

Karlten

Breve historia

Huérfano de ambos padres, fue criado por sus tíos en la ciudad de Nuln. Éstos gestionaban una peletería para clientes de posición económica holgada. Pronto, Karlten destacó en el complicado mundo de los números y las cifras, llegando a optimizar y rentabilizar las cuentas de la peletería hasta encumbrarla en uno de los negocios más boyantes de la urbe. Su ojo para las finanzas no pasó desapercibido en el Consistorio de Nuln que, en un hecho poco habitual, fue contratado aun careciendo de título nobiliario. Su nueva situación social colmó en mucho las expectativas de Karlten y rápidamente se habituó al trato con grandes comerciantes e importantes caballeros pertenecientes a la alta nobleza. El trato con estos personajes abrió un mundo nuevo hasta ahora totalmente desconocido por él. La de los juegos del poder: alianzas, sobornos, traiciones...algo tan excitante como peligroso pero en el que Karlten parece desenvolverse con éxito.

Desde hace un año, Karlten corteja a Luisa Von Stratten, una viuda que posee un par de títulos nobiliarios de poca importancia pero suficientes para las aspiraciones de Karlten: Cambiar de clase social para pertenecer a la nobleza.

Profesión

Secretario notarial del Mercado de abastos de Nuln. Su labor se limita a la realización de los inventarios de materias primas procedentes de regiones que se hallen fuera del Imperio, para posteriormente, gravarlos con un impuesto especial(sí, el Imperio practica una Economía de mercado intervencionista, para favorecer los productos del Imperio frente a los del extranjero).

Es fácil verlo por las mañanas revisando, junto a una docena de guardias, los carros de mecánicas que llegan al mercado de abastos. Por las tardes, agrupa los listados de materiales según sea su lugar de procedencia y su utilización, pues el porcentaje de gravamen varía según unas complicadas tablas de compensación que Karlten tan bien sabe manejar.

Rasgos físicos

Mide 1.64 metros de altura, su constitución física es bastante pobre. Su delgadez oculta su excelente apetito. Pelirrojo, con grandes entradas en las sienes, el cabello siempre bien rasurado. Un poblado bigote adorna su chata nariz. Sus ojos, pequeños y separados, de un azul intenso, parecen calcular en Coronas de Oro cualquier cosa que ve. Si hay algún rasgo físico de lo que Karlten está verdaderamente orgulloso esa son sus manos: de largos dedos y muy estilizadas, óptimas para contar...sobre todo monedas.

Ámbito de relación

Tiene contactos con gran número de comerciantes, a su vez, también frecuente reuniones con burócratas y funcionarios de Nuln siempre de competencias económicas. No tiene ninguna influencia en ambientes militares.

Rasgos psicológicos

Es un personaje inquieto y muy dinámico. Su lenguaje es muy florido, rayando la pedantería. Habla rápidamente, como si su cerebro trabajara a un ritmo superior al de los demás. Continuamente se mira su más preciada posesión: su reloj de bolsillo; artilingio de procedencia enanil, "confiscado" por irregularidades en el proceso de transporte. Su agenda siempre está planificada, como su vida, por ello, sus momentos de tiempo libre los disfruta al máximo, ampliando su colección personal de relojes. Algunos de éstos son verdaderas obras de arte, como el reloj de agua, procedente de Arabia, o el reloj

de sol traído de las lejanas tierras de Lustria, pero sin duda la joya de la colección es el reloj de ámbar y jade procedente de Catay cuyo valor en el mercado es incalculable.

Como cualquier funcionario del Imperio, acepta sobornos siempre que se efectúen con elegancia y discreción, además de no atentar contra los intereses y creencias fundamentales del Imperio. Ofrecer información confidencial y alterar o anular cierto tipo de tasas sobre productos son algunas cosas que puede realizar. Tiene muchos contactos y favores pendientes pero en realidad goza de pocos amigos, algo normal en un funcionario de Nuln

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
37	28	32	31	40	68	50	54
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	Pd
1	7	3	3	4	-	-	-

Carrera: Secretario notarial del Mercado de abastos de Nuln.

Nivel de poder: 0.

Hechizos conocidos: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Edad: -.

Altura: 1,64 m

Peso: - Kg.

Pelo: pelirrojo con grandes entradas en las sienes, el cabello siempre bien rasurado.

Ojos: azul.

Habilidades: Saber matemático, Leer/Escribir Viejomundano, Tasar, Charlatanería, Regatear, 50% posibilidades leer escribir lengua clásica, 25% numismática, Chismorrear, Lenguaje de gremio: temas fiscales, Leyes, Ingeniería

Equipo: 2D6 Coronas de oro en sus bolsillos, Una pluma de oca y un tintero, además de 1D6+2 documentos en un zurrón de cuero.

1D3 relojes de bolsillo, Uniforme de funcionario. Colores oscuros, excepto la levita Sombrero de tres picos

Idiomas: Viejomundano (reiskpeil).

La historia que Karlten no conoce

Karlten se crió con sus tíos y nada sabe sobre sus padres, baste decir que nunca se preocupó de ello, y lo cierto, es que las circunstancias que envolvieron su nacimiento fueron cuanto menos interesantes...

Karlten Brennan es el hijo bastardo de un mercenario Imperial, el cual nunca conoció. Su madre, Kristel, trabajó de Camarera en una posta del Imperio situada en el camino que comunica Nuln con Altdorf.

Pronto, el encargado de la posta la despidió pues el visible estado de gestación lastraría sus quehaceres diarios. De esta forma, Kristel no tuvo mas remedio que trasladarse a la cosmopolita ciudad de Nuln, donde vivía su hermana Sylvia, pues era su única familia. Kristel fue aceptada con reticencia pues el marido de Sylvia, Günter, solo veía en su cuñada otra boca a la cual alimentar. Günter y Sylvia regentaban una peletería mas o menos selecta, apta para la baja nobleza de la ciudad así como para los comerciantes y burócratas con una posición económica desahogada. (Ver apócrifo).

Así pues, Günter encontró un trabajo para Kristel como cocinera en un tugurio de los barrios bajos de la ciudad. Kristel estuvo trabajando en aquella cantina esperando que pasaran los días para dar a luz a su futuro hijo. El parto se le adelantó un par de semanas, mientras trabajaba en la cantina. Fue atendida allí mismo...lugar donde halló la muerte pues el parto se complicó en demasía y, la pérdida de sangre, así como la inoperancia del dueño del local hizo que Kristel se desangrara. Günter fue avisado del parto de su cuñada y, de mala gana, acudió a la llamada. Cuando llegó al garito en cuestión se

encontró con el desenlace del infortunado parto: su cuñada Kristel yacía en un catre sin vida, con las pupilas dilatadas mirando el infinito y una estúpida sonrisa marcada en sus finos labios. Pero lo peor de todo era los gemelos que había parido. Dos varones berreantes que mostraban ningún respeto a tan dramática escena. Günter no veía mas remedio que quedarse con ellos y ya se disponía a recogerlos cuando apareció un extraño personaje embozado en una gruesa capa. Sus movimientos eran suaves, comedidos y su voz pausada con un vago acento que no supo definir.

El enigmático personaje comentó que el cantinero del local había contactado con él por una razón muy importante. La esposa del misterioso caballero había perdido a su hijo en el parto apenas dos horas atrás y quizá la muerte de Kristel podría suponer algún tipo de trato...

El trato era claro: el forastero quería comprar uno de los dos bebés. A Günter todo esto le sonaba a una sarta de mentiras diestramente hilvanada pero, el color de 250 coronas de oro en cada uno de sus manos dispó cualquier reticencia. Además, el forastero partiría pronto y nunca nadie se enteraría.

Günter regresó a casa con una pequeña fortuna y un sobrino al cual mantener. Después de todo podría haber sido peor.

Karltén en tus partidas

Estas son algunas sugerencias de cómo introducir a este personaje en una de tus partidas.

Los jugadores tras verlo en el mercado pueden contactar con él para extraer una información concerniente a su misión.

Los jugadores rescatan a Karltén de un peligro: (atraco, intento de asesinato...) y hacen amistad con él. A cambio, Karltén ofrecerá ayuda en forma de información confidencial o en conseguir ciertos permisos oficiales...que los PJs necesiten en futuras aventuras. Karltén contacta con los PJs para que "se hagan cargo" de algún rival de éste en el ámbito funcional.

Karltén contrata a los jugadores para que le consigan un precioso reloj con que aumentar su colección. El problema se halla en que el citado reloj es propiedad de un poderoso personaje de la vida política de Nuln.

En caso de que este PNJ se haga habitual en las campañas de los jugadores, sería interesante explotar una parte de su historia oculta: su hermano gemelo, aquel que fue comprado por un misterioso personaje y del cual Karltén no tiene constancia de su existencia. Los jugadores podrían encontrar en otra ciudad a un personaje idéntico a Karltén. Podría ser un ladrón conocido, un misterioso agente dedicado a algún culto de tipo caótico o subversivo, o quizás un arrogante Barón que impide a los jugadores conseguir ciertos objetivos...del master depende crear un elemento desestabilizador en la vida de Karltén que de pie a situaciones nuevas susceptibles de ser incluidas en módulos nuevos.

Karltén tiene datos que indican que alguien cercano a la Condesa Electora está entrando de estraperlo cargamentos de especias procedentes de Arabia. Los jugadores son contratados para protegerle de cualquier amenaza hasta que Karltén pueda averiguar la identidad del contrabandista y poder acudir a las autoridades.