



Personajes Ejemplo para Filo Sangriento

Si estás iniciando una nueva crónica de Warhammer Fantasy: El juego de rol y tus jugadores no tienen ideas para crear un nuevo personaje, aquí tienes unas cuantas que además encajan en el leitmotiv de la campaña de El Filo Sangriento publicada en el Templo de Hécate.

Autor: Kether

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

Personajes ejemplo del Filo Sangriento

Personajes jugadores de ejemplo para el módulo del Filo Sangriento.

Ayuda para Warhammer Fantasy Rol

Si estás iniciando una nueva crónica de Warhammer Fantasy: El juego de rol y tus jugadores no tienen ideas para crear un nuevo personaje, aquí tienes unas cuantas que además encajan en el leitmotiv de la campaña de [El Filo Sangriento](#) publicada en el Templo de Hécate.

Tiberius

Se me ha negado desde mi nacimiento el calor de un hogar familiar. Nunca conocí a mis padres, aunque la gente asegura por mis rasgos que debo ser reiklandés. No importa de dónde proceda, pues el único que lo sabe es Roman. El anciano discípulo del dios emperador Sigmar del templo de Peakland considera que aún no ha llegado el momento de que lo sepa. A pesar de su ceguera, Roman ha demostrado ser un hombre capaz y puso en mí el fuego de la voluntad de Sigmar. Peakland es un lugar apacible, pero siento que éste no será mi lugar por mucho más tiempo. Pronto terminaré mi instrucción con Roman y recibiré la armadura que portó cuando era joven y con la que acompañó al héroe

Argus. Otros personajes

Argus: Argus “El Mortífero” es el héroe de Peakland. También es conocido en otras partes del imperio, pues detuvo en el pueblo a una horda de pieles verdes que habrían causado grandes estragos en todo Reikland de no haberlo conseguido. Hoy - día 17 de Erntezeit - es el día de su conmemoración, y han venido docenas de caravanas mercantes y cientos de hombres y mujeres a celebrarlo con los habitantes locales. Guss: Es el hijo malcriado de un importante hombre del fuerte de Peakland. A pesar de que está habitualmente liándola es preferible no llevarle la contraria si no se quiere tener problemas. Ésta mañana su padre ha metido en una pajarera a un tahur que le “robó” en un juego la bolsa de monedas a Guss y sus chicos.

El enano matatrolls: Por si no fuera suficiente circo el festejo, además ha llegado del oeste un enano matatrolls. Lo único que parece matar, no obstante, son las reservas de vino de Peakland. Debe llevar desde ayer completamente borracho. Natalie: Una joven que, al igual que yo, ha crecido huérfana. Es fuerte y bondadosa, un espíritu digno del mismísimo Sigmar. Algunos peklandeses opinan que deberíamos casarnos, pero sospecho que nuestros destinos dejarán de estar ligados cuando abandone el pueblo.

Saúl

Aunque ya posee una edad considerable, Saúl sigue siendo un hombre formidable de puro músculo y mano certera. Dice que ha luchado en varias batallas importantes al norte del imperio. Su martillo mellado y sus manos fuertes son testigos mudos de esas historias. Además, es hombre humilde y, por tanto, merecedor de respeto. Me ha enseñado algunos trucos para usar armas grandes.

Rorikh Themfall

Pertenecías a una importante y noble familia de Karak-Azgaraz, donde vivías. Pero, por supuesto, en

toda familia hay una oveja descarriada y simplemente había cosas que no tolerabas. Tu familia te dio la espalda. Pero eso no te importó tanto como el hecho de que aquello que quisiste “proteger” también te la diera. Te condenaron a muerte, así que elegiste despojarte de todas tus pertenencias y salir a las Montañas Grises en busca de una muerte digna para recuperar tu honor pero, sobre todo, tu autoestima. Y es que, más que la muerte, en los últimos cuatro meses que has estado vagabundeando lo único que te ha tumbado ha sido la cerveza y el vino especiado. Tu aspecto desmerece y, aunque aún blandes el hacha con pericia, te estás hundiendo cada vez más en la autoindulgencia. Ahora has ido a parar a Peakland donde se celebra un festejo en honor a un héroe reiklandés al que llaman Argus y que detuvo un “waagh” orco. Si al menos pudieras encontrar un destino así podrían recordarte también como un héroe y no como un traidor... . Mientras tanto, ahogará tus penas en la bebida de la feria.

Otros personajes

Saúl

Este reiklandés es el único individuo simpático que has conocido. Además de invitarte ha cerveza de su propia reserva se ha interesado honestamente por tu forma de luchar y por tu pueblo. Ojalá tuvieras el valor para contarle lo que te ocurrió, pero aún sientes demasiada vergüenza por ello y lo prefieres mantener en secreto.

El discípulo de Sigmar: Al parecer el religioso del imperio humano es un hombre que no ve que vive en el templo de la explanada más alta (y defendible) del pueblo. Le acompaña en sus tareas un joven muchacho en casi todo momento.

Aurel

Eres más famoso de lo que te gustaría. Has pasado por varias ciudades y pueblos, desde Altdorf, la capital del imperio, hasta Wolfenburgo. Es lo que ocurre, supones, cuando juegas siempre a ganar. Aunque sea haciendo trampas... después de todo los malos perdedores lo son incluso cuando te ajustas a la reglas, ¡al demonio con ellos!

Desgraciadamente, al crío no le hizo gracia perder sus ahorros en el juego de dados y su padre decidió, como castigo ajustado, dejarte morir en una pajarera a las afueras del pueblo junto a otro soldado basto que ni siquiera te ha dirigido la palabra. Ya ha anochecido y llevas desde esta mañana sin comer ni beber. Empieza a secársete la boca.. Esperas convencer a cualquiera que pase cerca para que te ayude a salir o, al menos, para birlarle cualquier instrumento que te valga para forzar la cerradura. Luego pasarás por el templo de Sigmar donde, al parecer, han donado tus pertenencias y te largarás como has hecho otras tantas veces sin que nadie se de cuenta.

Natalie

Por la mañana conociste a una joven llamada Natalie ¡un bombón! Es una desgracia, porque seguro que podrías haber intentado echarle la caña ya que obviamente le gustabas, ¿por qué si no hablaría en tu favor para evitar que acabaras en la pajarera?

Roman

Roman es el discípulo del templo de Sigmar del pueblo, que curiosamente está ciego. Hubieras preferido la misericordia de una shallyiana para salir de aquí, pero esta claro que la luna malvada no es buen presagio ni para los tahúres.

Edrahil

La desgracia ha caído sobre tu camarilla del bosque de Reikwald, ubicado en en El Gran Bosque imperial de Reikland. Hace más de doscientos años fue entregado a los elfos silvanos el corazón de un moribundo árbol mágico de Athel Loren que, convertido en un alargado bastón coronado en forma de raíces, protegía a vuestra comunidad de las miradas ignorantes de los humanos del imperio y otras amenazas peores, cubriendo con su halo de ocultación áreas que alcanzaban kilómetros. Lo llamaban el Axis Occulta.

Pero hace menos de dos años un desconocido superó las ilusiones del estandarte y se lo llevó consigo sin que los elfos supieran siquiera que pasó. Pero tu camarilla sospechaba lo peor, dadas las marcas que dejó su magia: algún tipo de hechicero adscrito a la magia del caos había tomado el Axis Occulta para sus fines distorsionadores. Encontrarlo se convirtió en una prioridad: si lo usaban contra los hombres, el Emperador podría volver su odio contra los elfos silvanos, y no sólo eso, la sola violación del corazón del viejo árbol suponía un ultraje que no podíais tolerar.

Así, decidisteis enviar a cinco exploradores en diferentes direcciones por todo el imperio, entre los que te encuentras, para encontrar el bastón y devolverlo a Reikwald. Para tal empresa podéis hacer aliados con cualquiera que os permita una ventaja táctica para recuperar el bastón, sin embargo se os advirtió que deberíais tener cuidado de contar lo que había pasado con el Axis Occulta o su magia. Otras razas podrían envidiar su poder e impedirios devolverlo a su lugar.

Tus viajes te han llevado hasta Peakland, una pequeña aldea humana en una cumbre de las Montañas Grises, siguiendo el rastro del portador del bastón, sin embargo, lo perdiste en las montañas, un lugar que no te resulta cómodo para explorar. Quizá puedas encontrar alguna pista del paradero del ladrón en el pueblo, aunque a decir verdad tienes pocas esperanzas y puede que tengas que empezar desde cero. Del destino de tus compañeros exploradores no sabes nada, pero tras dos años de búsqueda la desesperación empieza a hacerse un hueco en tu corazón.