinas, deja a los jugadores que tracen su plan y responde a cualquier pregunta sobre lo que pueden ver o escuchar.

## EXPLORANDO LOS

### ALREDEDORES DE LA POSADA

Cualquier jugador puede acercarse relativamente cerca de la posada sin alertar a sus ocupantes. Lo que verán a través de alguna de sus ventanas rotas es una gran forma oscura, paciendo en los alrededores como un animal enjaulado. De lo poco que pueden vislumbrar será obvio que se enfrentan a un único hombre bestia de gran tamaño. También podrán oír los sonidos de un hombre gimoteando débilmente como consecuencia del miedo, por lo demás, no verán a nadie más.

## CARGAR AL INTERIOR

Si quieren carga al interior y atacar al campeón hombre bestia, desarrolla este combate de la misma manera que se indica en “El Ataque de los Hombres Bestia”

## ENTRAR SIGILOSAMENTE

Alternativamente, pueden intentar entrar sigilosamente y sorprender al Campeón Hombre Bestia. Si el jugador decide que quiere entrar sigilosamente, entonces deberá realizar una tirada de percentil. Cualquier tirada igual o menor a su **Agilidad (Ag)** será un éxito, pero cualquier fallo implicará que han alertado al Campeón Hombre Bestia, estropeando así el ataque sorpresa de todo el grupo. Si este es alertado sigue el proceso de lucha como en ocasiones anteriores. Si los jugadores sorprenden con éxito al hombre bestia, pueden realizar un ataque extra antes de que este pueda reaccionar. Deberás dirigir el combate de la misma manera que “El Ataque de los Hombres Bestia” excepto porque cada jugador puede realizar un ataque adicional antes de que el Campeón Hombre Bestia pueda volver a atacar. A continuación el combate se desarrolla normalmente.

## RESCATAR A JURGEN SIN COMBATE

También es posible que los jugadores entren sigilosamente para liberar a Jorgen (que está agazapado en una esquina), y huir antes de que el campeón hombre bestia se de cuenta. Deberás dirigirlo igual que antes, sin embargo los jugadores tendrán que entrar sigilosamente con éxito y luego volver a salir sigilosamente, lo cual requerirá que ambas pruebas contra su **Agilidad** sean exitosas. ¡¡Algo realmente difícil!! Cualquier fallo supondrá que el campeón hombre bestia les atacará como se describe más arriba.

Date cuenta que no es necesario que todos los jugadores entren sigilosamente en la taberna y que un solo jugador con una elevada **Agilidad**, por ejemplo Dieter, puede intentar entrar solo para liberar a Jorgen.



### – Campeón hombre bestia –

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
40	40	40	20	10	4	14

**Armas:** Hacha (Daño: 1D10+4)

**Armadura:** Ninguna



## — CONCLUYENDO LA AVENTURA —

Una vez que los jugadores hayan acabado con el Campeón Hombre Bestia, o huido con Jurgen, este les agradecerá profusamente su rescate y les entregará 10 coronas de oro a cada uno. También les ofrecerá otras 10 coronas si actúan como sus guardaespaldas hasta que lleguen a Middenheim. Sin embargo esa es otra aventura...

¡¡Este es el final de la aventura y los jugadores que hayan sobrevivido deberían sentirse orgullosos!!

### LOS PERSONAJES

Estos son los tres personajes que los jugadores pueden escoger para esta aventura. Una vez que hayas escogido cual quieres interpretar échale un vistazo a su trasfondo y habilidades. No te preocupes mucho por el significado de todos los números por ahora, el DJ te lo irá explicando a lo largo de la aventura.



#### DESCRIPCIÓN

Gustav es un hombre joven, y solo ha sido vigilante de caminos por un breve lapso de tiempo. Es una persona buena y amable y está decidido a limpiar el Imperio de bandidos, proscritos y criminales. Se dirigía a Middenheim para unirse a la guardia local y ha encontrado compañía en Alexa y Dieter a lo largo de su viaje.

#### — Gustav Heindric (vigilante de caminos) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
30	30	30	30	20	3	8

**Armas:** Espada (Daño: 1D10+4)

**Armadura:** Armadura de cuero ligera (2 Puntos de Armadura).

**Dinero:** 5 coronas de oro.



#### DESCRIPCIÓN

Alexa se dirigía a Middenheim para convertirse en una bailarina famosa algo que no consiguió lograr en Altdorf. Esta viajando con Dieter y Gustav por seguridad, ¡¡los caminos del Imperio pueden ser peligrosos!!

#### — Alexa Grolch (actriz) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
50	40	40	25	20	4	12

**Armas:** Daga (Daño: 1D10+1)

**Armadura:** Ninguna.

**Dinero:** 5 coronas de oro.



#### DESCRIPCIÓN

Dieter tuvo que abandonar Altdorf a la carrera para evitar a algunos acreedores furiosos, ahora espera tener un nuevo comienzo en Middenheim. Viaja con Gustav y Alexa porque respeta la moral de Gustav como vigilante de caminos, y porque siempre sienta bien viajar con una mujer atractiva

#### — Dieter Hess (vagabundo) —

HA	F	R	Ag	Em	BR	H
30	40	30	35	50	3	10

**Armas:** Bastón (Daño: 1D10+4)

**Armadura:** Ninguna.

**Dinero:** 5 coronas de oro.