




**ROLHAMMER**  
COMUNIDAD DE ROL DE FANTASÍA

# LUX VIGILIA

UNA COLECCIÓN DE HÉROES PARA TU PRÓXIMA AVENTURA

v1.3



El CAOS nunca duerme,  
eternamente en las sombras,  
siempre hambriento,  
siempre despierto.

# • INTRODUCCIÓN •



*“Por fin. ¿Lo encontré? ¿Aquí un Warmaster? Puede. ¿Aventuras? Es probable. ¿Sobreviviré? No lo creo...”*

*¡He aquí los Héroes Pregenerados que necesitas! ¡Tu ojos buscan piedad? Ah, ya veo, si tienes miedo a morir quizás este no sea tu lugar. Pero mientras tu aventuras estén bien pagadas, sean entretenidas y tu forma de ser encaje... Te acercará bastante, servirás, pasa y te contaré como funciona todo.”*

Bienvenido a **Rolhammer**, la comunidad del Juego de rol de Fantasía Warhammer Fantasy: El Juego de Rol 4<sup>o</sup> Edición en español. Malkar “El Tajador de Destinos” controla vuestro mundo como “Warmaster”, mientras que el resto de vosotros encarnareis personajes donde podréis vivir aventuras y descubrir las maravillas que brinda el Viejo Mundo y por lo tanto, ser testigos de la oscuridad que abarca este mundo de Fantasía Gris y Oscura.

En este suplemento, se presentan una serie de héroes pregenerados ideales para partidas de una sola sesión, organizados por arquetipos de compañía. Cada uno de ellos posee un trasfondo único, y se proporciona un ejemplo de compañía para cada

arquetipo, permitiendo una mejor adaptación al estilo de juego que desees y a tus jugadores. Comenzando la idea, empezaremos con el Arquetipo de “Servidores del Imperio” con ejemplo de la compañía de “**Lux Vigilia**”.

Además, profundizaremos con una adaptación de las reglas de Patrocinio o Patronazgo aparecidas en el juego de Rol “Imperium Maledictum”, ideales para encajar a nuestros héroes con un propósito elevado al ser utilizados por una facción para sus intereses.

¡Bienvenido a un nuevo capítulo de intriga y emoción, donde la magia de Warhammer Fantasy: El Juego de Rol te espera!

## CRÉDITOS

**Edición:** Alberto León - Aka: Alvi/Malkar

**Diseño gráfico y maqueta:** Alberto León - Aka: Alvi/Malkar

**Ilustraciones:** AI Midjourney - Alberto León - Aka: Alvi/Malkar

**Cartografía:** Inkarnate - Alberto León - Aka: Alvi/Malkar

**Agradecimientos:** A mis jugadores por ser los mejores: @Lagier, @ParacaZ, @Space, @Ripoll, @Rubi, @Victor\_Gomez, @Vlad A @Victor\_Gomez “Viktor Gosbert” nuestro acechante Mago Gris y mejor corrector de este suplemento.

Si deseas contratar mis servicios como Diseñador Gráfico/Maquetista de Rol contacta en el link con [@Alvi\\_Leiz](#) en Discord.

Esta publicación es sin ánimo de lucro, es una mera herramienta para el uso de los aficionados de Warhammer Fantasy Roleplay 4 Edición y en ningún caso se trata de un material de tipo oficial. El contenido de esta puede obtenerse simplemente que se quiera de forma gratuita en formato PDF en el link: [Discord de la Comunidad de Rolhammer](#)

La última Versión del PDF, las Fichas de los PJ, Imágenes y Recursos están almacenados en una nube en el link: [Descargas](#)

No se utiliza ninguna imagen de ningún manual.

No se utiliza textos originales de ningún manual.

Todas la reglas mencionadas de los manuales original están referidas con la abreviación del manual y la página donde se puede encontrar, seguido de un comentario del autor de este manual como menciones de una regla de la casa.

# • LUX VIGILIA •

*“Que la luz de Sigmar nos ilumine en nuestra hora más oscura.”*

*Lux Vigilia representa al arquetipo de compañía “Servidores del Imperio”.*

*Los Servidores del Imperio son una formación experimentada y disciplinada de segundo nivel de carrera, y han sido meticulosamente organizados bajo el patrocinio de un poderoso Patrón de alguna facción Imperial. Su tarea esencial radica en promover los intereses de una facción particular del Imperio, al tiempo que defienden fervientemente el bien común tanto dentro del Imperio como en el vasto Viejo Mundo. Con un compromiso inquebrantable por la causa que representan, estos servidores se mantienen como un baluarte en tiempos de paz y la última línea de defensa durante las guerras contra los enemigos del Imperio.*

En las sombrías tierras del Imperio, surge la distinguida compañía “Lux Vigilia”, un grupo de individuos provenientes de diferentes regiones y facciones con habilidades excepcionales que han sido seleccionados por su experiencia y logros en la lucha contra los enemigos del Imperio

Unidos por un propósito común y dirigidos por el Patrón **Christoph Engel** de la Orden Gris, Lux Vigilia se mantiene firme en las sombras, siempre vigilantes, siempre enfrentándose y librando las amenazas que acechan al Imperio.

Estos son los destacados miembros que forman parte de esta compañía:

## **Von Graufalk - Cazador/a de Brujas:**

Von Graufalk nació en las oscuras tierras de Stirland, y desempeña el papel de Cazador/a de Brujas. Con su capa oscura y mirada intensa, es el/la experto/a en desvelar las mentiras y eliminar las amenazas ocultas que acechan en cada rincón.

## **Steiner - Sacerdote/tiza Guerrero/a de Sigmar**

Steiner personifica la unidad del Imperio como un Sacerdote/tiza Guerrero/a de Sigmar. Su armadura resplandeciente y su martillo a dos manos son emblemas de fe y valentía en la lucha contra los enemigos del Imperio.

## **Rommel - Soldado de Reikland**

Rommel es un/a Soldado del Ejército Estatal del Reikland, disciplinado/a y determinado/a es conocido/a por su camaradería y disposición para defender a sus compañeros de armas cuando se requiere blandir la espada y el escudo.

## **König - Piromante de la Orden Brillante:**

König el excéntrico/a Hechicero de la Orden Brillante, domina las artes pirománticas con maestría. Su control sobre el fuego es esencial para enfrentar las multitudes y quemar el mal que acecha al Imperio y de paso, divertirse con ello.

## **Marfilond - Caballero Alto Elfo:**

Marfilond, una/un noble Princesa/Príncipe de Ulthuan, es una/un Caballero de Eataine que cabalga sobre un majestuoso corcel élfico blanco. Representa la esencia misma de la nobleza, la belleza y la pureza del antiguo mundo élfico.

## **Brumaverde - Cazador/a Fantasmal:**

Brumaverde, elfo silvano de Laurelorn, se camufla como un Cazador/a Fantasmal entre árboles y los tejados. Su destreza con el arco y tácticas sigilosas lo/la hacen esencial para las misiones de exploración, seguimiento o asesinato.

## **Varkensson - Enano/a Matador/a:**

Varkensson es un/una enano/a imperial de Altdorf, que sigue el camino de Grimnir, personifica la tenacidad como Matador/a. Con su hacha afilada y determinación férrea, es el/la experto/a en enfrentarse a las criaturas más temibles.

## **Bolsapresta - Mediana/o Ladrona/ón:**

Bolsapresta es una/un mediana/o de los bajos fondos de Altdorf y aporta la astucia además de la agilidad como Ladrona/ón. Su habilidades sigilosas y destreza con los dedos hacen que sea invaluable para infiltrarse donde sus compañeros no pueden.





LUX

# VON GRAUFALK - CAZADOR/A DE BRUJAS



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“¡Atrás! ¡Esperad a vuestro juicio, herejes!”*
- *“En las sombras, encuentro mi propósito: purificarlos a todos.”*
- *“Cada cicatriz que cruza mi cuerpo cuenta una batalla contra el caos, es el precio de defender al Imperio de los terrores que moran en su interior.”*
- *“Los Templarios de Sigmar me dieron disciplina, pero las sombras me enseñaron a no tener compasión.”*
- *“¡La furia de Sigmar fluye a través de los Justos que le sirven!”*
- *“¡El crimen es tu asquerosa existencia, la sentencia es la muerte!”*
- *“¡Los Justos no sentimos dolor!”*
- *“Este rastro de corrupción nos llevará ante nuestros enemigos.”*
- *“Huelo a traición en medio de este humo. Esta aldea se vendió a los poderes ruinosos desde hace tiempo.”*
- *“La celebraciones innecesarias no sólo empañan el espíritu, sino que también adormece los sentidos.”*

## DESCRIPCIÓN

*Es un ser sombrío y astuto. Su presencia impone y su mirada es profunda, sus ojos parecen percibir las sombras y secretos que escapan a la vista común y sus rasgos marcados cuentan historias oscuras vividas en los rincones del imperio. Viste ropas de cuero oscuro y lleva consigo una variedad de herramientas y amuletos que reflejan su dedicación en su lucha contra el caos.*

## ¿COMO ES?

*Es Astuto/a, Frío/a e Implacable.*

## ¿QUIEN ES VON GRAUFALK?

En las sombrías tierras de Stirland, Von Graufalk, perteneciente a una familia noble, fue testigo desde joven de las oscuras leyendas y amenazas que acechaban en la región. Dotado de habilidades excepcionales en el rastreo y la caza, combinadas con una devoción inquebrantable a Sigmar, Von Graufalk atrajo la atención de la Sagrada Orden de Los Templarios de Sigmar. Rápidamente, ingresó a sus filas, sometiéndose al riguroso entrenamiento doctrinal de la orden.

A lo largo de los años, Graufalk ha emergido como un/a cazador/a de brujas de renombre, dedicado a la persecución y eliminación de brujas, herejes, mutantes y criaturas caóticas que amenazan la estabilidad del Imperio. Su reputación se ha forjado en la implacable caza de lo desconocido y por su destreza en el combate, junto con la habilidad para desentrañar misterios ocultos, le han valido respeto y temor por igual.

En su travesía, Von Graufalk deambula por las vastas tierras del Imperio acompañado por un selecto grupo de leales servidores al imperio, a quienes considera útiles para su propósito y los llama "Los Justos". Siempre vigilante, se embarcan en una misión constante en busca de posibles amenazas.

Perseguida los rumores acerca de que Christoph Engel había cometido herejía cuando anduvo por las tierras de Übersreik hasta que lo tuvo delante en la Posada de la Luna Roja. Como si el Sombramante supiera a lo que había venido, este se adelantó y se lo dejó claro. Tras una conversación, el Hechicero desmontó los prejuicios de Von Graufalk y de alguna manera se lo ganó con promesas para alimentar sus propias ambiciones, desde entonces el Cazador de Brujas forma parte de la Compañía de Lux Vigilia.

Su lealtad a Sigmar y su dedicación a la protección del Imperio le han conferido una aura de autoridad, convirtiendo en un faro de esperanza para aquellos que temen a lo sobrenatural. En cada paso que da, Von Graufalk representa la fuerza y la determinación del Imperio contra las fuerzas de la oscuridad, un símbolo de valentía que ilumina incluso los lugares más oscuros.

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A GRAUFALK?

Von Graufalk calcula con astucia como cazar aquello que persigue:

- Si quieres interpretar a un desconfiado/a, oscuro/a y dispuesto a sacrificar a quien sea por un bien mayor.
  - Pero que usa su pistola para resolver la mayoría de las situaciones en nombre de Sigmar.
    - Polivalente con una profundidad emocional potencialmente compleja.
    - Un odiador de los No Muertos.

## DETALLES

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| • <u>Edad:</u> 33                 | • <u>Madre:</u> Aldeheid von Schwarzhof              |
| • <u>Altura:</u> 1.75             | • <u>Padre:</u> Hermann von Graufalk                 |
| • <u>Cabellos:</u> Castaño Oscuro | • <u>Hermanos:</u> 2. El/Ella menor de sus hermanos. |
| • <u>Ojos:</u> Marrones Oscuros   | • <u>Pareja:</u> Ninguna                             |
| • <u>Piel:</u> Pálida.            | • <u>Lugar de Nacimiento:</u> Wurbad, Stirland       |

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Hermann von Graufalk*
- *Konrad von Graufalk*
- *Dietrich von Graufalk*

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Aldheid von Graufalk*
- *Ursula von Graufalk*
- *Frieda von Graufalk*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Acabar con los herejes allá donde se escondan.”*

*“Volver a sentirse amorosamente correspondido/a.”*

*“Asegurarse que todo el grupo siga las órdenes del Patrón.”*

Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Von Graufalk actúe:

- Respeto a Steiner, al ser un elegido de Sigmar al este otorgarle su palabra y poder. Por contra no respeta cualquier adicción o signo de debilidad en él, si la tuviera.
- Von Graufalk ve a Rommel como un valiente soldado de Reikland, digno de respeto por su lealtad a Sigmar, pero es un peón en el tablero al fin y al cabo.
- Cree en que König debe ser vigilado en todo momento por si mostrará signos de Corrupción. Buscará cualquier excusa para ponerlo en evidencia ante sus otros compañeros. Pudiera incluso querer apresarlos/a, si fuera necesario.
- Marfilond es el punto débil de Von Graufalk. Está perdidamente enamorado/a de ella/él. Y eso lo está atormentando por dentro alejándolo de su compromiso. Valora su educación y su propósito elevado, además de la pasión que ella/él irradia.
- No traga a Brumaverde. Lo considera un ser interesado y manipulador. Valora su habilidad con el arco pero no entiende por qué realmente está en la compañía. Cree que oculta algo a la Compañía y que está engañando a Steiner con magia élfica.
- Los Enanos fueron aliados de Sigmar y Von Graufalk quiere ser el mejor aliado de Varkensson. Además entiende y honra el juramento del Matador hasta el día en que el enano encuentre su destino final.
- Bolsapresta es habilidoso/a. Es lo único que ve en la/el mediano. Pero está arto/a que se agencie lo que no es suyo. Está obsesionado/a en corregirle todo momento en Asambleario, como si Bolsapresta fuera un niño pequeño.
- Confía en el Sombramante, a pesar de los rumores de herejía, lo conoce en persona y lo respalda. Reconoce al Hechicero y a su Orden como una fuente de información incalculable y la vía más rápida para ascender en su orden.





¡Tiembra de miedo  
ante un **INQUISIDOR**  
de Sigmar!

# STEINER - SACERDOTE/TISA GUERRERO/A



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“¡A mí, Hijos de Sigmar! ¡Por el Imperio!”*
- *“En la batalla, la fe en Sigmar es nuestra mejor arma.”*
- *“Que la voluntad de Sigmar guíe nuestro camino.”*
- *“En cada sacrificio, encontramos la fuerza para seguir adelante, en honor a Sigmar la Muerte no significa nada, solo la Victoria.”*
- *“Juntos como hijos de Sigmar, enfrentaremos cualquier desafío que se interponga en nuestro camino.”*
- *“¡Santo Sigmar!”*
- *“¡Manteneos firmes, Sigmar nos protege!”*
- *“¡He rezado por este momento! ¡Por Sigmar!”*
- *“Hay acero en nuestras manos y fuego en nuestros corazones.”*
- *“¡Moriré sin miedo! ¡Sigmar me vengará!”*

## DESCRIPCIÓN

*Se erige como una figura imponente, su mirada intensa y su fuerte carácter infunden valor incluso en los corazones más desesperanzados. Encarna la devoción inquebrantable hacia Sigmar. Ataviado/a en una imponente armadura sagrada y porta un amenazante martillo a dos manos que representa tanto su fuerza física como la voluntad inflexible de defender el Imperio.*

## ¿COMO ES?

*Es Resiliente, Rudo/a e Inspirador/a.*

## ¿QUIEN ES STEINER?

En las remotas tierras de Reikland, en una pequeña aldea de mineros a las faldas de las imponentes Montañas Grises, nació Steiner. Su infancia fue marcada por la adversidad, quedando huérfano/a de manera temprana y siendo entregado/a a la tutela de un austero sacerdote de Sigmar. Desde una edad temprana, Steiner fue sometido/a a duras pruebas y deberes, moldeando así su resistencia y forjando un lazo inquebrantable con la fe que le enseñaban.

El destino de Steiner tomó un giro decisivo cuando, impulsado por su sacrificio y devoción, se rapó la cabeza al ser admitido/a en la venerable Orden de los Martillos Plateado. Bajo la guía del Sacerdote Guerrero Berthold Hochberg, Steiner no sólo perfeccionó sus habilidades en el combate, sino que también encontró en su mentor un faro de sabiduría y guía espiritual.

A lo largo de los años, Steiner se ha destacado en numerosas escaramuzas contra los enemigos del Imperio en el Reikland. Su valentía se ha forjado en el fragor de la batalla, luchando codo con codo con compañías de estatales enfrentándose a peligros inimaginables y emergiendo como un/a líder respetado/a. Aunque sus propias habilidades han crecido con cada experiencia, Steiner no pierde de vista la esencia de su fe en Sigmar, siempre consciente de la preciada gracia que le guía.

Su llamado a la acción se manifiesta en el aliento que brinda a cada soldado, instándolos a luchar con determinación y a dar sus vidas por la noble causa del Imperio. En medio de la oscuridad, Steiner es la luz que guía a aquellos que luchan a su lado, infundiendo ánimo y coraje en el corazón de sus compañeros.

En la actualidad, como parte fundamental de la compañía de servidores del Imperio que él/ella mismo ha bautizado como "Lux Vigilia", Steiner y sus compañeros recorren incansablemente todos los rincones del vasto Imperio. Su misión va más allá de las fronteras físicas; es una cruzada para ayudar a los pueblos necesitados, brindar consuelo a los afligidos y expandir la fe en Sigmar, llevando consigo la luz de la esperanza a cada rincón oscuro y olvidado del Imperio.

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A STEINER?

Steiner carga contra los enemigos del Imperio, vociferando el nombre de Sigmar, el dios del Imperio.

- Si quieres interpretar a un Personaje defensor acérrimo del Imperio y sus gentes, dispuesto/a en no dejar a nadie atrás.
  - Pero que usa su martillo a dos manos y reza a su dios para que le conceda poderosas bendiciones y milagros.
    - Un Personaje sujeto a conflictos en ideales y dogmas que pueden suponer un choque cultural.
      - Si deseas explorar temas como la lealtad, la fe, la valentía y el liderazgo.

## DETALLES

- Edad: 36
- Altura: 1.90
- Cabellos: Castaño Oscuro, Rapado.
- Ojos: Azules
- Piel: Pálida.
- Madre: Anne, una Prostituta.
- Padre: Johann Steiner.
- Hermanos: Ninguno.
- Pareja: Ninguna.
- Lugar de Nacimiento: Hupeberg, Reikland.

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Adalbert Steiner*
- *Uwe Steiner*
- *Gerhold Steiner*

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Adalberta Steiner*
- *Anina Steiner*
- *Wilhelmina Steiner*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Acabar con los enemigos que amenacen al Imperio y a sus gentes.”*

*“Convertir a los descreídos de Sigmar y expandir su fe.”*

*“Proteger y salvar a todos los compañeros de la Compañía.”*

*Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.*

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

*Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Steiner actúe:*

- *Siente respeto por Von Graulfak, reconoce su papel crucial en la lucha contra la corrupción y el caos, pues ambos comparten el mismo objetivo. Confía plenamente en su juicio, no obstante se interpondrá si comete una injusticia contra un inocente.*
- *Rommel ha sido su camarada de armas y debido a su dedicación al servicio del Imperio y su experiencia en campo de batalla, Steiner lo/la ha recomendado para que se una en la compañía Lux Vigilia.*
- *König es un peligro y no debería usar su magia tan a la ligera. Cree que tener al Hechicero/ra en la Compañía trae mala suerte, cada vez que pasa a su lado Steiner hace el signo del cometa de dos colas para ahuyentar los vientos.*
- *No traga con la prepotencia de Marfilond, aunque es una/un gran Caballero y su habilidad en el combate es envidiable, cree que su ayuda no es necesaria y que los Altos Elfos no deberían meter las narices en los asuntos del Imperio.*
- *Está en deuda con el/la elfo silvano, el/la Cazador/a Fantasmal ayudó a Steiner al ponerle a salvo en una emboscada de los Hombres Bestia en el Reikwald salvándole la vida cuando todo estaba perdido.*
- *Te encantaría beber con Varkensson hasta que Mannslieb se cayera del cielo. No obstante, Steiner no acepta que haya hecho el juramento del Matador, considera a Varkensson un aliado/a tan valioso/a que la idea de perderlo/a le atormenta.*
- *Bolsapresta se ha convertido en tu mejor amiga/o y harías cualquier cosa por proteger esa bonita amistad. Siempre intentarás quietarle hierro cuando se le reproche. Para Steiner es la alegría del grupo y un amuleto de buena suerte.*
- *Reconoce la autoridad de Christoph Engel aunque no está de acuerdo de que el Sombramante sea tan esquivo y no de la cara cara cuando se le requiere. Steiner no tiene fe en que aparezca cuando más se le necesite.*



¡Mantente fuerte,  
**SIGMAR** te protegerá!  
¡Escudo de la Fe!

# ROMMEL - SOLDADO DEL REIKLAND



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“¡Por el Imperio, por el Emperador y por el Reikland!”*
- *“Nuestra determinación es tan fuerte como el acero que blandimos contra nuestros enemigos.”*
- *“¡Cada batalla es una prueba de nuestro compromiso con nuestra tierra! ¡Adelante!”*
- *“¡Somos soldados del Reikland! ¡Sin temor, Sigmar está de nuestro lado!”*
- *“¡El primero que huye, muere!”*
- *“¡Les plantaremos batalla a todos, aquí y ahora!”*
- *“¡A las armas! ¡Luchad como si no hubiera un mañana!”*
- *“Encuentro la calma lustrando mi espada. No hay nada más reconfortante que limpiar la sangre de los enemigos que han pasado por ella.”*
- *“Un capitán solía decir que los del norte son tan tozudos como las montañas y tan fríos como el hielo.”*
- *“No entienden que nuestra voluntad es más firme que cualquier tormenta que traigan consigo.”*

## DESCRIPCIÓN

*Valiente. Ataviado/a con una coraza resistente, muestra disciplina y orden en cada batalla. Es orgulloso/a por su patria y por su tierra el Reikland. Su destreza con la espada y el escudo lo convierte en un/a defensor formidable en el campo de batalla, mientras que su ética de trabajo impecable lo hace respetarse entre sus compañeros de armas mostrando una lealtad inusual a quienes luchan a su lado.*

## ¿COMO ES?

*Es Leal, Disciplinado y Orgulloso.*

## ¿QUIEN ES ROMMEL?

Rommel es un/a soldado cuya reputación se ha forjado en innumerables batallas contra los enemigos del Reikland. Nacido/a en una familia humilde en las tierras de Reikland, encontró su destino en el campo de batalla al unirse a la 41ª de Espaderos de Reikland, donde su valentía y habilidad en combate lo llevaron a ascender rápidamente en las filas del ejército imperial.

Desde una edad temprana, Rommel mostró una destreza excepcional con la espada y un instinto natural para defender a sus compañeros de armas. Su determinación y devoción a la causa del Imperio lo llevaron a destacarse como un/a compañero/a de armas respetado/a entre sus camaradas y un/a temido/a adversario/a para sus enemigos.

A lo largo de su carrera militar, ha participado en numerosas campañas militares, enfrentándose a todo tipo de peligros, desde hordas de pieles verdes hasta los hombres bestia que amenazan la seguridad del Reikwald. Su reputación lo ha convertido en un recluta codiciado por capitanes de todo el Imperio.

Sin embargo, detrás de su fachada de valentía y determinación, Rommel también carga con el peso de sus experiencias en el campo de batalla. Ha visto caer a amigos en combate y ha presenciado la devastación causada por la guerra en las tierras que juró proteger. A pesar de todo, sigue adelante, decidido/a a cumplir con su deber y defender al Imperio de cualquier amenaza que se presente.

Rommel se distingue como un/a héroe/ína común cuya valentía y sacrificio lo han convertido en un/a guerrero/a formidable, digno/a de unirse a Lux Vigilia y continuar protegiendo el Imperio con honor y coraje.

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A ROMMEL?

Rommel es el protector del grupo, y dispone de unas cuentas ventajas significativas:

- Con una reputación intachable, tiene acceso a partes del Ejército Estatal a la que otros Personajes no tiene acceso.
- Habiéndose entrenado con una espada y escudo es muy hábil en combate cuerpo a cuerpo.
  - Tiene un fuerte sentido del bien y el mal, trabaja duro para hacer lo correcto.
  - Un/a profundo patriota del Estado, aunque prioriza el Reikland primero.

## DETALLES

- Edad: 28
- Altura: 1.80
- Cabellos: Rubio Oscuro,
- Ojos: Azules
- Piel: Pálida.
- Madre: Hilda.
- Padre: Hans Rommel.
- Hermanos: 2, Rommel es el mayor de todos.
- Pareja: Ninguna.
- Lugar de Nacimiento: Kemperbad, Reikland.

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Eugen Rommel*
- *Gerd Rommel*
- *Ludwig Rommel*

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Eugina Rommel*
- *Ada Rommel*
- *Lotta Rommel*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Defender a los compañeros cuando todo se vuelva oscuro.”*

*“Ayudar a las gentes y a los oprimidos de mi tierra.”*

*“Derrotar a los corruptos y llevarlos a la Justicia”*

Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Rommel actúe.

- Le gustaría ayudar a Von Graufalk a comprender que no todos merecen estar bajo su constante sospecha. Quizás un gesto de confianza pueda abrir su mente a nuevas perspectivas.
- Steiner fue su capitán en un determinado momento y el causante de que forme parte de Lux Vigilia. Siente un profundo respeto por él y acatará cualquier orden suya aunque ya sea por la costumbre.
- Has llegado a confiar en König, donde todos ven un peligro, Rommel ve a un compañero como todos los demás. Su patriotismo y su habilidad con la magia son dignas de respeto, más allá de las sombras que puedan rodear su camino.
- Rommel se siente personalmente responsable de la seguridad de Marfilond, una carga que asumió tras una advertencia sutil de Christoph Engel. Para él, proteger a la/el alto elfo es un deber; una cuestión de estado que lleva con determinación.
- Aceptas a Brumaverde tal y como es. Le fascina el mundo de donde proviene y no dudas en preguntarle más acerca de Laurelorn y su cultura, buscando comprender mejor a su compañero y estrechar lazos de amistad entre vuestras razas.
- Disfruta entrenando la espada con Varkensson siempre que puede. La destreza y el honor de los Enanos en el combate cuerpo a cuerpo le inspiran a perfeccionar sus propias habilidades. Además de que ha desarrollado una complicidad entre guerreros.
- Encuentras cierto humor en Bolsapresta, a pesar de que a veces pueda ser un verdadero incordio. Sin embargo, aceptas su naturaleza con resignación, reconociendo que es un caso perdido en lo que respecta a cambiar su comportamiento.
- La sola presencia de Christoph Engel le pone los pelos de punta; nunca antes había sentido tanto respeto y temor hacia un hechicero hasta que lo conoció en persona. Hay algo en su mirada que no le inspira confianza, algo oscuro y perturbador.





¡Me interpondre en el  
camino de los Enemigos  
del IMPERIO!

# KÖNIG - PIROMANTE



## CITAS DEL PERSONAJE

- “¿Quema un poco?”
- “Queridos... En la batalla mi llama arde más intensa.”
- “¡Por Tarnus y Gorman!”
- “¿Dónde está el Ejército cuando se le necesita? ¿Eh? No os preocupéis, no hace falta... ya estoy aquí.”
- “¡Apartad, que voy ardiendo...!”
- “No tengáis miedo de mi poder... Yo controlo...”
- “Quemaré todo lo que haga falta para alcanzar la victoria...”
- “¡Por el poder del Asqhy!”
- “¡Mi ira aviva las llamas de tu destrucción!”
- “¿Sí? ¿Qué puede hacer la Orden Brillante por ti?”
- “La Orden Brillante se complace en anunciar a su nuevo/a campeón/a... ¡A mí! ¡Ja ja ja!”

## DESCRIPCIÓN

El Piromante es un hechicero/a del Imperio de la Orden Brillante, es conocido/a por su maestría en el arte del manejo del viento Asqhy. Con su habilidad para invocar llamas ardientes y desatar el poder destructivo del fuego, se convierte en una fuerza formidable en el campo de batalla, sembrando fuego y caos entre las filas de los enemigos del Imperio.

## ¿COMO ES?

Es Ambicioso/a, Dual e Imprevisible.

## ¿QUIEN ES KÖNIG?

*El/La primogénito/a de la respetada familia König de Altdorf nació en una cuna de privilegio y riqueza. Desde joven, su destino parecía estar determinado por las leyes arcanas que regían su linaje. Aunque heredero/a legítimo/a del negocio familiar, las restricciones legales prohibían que un hechicero/a recibiera la herencia, dejando el futuro del negocio en manos de su hermano menor, Bart.*

*Inicialmente, König aceptó esto con resignación. Inmerso en sus estudios de magia en el prestigioso Colegio Brillante, su mente estaba absorbida por los secretos del Asqhy y las promesas de poder que el dominio de los vientos mágicos ofrecía. Sin embargo, con el paso del tiempo, creció un sentimiento de resentimiento en su interior.*

*La personalidad de König se tornó cada vez más egocéntrica, arrogante e irónica. Despreciaba a su hermano menor, considerándolo un simple receptor de lo que él creía que era su derecho de nacimiento. La ira y la amargura lo consumieron, distanciándolo de su familia.*

*Mientras continuaba su entrenamiento como hechicero, se obsesionó con el poder y la ambición. Buscaba alcanzar nuevas alturas en el dominio del fuego, pero su búsqueda de grandeza lo llevó a alejarse de sus valores morales y de su verdadera esencia.*

*Finalmente, König obtuvo la licencia de Hechicero de Imperio y desató su poder en numerosas escaramuzas con los ejércitos estatales, ganando renombre y prestigio. Sin embargo, un fatal error estuvo a punto de costarle la vida a manos de los Templarios de Sigmar, hasta que el Sombramante Christoph Engel intervino.*

*Bajo la protección de la Orden Gris, König encontró un nuevo destino en la Compañía Lux Vigilia, donde su habilidad en el dominio del fuego sería un activo valioso para los intereses del propio Engel.*

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A KÖNIG?

König es un hechicero, lo que significa que la mayoría de los ciudadanos del Imperio le temen. Interpretalo así:

- Si quieres explorar la complejidad de un personaje atormentado por el resentimiento, el egoísmo y la ambición.
- Representa la constante lucha entre la dualidad de la razón y la pasión desenfrenada para controlar el poder que posee.
- Un personaje que abre las puertas al conocimiento de los Vientos de la Magia y los asuntos de los Hechiceros.
  - Y lo más importante. ¡König puede lanzar hechizos!

## DETALLES

- Edad: 31
- Altura: 1.75
- Cabellos: Pelirrojo
- Ojos: Verdes
- Piel: Pálida, tatuada.
- Madre: Elsa.
- Padre: Ernst König, Mercader Textil.
- Hermanos: Bart, Hermano Menor.
- Pareja: Ninguna.
- Lugar de Nacimiento: Altdorf, Reikland.

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- Ernst König
- Gunther König
- Klaus König

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- Ilse König
- Elsa König
- Liesel König

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Proteger a Rommel, cueste lo que cueste.”*

*“Utilizar el humor y el sarcasmo para suavizar cualquier situación.”*

*“Quemar a todos los enemigos y todo lo que se pueda.”*

Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que König actúe.

- Ignora a Von Graufalk, considerándolo estrecho de miras, y suele burlarse de él con ironías y sarcasmos, aunque siempre con cuidado de no cruzar la línea con el templario. König es consciente de la amenaza que este representa.
- Cada vez que Steiner le hace el gesto del cometa de dos colas, König se vuelve más teatrero, bromeando sobre las creencias del seguidor de Sigmar sobre sí mismo. A pesar de que Steiner no lo acepte, König lo respeta e intenta ganarse su confianza.
- Siente una gran conexión con Rommel, de alguna manera lo protegerá con su vida, no importa lo que pase. Cree que es de toda la compañía quien sabe ver quien es König realmente, independientemente de su pasado y de su poder.
- Marfilond le fascina, quisiera saberlo todo acerca de la patria de la/el alto elfo. Su interés es puramente por el conocimiento acumulado de los Altos Elfos y como estos influyeron en la creación de los Colegios de la Magia Imperiales.
- Desconfía de Brumaverde. De alguna manera sabe que no le cae bien a el/la elfo silvano aunque este se esfuerce en ocultarlo. No duda en el que el elfo silvano le clavará una flecha por la espalda si quema a un árbol por “accidente”.
- Te gusta escuchar las historias Varkensson, siempre que puede pide al enano una de sus historias, ensalzándolo entre jarras de cerveza. Además en combate, suele azuzarlo para ver quien derrota más enemigos.
- Disfrutas dormir (sólo dormir) con Bolsapresta y encuentras sus mimos reconfortantes. Sus afectos y sus sentimientos sobre el/la mediano los guarda para sí mismo y siempre se esforzará en no mostrarlos en público.
- Se siente en deuda de alguna manera con Christoph Engel. Hará todo lo que le pida el Hechicero Gris pero intentará siempre ganar partido y su colaboración no será para siempre... sólo hasta que recupere el reconocimiento que merece.



¡Por el poder arcano  
del viento del ASQHY,  
os reduciré a cenizas!

# MARFILOND - CABALLERO



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“Somos los elegidos de Arsuyan, hijas e hijos de los dioses y herederos del mundo.”*
- *“¡Que el viento lleve nuestro grito! ¡Isha protege a tus hija/o!”*
- *“Contemplad la magnificiencia de nuestro mundo: desde las majestuosas montañas, hasta los bosques eternos, cada rincón es una maravilla que debemos proteger.”*
- *“Los humanos podéis pensar que domináis el viejo mundo, pero vuestra arrogancia es tan grande como vuestra brevedad en esta vida.”*
- *“¿Otro enano anclado en el pasado?”*
- *“No regalo el pensamiento al fracaso ni a la derrota: soy hija/o de Ulthuan y prevaleceré.”*
- *“Se me ha dado la oportunidad de luchar contra los enemigos de mi pueblo.”*
- *“No es sólo nuestro pueblo lo que está amenazado, sino también la inocencia, la belleza y el orden.”*

## DESCRIPCIÓN

*Una nobleza enigmática envuelve su figura, envuelta en una armadura reluciente y empuñando con gracia una espléndida espada élfica y montando un espléndido corcel élfico. Su majestuosa presencia irradia la gracia y la elegancia características de los Altos Elfos, mientras cabalga con destreza hacia su destino, cautivando a aquellos que aprecian la belleza y la pureza.*

## ¿COMO ES?

*Es Noble, Altiva/o e Idealista.*

## ¿QUIEN ES MARFILOND?

*Marfilond, hija/o de un influyente Príncipe de Eataine del Este, nació en el seno de la aristocracia élfica, con un destino aparentemente trazado por su linaje y las expectativas de su familia. Sin embargo, desde una edad temprana, Marfilond sintió un llamado diferente, una atracción hacia el mundo de los humanos y su incansable lucha por mantener el orden en medio del caos. A pesar de las expectativas de su padre de que siguiera el camino de la magia verdadera en la Torre Blanca de Saphery, Marfilond no compartía su visión y anhelaba aventurarse en el mundo humano.*

*Con determinación y audacia, Marfilond decidió seguir su propio camino. Equipado/a con la antigua panoplia familiar de los Yelmos Plateados de su hermano, se embarcó en una aventura idealista para defender el orden en primera línea. A escondidas, tomó su corcel y el primer barco que encontró hacia las costas de Mariemburgo, dejando atrás su vida de nobleza élfica.*

*Durante los veinte años que ha pasado en Altdorf, Marfilond ha experimentado el mundo humano en todas sus facetas. Ha sido testigo de la complejidad y el caos del Imperio, encontrando tanto horror como encanto en su constante cambio y movimiento.*

*En su búsqueda por defender el orden, Marfilond ha encontrado su lugar como escolta de caminos, destacando por su habilidad con la espada y la lanza montada a caballo. Su reputación se ha ganado con valentía y destreza en los caminos del Reikland.*

*Fue en uno de estos trabajos cuando fortuitamente escoltó a un Viejo Mercader de Mariemburgo hacia Übersreik. Resultó ser una estratagema del viejo Sombramante Christoph Engel quien buscaba infiltrarse en un asunto relacionado con un culto del Caos que este estaba persiguiendo. Acabado el conflicto, el Sobramante mostró un interés particular en reclutar Marfilond para que se uniera a su compañía que estaba organizando, Lux Vigilia. Donde su habilidad y valentía podrían marcar la diferencia en la lucha contra Caos y aprovechar su idealismo para una causa aún más grande que todos.*

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A MARFILOND?

Marfilond es un/a alto elfo con un misterioso pasado. Interpretalo si:

- *Quieres interpretar a alguien culturalmente diferente.*
- *Te gusta la idea de un Personaje generalmente capaz, que se basa menos en la suerte y las repeticiones de tiradas.*
  - *Deseas interpretar un Caballero andante con un propósito elevado.*
  - *Te gustan los elfos.*

## DETALLES

- Edad: 120
- Altura: 1.85
- Cabellos: Rubio Platino
- Ojos: Azules
- Piel: Pálida.
- Madre: Morenil Marfilond.
- Padre: Farendil Marfilond.
- Hermanos: Ivaril Marfilond, Yelmo Plateado
- Pareja: Ninguna.
- Lugar de Nacimiento: Lothern, Eataine.

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Idairiel Marfilond*
- *Enna Marfilond*
- *Gwendolyn Marfilond*

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Inrion Marfilond*
- *Keevan Marfilond*
- *Guderian Marfilond*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Inspirar a otro a luchar por la pureza y la belleza del mundo, las causas justas y noble. Por el Orden mayor.”*

*“Aprender e integrarse en la Humanidad e inculcarle los valores Élficos.”*

*“Huir de su padre.”*

*Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.*

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

*Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Marfilond actúe.*

- *Von Graufalk es tan frío/a e insensible que encuentra dificultad en comunicarse con él/ella y a pesar de los esfuerzos de Marfilond por comprenderlo/e, la barrera emocional de Von Graufalk y su extremismo le sigue pareciendo irracional.*
- *Marfilond admira la determinación de Steiner y encuentra fascinante su capacidad para adaptarse a cualquier situación con su fuerte carácter, pero desearía poder entenderlo mejor.*
- *Admira la valentía y la dedicación de Rommel en el campo de batalla, así como su habilidad para proteger a sus compañeros. Pero lo/a encuentra un poco rudo/a o tosco/a en comparación con su propia naturaleza refinada y elegante.*
- *König es un como un adolescente y le aburre cuando se pone muy pesado al preguntarle por los Altos Elfos. Además se muestra cautelosa/o debido a su naturaleza egocéntrica y su tendencia a despreciar a los demás.*
- *Asombrada de que un Eonir como Brumaverde abandone su aislacionismo, muestra desprecio debido a su naturaleza silvana y su propensión de actuar en beneficios de su propio pueblo, incluso piensa que irá en contra de los interés del Orden mayor.*
- *Sientes compasión por el enano Varkensson al verlo tan abrumado por su pasado y su tristeza. Desea sinceramente que encuentre la paz interior y cumpla su juramento con honor. Llegado el momento no lo impedirá.*
- *Tiene un vínculo especial con Bolsapresta como si fuera una hermana/o, y a el/ella parece apreciar ese afecto. Marfilond estará siempre ahí para Bolsapresta, aún cuando esta/e se meta en problemas.*
- *Desconfía de Christoph Engel, aprecia cierta oscuridad en la mirada del Hechicero y sus acciones son sombrías, lo que le genera cierta cautela. Comparte su propósito y respeta su autoridad, aunque siempre manteniéndose vigilante.*





¡Por ARSUYAN  
y el Orden mayor,  
lucharé hasta el final  
de mi último aliento!

# BRUMAVERDE - CAZADOR/A FANTASMAL



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“En el silencio del bosque se habla la verdad más profunda...”*
- *“La paciencia del cazador siempre es recompensada en el momento adecuado...”*
- *“Lileath, me humillo. Perdóname por lo que voy a hacer, os lo ruego...”*
- *“Bendita Isha, huelo corrupción en el aire...”*
- *“No puedes huir de mí. No tienes escapatoria...”*
- *“Laurelorn no sufrirá la presencia de Hombres, ni Orcos, ni Enanos, ni Hombres Bestia. Si un enemigo da un sólo paso en ese suelo sagrado, no dará otro...”*
- *“El Bosque se agita. El viento helado llega del norte... y la temporada de guerra ya está aquí...”*
- *“No tendré misericordia. Los sirvientes oscuros serán purgados...”*
- *“Se enfrentan a la furia del Bosque...”*
- *“Para que Laurelorn caiga basta con que los Eonir no hagamos nada...”*

## DESCRIPCIÓN

*Paciente y sigiloso/a, aguarda entre las sombras del follaje hasta que su presa pasa inadvertida. Su sigilo es su mayor arma, y su mirada penetrante no deja escapar ningún detalle. Hábil con el arco, habla con destreza a través de sus certeros disparos y su conexión con la naturaleza le otorga un conocimiento que a veces parece más allá de lo común.*

## ¿COMO ES?

*Es Sigiloso, Ágil y Observador.*

## ¿QUIEN ES BRUMAVERDE?

Un día, durante una ceremonia sagrada en el bosque de Laureorn, una venerada vidente Eonir predijo que Brumaverde estaba destinado/a a seguir el camino del viento, llevado por su deseo innato de explorar nuevos horizontes y descubrir los secretos del mundo. Esta profecía resonó profundamente en el corazón del/la joven elfo, avivando aún más su curiosidad por el mundo más allá de las fronteras del bosque.

A pesar de sentir una profunda conexión con la naturaleza con el Bosque de Laureorn, Brumaverde cumplió con su deber, defendiendo las fronteras del bosque con su camarilla hasta convertirse en un/a renombrado/a Cazador/a Fantasmal. Su espíritu inquieto anhelaba la libertad y la aventura, y aunque desempeñaba su papel con honor, su mente siempre estaba vagando hacia el vasto mundo que se extendía más allá.

Después de años custodiando las fronteras, Brumaverde tuvo un extraño sueño, en el que vislumbró una gran oscuridad organizándose en el vasto norte y que amenazaba con destruir Laureorn para siempre. Junto al sueño, un susurro de una cálida e enigmática voz femenina le dijo: "Vé...". Decidido a proteger a su pueblo, Brumaverde se dispuso a utilizar al Imperio para su causa.

Llevándose lejos su secreto y tras una emotiva despedida con su familia y su comunidad, Brumaverde partió hacia el sur, hacia la capital del Imperio.

A medida que exploraba, Brumaverde se convirtió en un cazador solitario, conocido por su habilidad con el arco y su astucia para moverse en los entornos más hostiles. Sin embargo, nunca olvidó su hogar en Laureorn y la profunda conexión con la naturaleza que lo había marcado desde joven.

El destino lo llevó a encontrarse con el Sombramante Christoph Engel, a quien confió su sueño premonitorio. Engel parecía darle importancia y le ofreció su ayuda, pero con una condición: Brumaverde debía convertirse en un héroe en las tierras del Reikland y unirse la compañía que estaba fundando: Lux Vigilia. Solo entonces tendría la oportunidad de ser escuchado por los Hombres del Imperio, lo que dejó una semilla de esperanza en el corazón del elfo silvano y largo camino el cuál recorrer.

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A BRUMAVERDE?

Brumaverde es un elfo silvano con un misterioso propósito. Interpretalo así:

- No te sientes muy cómodo interpretando, y te gustaría interpretar a un Personaje relativamente tranquilo.
  - Te gusta el desafío y la comodidad de luchar a distancia con un arco.
- Deseas interpretar a un explorador con un destino velado por sueños misteriosos.
  - Te gustan los elfos y la naturaleza.

## DETALLES

- Edad: 153
- Altura: 1.90
- Cabellos: Rubio Oscuro
- Ojos: Marrón Claro
- Piel: Pálida.
- Madre: Earwen
- Padre: Orophin
- Hermanos: Rúmil, hermano menor.
- Pareja: Ninguna.
- Lugar de Nacimiento: Laureorn

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Lauren Brumaverde*
- *Ikirin Brumaverde*
- *Saulus Brumaverde*

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Tala Brumaverde*
- *Dahda Brumaverde*
- *Delynna Brumaverde*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Explorar nuevos horizontes y descubrir los secretos del mundo más allá de su hogar.”*

*“Proteger a su pueblo Laureorn de una oscuridad que vislumbró en su sueño.”*

*“Convertirse en un héroe en las tierras del Imperio, donde poder marcar la diferencia y ser reconocido.”*

*Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.*

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

*Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Brumaverde actúe.*

- *Se siente cómodo/a con la frialdad de Von Graulfak. Sabe que Von Graulfak no confía en él, aunque para Brumaverde esto no supone ningún problema.*
- *Cree haberse ganado el afecto de el/la Sacerdote/tisa Guerrero/a y bien podría utilizarlo para sus intereses futuros por ser una figura respetada dentro de la cultura Imperial. Así que corresponderá a Steiner e intentará proteger al Sigmarita a toda costa.*
- *Las charlas con Rommel son amenas y distendidas, aunque normalmente sea Rommel quien inicie conversación, Brumaverde no pierde la oportunidad de saber más acerca de los ejércitos estatales y su composición.*
- *Quizás König representa el mayor miedo de los Elfos Silvanos, el fuego; y como bien sabe la naturaleza imprevisible del elemento. Brumaverde no se fía del Hechicero y no duda en cuestionar abiertamente todas las decisiones del Piromante.*
- *Marfilond representa el abandono de los Asur por recorrer el verdadero camino de los Elfos del Pasado. No soporta su altanería ni acepta su autoridad, aunque quizás de toda la compañía es en ella/el en quien más confía.*
- *Los Enanos son mezquinos y no tardarán en traer algún rencor del pasado. Así que Varkensson no tiene por qué ser diferente. Por suerte se quiere matar, así que Brumaverde no será quien se lo impida aunque disfruta de su competencia.*
- *Valora a Bolsapresta como una fuente de información y saber local infinito. Además le impresiona su habilidad de robar, aunque lo haga, parece que no le molesta. No desea que nadie le quite la libertad de ser ella/el tal y cómo es.*
- *Ve en Christoph Engel una oportunidad, aunque consciente de la dificultad de manipular a un hechicero tan astuto. Su determinación por cumplir con el propósito que el sueño le ha marcado, está dispuesto a hacer lo que sea necesario.*



¡LILEATH me ha hablado,  
mi destino ha sido revelado  
y he de seguirlo!

## VARKENSSON - MATADOR/A



### CITAS DEL PERSONAJE

- *“¡Ese grandote de ahí es mío Umgi!*
- *“¡Prepárense Dawri! ¡Esta batalla será digna de una canción!”*
- *“¡Por la furia de Grimnir! ¡No es tiempo para bajar el ritmo!”*
- *“¡Te lo advierto Dawri! ¡Perder a mis amigos me pone de mal humor! ”*
- *“No necesito ninguna poción. ¡Sólo dadme cerveza!”*
- *“¡Por la Barba de Grimnir!”*
- *“Ese riesgo no vale la pena; ¡Yo quiero una Muerte honorable!”*
- *“Ya lo he dicho antes, pero por ahí hay una taberna. ¡A Beber!”*
- *“¡Cuenta con mi hacha!”*
- *“¡Umgi! ¡Llevo dos!”*
- *“¡A mi no me gana ningún orejas picudas!”*

### DESCRIPCIÓN

*Varkensson es resistente y osado/a, ha abrazado el sendero de Grimnir con su hacha afilada a dos manos y una voluntad inquebrantable, cortando todos los lazos con su clan. En busca de las criaturas más temibles, enfrenta su destino con determinación, demostrando su habilidad en el combate mientras busca recuperar el honor perdido y ahogar el dolor que le atormenta.*

### ¿COMO ES?

*Es Iracundo/a, Atormentado/a y Beligerante.*

## ¿QUIEN ES VARKENSSON?

Varkensson, un enano/a originario/a de Altdorf, llegó a la capital del Imperio en busca de nuevas oportunidades como joyero. Atraído por la reputación de la ciudad como centro de comercio y actividad cultural, esperaba forjar un nuevo camino para sí mismo y su familia.

Sin embargo, la tragedia golpeó a Varkensson de la manera más cruel. Durante la construcción de un importante proyecto para la ciudad, un desafortunado accidente ocurrió. Una estructura mal construida se derrumbó repentinamente, atrapando a su pareja y a sus dos hijos bajo los escombros. A pesar de los esfuerzos desesperados de Varkensson y los demás trabajadores, fue demasiado tarde. La familia de Varkensson había sido arrebatada por la tragedia, y él/ella quedó sumido/a en un profundo dolor y culpa.

Aislado/a en una ciudad mayoritariamente habitada por humanos y desplazado/a por su comunidad en la ciudad, Varkensson se sintió aún más solo y desesperado. Buscando redención y una salida para su dolor insoportable, decidió abrazar el sendero de Grimnir y hacer el Juramento del Matador. Con un hacha afilada a dos manos como su única compañera, cortó todos los lazos con su pasado y se lanzó a la búsqueda de criaturas temibles, buscando una muerte honorable que le permitiera reunirse con su familia en la otra vida.

En medio de su dolor y su lucha, Varkensson se encontró con Christoph Engel, un Sombramante, después de una noche de borrachera en una taberna solitaria en los bajos fondos de la capital. El Hechicero escuchó las penas del enano y sabiendo de lo útil que le podría ser, le recluta para su compañía de reciente creación, Lux Vigilia, asegurándole que podrá encontrar lo que más anhela en este mundo, alcanzar la muerte honorable.

A pesar de sus luchas internas y su constante batalla contra la melancolía, Varkensson continuó enfrentando su destino con valentía y determinación. Cada batalla era una oportunidad para demostrar su habilidad en el combate y para acercarse un poco más a la redención que tanto anhelaba. Aunque el camino hacia la paz interior era largo y tortuoso, Varkensson estaba decidido a recorrerlo, incluso si eso significaba enfrentarse a las criaturas más temibles del mundo y a sus propios demonios internos.

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A VARKENSSON?

Varkensson es fuerte, duro, resistente, carece de miedo y está desesperado por encontrar un enemigo digno de él.

- Como matador en busca de limpiar su honor, muchos lo evitan.
- Varkensson es sin duda el Personaje más duro, pero carece de armadura por lo que ten cuidado.
- Varkensson es un enano muy honorable, aunque crea haber perdido su honra, y eso le hace divertido de interpretar.
  - Te gustan los Enanos.

## DETALLES

- Edad: 59
- Altura: 1.40
- Cabellos: Castaño, Teñido de Naranja
- Ojos: Ambar
- Piel: Rubicunda con Tatuajes Azules
- Madre: Ulvna Harinsdotr
- Padre: Varken el Catador
- Hermanos: 1 Hermano.
- Pareja: Pareja y Familia muertos
- Lugar de Nacimiento: Karak Azgaraz

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Gradnar Varkensson*
- *Dwinbar Varkensson*
- *Thori Varkensson*

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Aldna Varkensson*
- *Dwana Varkensson*
- *Thrunda Varkensson*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Matar a un enemigo impresionante”*

*“Echar un buen trago después de una dura pelea.”*

*“Demostrar que tienes honor.”*

Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Steiner actúe.

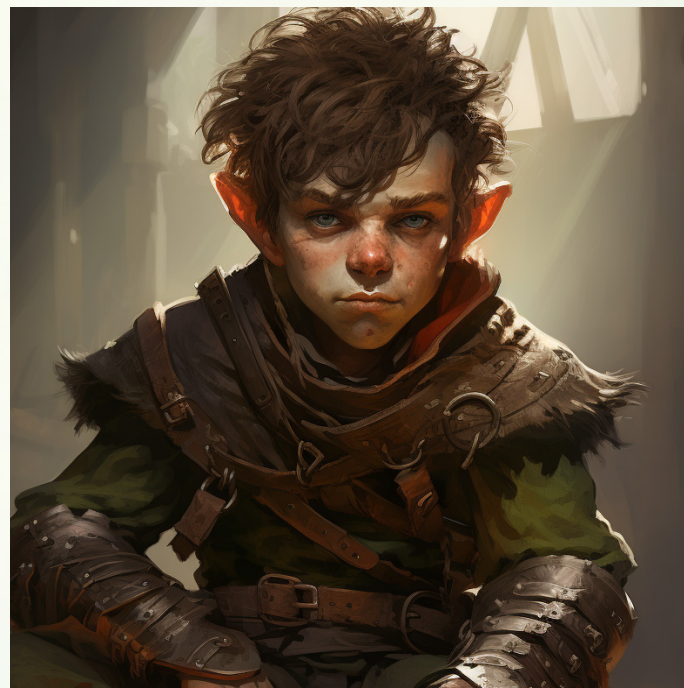
- *Von Graufalk, el tipo de humano favorito de Varkensson es aquel que demuestra dedicación, devoción y fuerza en su carácter. Además, valora la lealtad de el/la Cazador de Brujas y su compromiso hacia la causa.*
- *Confía plenamente en Steiner, considerando su habilidad con el martillo como un activo invaluable en la batalla. Además, valora profundamente la antigua alianza entre Sigmar y los Enanos, lo que fortalece aún más su confianza.*
- *Rommel es el compañero con quien Varkensson ha forjado un vínculo más fuerte, gracias a los intensos entrenamientos que comparten con las armas. Está dispuesto a proteger la vida de Rommel con todas sus fuerzas, sin importar las circunstancias.*
- *Para Varkensson, la desconfianza hacia König radica en su condición de hechicero y en la imprevisibilidad asociada con el dominio del fuego, y a la corrupción del Caos una fuerza que los Enanos detestan.*
- *El idealismo y la pompa de Marfilond son irritantes, y no le importaría en absoluto que el elfo tuviera un accidente lanzándose por un acantilado, según su perspectiva.*
- *Aunque preferiría estrangular a Brumaverde con sus propias manos en ocasiones, Varkensson se contenta con molestarlo y dejarlo en ridículo en medio de un combate siempre que puede.*
- *Tiene un vínculo especial con Bolsapresta, y siempre está dispuesto/a a velar por su seguridad de la/el mediana/o, incluso a riesgo de su propia vida.*
- *Christoph Engel le aseguró que encontraría el camino más expedito para cumplir su juramento, por lo que mientras mantenga su promesa, no habrá ningún problema.*





¡Por GRIMNIR  
te hundiré el hacha  
hasta sacarte el tuetano!

# BOLSAPRESTA - LADRÓN/A



## CITAS DEL PERSONAJE

- *“¡Ja! ¡Mis dedos son tan rápidos como mi ingenio! Uy... creo que me han visto... y oído.”*
- *“Tengo hambre... ¿Falta mucho?”*
- *“Creo que esto no lo necesitará... jé, pa’ mí.”*
- *“Uy... ¿He sido yo?”*
- *“No... no... no... eso se escapa de mi competencia... ¡Se os está yendo la cabeza!”*
- *¡Si! Bueno... no... ahora que lo pienso, será mejor que no... Umm... Vale ¡Si!”*
- *“En que estaría pensando... con lo ricas que me salen las salchichas con papas...”*
- *“¡Mi encantadora sonrisa sabrá sacarme adelante!”*
- *“¡Eh! ¡Me ofende que creas que se lo cuento todo a Engel! Em... Bueno... Sí...”*
- *“¿Sabes pasa si tiras un enano al agua? ¿Nada? No... se Ahoga.”*
- *“Errar es humano... jejeje”.*

## DESCRIPCIÓN

*Bolsapresta, un mediana/o audaz y astuta/a, criado en los bajos fondos de la capital del Imperio, se destaca como un/a hábil ladrón/a. Con su aguda mente y destreza sigilosa, es capaz de infiltrarse en lugares inaccesibles para sus compañeros cuando deja a un lado la cobardía, haciendo gala de su habilidad para sortear obstáculos y desafiar la vigilancia de sus enemigos.*

## ¿COMO ES?

*Es Inocente, Chistosa/o y Cobarde.*

## ¿QUIEN ES BOLSAPRESTA?

*Criada/o en una sola habitación con su gran familia en Altdorf, Bolsapresta encontraba la felicidad en la estrecha camaradería que compartía con sus seres queridos. Era gregaria/o, divertida/o y su curiosidad insaciable la/lo llevaba a meterse en problemas con frecuencia. Para ella/el, los conceptos de moralidad y propiedad humana eran simplemente difíciles de entender, lo que a menudo la metía en situaciones comprometidas.*

*Bolsapresta se separó de su querido hermano en una de las bulliciosas que regentaba una de las bulliciosas posadas ubicadas en los puestos de paso entre Weissbruck y Altdorf. Aunque siempre habían sido inseparables, las circunstancias de la vida los obligaron a tomar caminos diferentes.*

*Fue una despedida difícil para Bolsapresta, quien sentía un profundo lazo con su hermano y compartía con él cada alegría y desafío que la vida les presentaba. Sin embargo, las responsabilidades y oportunidades únicas los llamaban en direcciones opuestas.*

*A pesar de la tristeza de la separación, Bolsapresta sabía que era necesario seguir adelante y buscar su propio camino. Con lágrimas en los ojos y un nudo en la garganta, se despidió de su hermano, prometiéndole que siempre lo llevaría en su corazón mientras emprendía su aventura en solitario.*

*Un día, mientras intentaba robar el monedero de un viajero desprevenido en las calles de Altdorf, Bolsapresta se encontró con el mismísimo Christoph Engel. Sin embargo, en lugar de castigarla/o, el Sombramante quedó intrigado por su astucia y picardía. Decidió ofrecerle una oportunidad, y desde entonces, Bolsapresta se convirtió en una confidente cercana/o del poderoso hechicero.*

*Bolsapresta se convirtió en los ojos y oídos de Engel en Lux Vigilia, informándole de todo lo que sucedía en la compañía. Aunque su lealtad hacia el hechicero era innegable, su naturaleza traviesa a menudo la llevaba a meterse en situaciones peligrosas, donde su ingenio y habilidades para el sigilo eran puestas a prueba una y otra vez.*

## ¿POR QUÉ INTERPRETAR A BOLSAPRESTA?

*Bolsapresta es simplemente encantadora, un rayo de sol en un mundo que, por lo demás, es sombrío y peligroso.*

- *Te gusta la idea de ser un/a Mediana de vida libre, sin la menor preocupación.*
- *Tus capacidades para forzar cerraduras, tu carisma y tu intuición te pueden meter (y sacar) de la mayoría de las situaciones.*
  - *Toda compañía necesita alguien que pacifique y que dé abrazos.*
  - *... y que cuente chistes.*

## DETALLES

- Edad: 38
- Altura: 0.90
- Cabellos: Castaño Oscuro
- Ojos: Miel
- Piel: Bronceada
- Madre: Lila Turrонера
- Padre: Horacio Mondadientes
- Hermanos: 1, Hori Junior (Horacio Mondadientes)
- Pareja: Ninguna
- Lugar de Nacimiento: Altdorf

## CONSTRUYE EL RESTO DEL PERSONAJE

### NOMBRE y GÉNERO

#### Nombres Femeninos Sugeridos:

- *Tina Bolsapresta*
- *Esmé Bolsapresta*
- *Anni Bolsapresta*

#### Nombre Masculinos Sugeridos:

- *Hugo Bolsapresta*
- *Max Bolsapresta*
- *Theo Bolsapresta*

## MOTIVACIÓN

Lee y luego escoge una de las siguientes frases que explican qué es lo que le motiva:

*“Hacer cosas incorrectas y salirte con la tuya.”*

*“Hacer felices a los compañeros y a la gente de tu alrededor.”*

*“Encontrar un nuevo amor.”*

*Durante el juego, si llevas a cabo alguna acción que encaja con tu motivación puedes recuperar +1 punto de Resolución gastado.*

## VÍNCULOS CON LA COMPAÑÍA

*Elige 1, varios o todos los siguientes vínculos para con el resto del grupo para decidir cómo quieres que Bolsapresta actúe.*

- *Cree que Von Graufalk siempre está muy tenso y necesita visitar un burdel para relajarse. Está segura/o de que se le puede convencer tarde o temprano para que alivie tensiones.*
- *Adora a Steiner al que cariñosamente llama “Calvorota”, “Pelón”, “Tio-Bola”, “Calvín”, etc. Se toma como un triunfo personal sacarle una sonrisa a el/la Sacerdote/tisa Guerrero/a de Sigmar en situaciones tensas.*
- *Le gusta “hacer desaparecer” cosas a Rommel para ver si le pillá y así practicar sus habilidades con alguien que parece aceptarla/o tal y como es.*
- *Siempre desea dormir calentita/o al regazo de König cuando hace frío... pero cuando hace calor siente que debes huir del agobio que el Píromante la/le supone.*
- *Marfilond es muy rara/o. No puede dejar de mirarla/o todo el rato. Siempre que puede saca temas conversación de “Mujeres/Hombres” para saber los contrastes culturales con el sexo opuesto de la/el alto elfo.*
- *Se has tomado como objetivo personal que Brumaverde hable más y no esté tan separado/a del resto de la Compañía. Crees que el/la elfo silvano es un tanto solitario/a y siempre que puede Bolsapresta intenta hacerle compañía.*
- *Varkensson es demasiado adusto/a y claramente necesita que le hagan más cosquillas. A veces le pide que la/le lleve a cuevas y así practicar las armas con el enano de montura, así considera que está a la para luchar contra un grandullón.*
- *Admira el poder del Sombramante tanto que solo imaginarlo como enemigo la/le hace temblar en sus peores pesadillas. Aun así, comparte su idealismo y está dispuesta/o a servirle como espía.*



Como decía...  
mi querida madre,  
¡AI TURRÓN!

# • CHRISTOPH ENGEL •

*“¿Buscas mi consejo? Entonces te lo daré. No confíes en nadie, cualquiera puede ser el enemigo. Y ciertamente tampoco en mí: Sólo estaré de vuestro lado siempre que se haga justicia.”*

*El Sombramante representa al arquetipo de Patrón de la Facción de la Orden Gris del Imperio.*

*La principal tarea de la Orden Gris consiste en perseguir a los enemigos que se hallan dentro de la sociedad imperial, así como proteger los ideales del imperio. Siempre ante la búsqueda de amenaza, así como eliminar las redes de organizaciones ilícitas que operan desde las sombras para socavar al Imperio.*

Christoph Engel aparenta ser un hombre mayor, de complexión delgada y modesto porte. Sus ojos grises oscuros irradian intensidad, y una larga barba gris, cuidadosamente acicalada, adorna su rostro. Muestra una notable paciencia, aunque no es precisamente el alma de la fiesta. Como líder de la comunidad mágica de la ciudad, ha residido en la Torre del Mago de Übersreik desde tiempos inmemoriales, siendo reconocido por todos como un hábil hechicero gris.

Cuando Christoph Engel se desplaza, suele involucrase en amplios ropajes grises, cubriéndose con una capucha y apoyándose en su bastón. No obstante, cuando busca pasar desapercibido y fundirse mejor en la sociedad, recurre a una variedad de atuendos y disfraces, e incluso recurre a ilusiones cuando es necesario para alterar su apariencia y observar discretamente desde el anonimato.

**Influencia:** Christoph Engel tiene +20 a las tiradas sociales con los miembros la Orden Gris o quien reconozca su influencia. Podéis usar su influencia durante las aventuras.

**Deber:** Christoph Engel es un Maestro Sombramante de alto rango en la Orden Gris. Su deber es vigilar a largo y ancho del imperio, estableciendo contactos para obtener información de manera efectiva y rápida.

**Ventaja Gratuita - Comunicación Especular:** Tu Patrón es capaz de comunicarse a través del basto imperio con sus servidores. Podéis contactar con el Patrón a través de los Espejos pronunciando su nombre, esperando que aparezca su sombra que no puede hablar pero si escucharos y haceros gestos.

**Motivación - Unidad:** El Imperio es más fuerte cuando todos sus servidores cooperan. Ya sea por palabra o por martillo, asegúrate que lo hagan. Engel cree que la discordia entre facciones es la mayor amenaza para el reino del Emperador y busca unificar el Imperio.

**Comportamiento - Sombrío:** El Sombramante es pensativo y analítico. Tiene la habilidad para ver otras perspectivas y reconoce la necesidad del compromiso más que la mayoría de los líderes del Imperio.

**Paga - Normal:** 2 Chelines de Plata a cada miembro de la Compañía por día.

**Ventaja - Chantajista - Facción Criminales:** +10 en Influencia: Tu patrón utiliza su poder para obtener información secreta que otros preferirían que permaneciera privada. Antes de cada misión, tu patrón puede proporcionarte influencia sobre un individuo en particular, otorgándote +10 cuando interactúas con ellos.

**Ventaja - Red de Contactos:** Tu patrón tiene una red de informantes en todo el Imperio. Estos informantes son aliados que pueden proporcionarnos información, dándote +20 en Pruebas de Cotilleo en el área local.

**Ventaja - Alianza Tentadora:** Tu patrón es un genio político, hábil para formar tratados con otras Facciones, ya sean imperiales u otras. Antes de cada misión, puedes elegir una Facción de la que seáis conscientes. Obtenéis +10 Influencia con esa Facción hasta el final de la misión.

#### **Desventaja - Sospechoso de Herejía**

Tu Patrón es desconfiado por los cazadores de brujas de la iglesia de Sigmar, circunstancialmente, los han vinculado a crímenes o herejías. Si revelas tu afiliación con tu Patrón, estas Facciones pueden seguirte, vigilarte y potencialmente incluso interferir con tu misión en un intento de recopilar evidencia. Tu Patrón tiene -20 de Influencia con los Templarios de Sigmar.

Semper Vigilante  
in Tenebris...



# UN MUNDO SOMBRÍO Y PELIGROSO

*No puedes evitarlo, ¿verdad? Estás familiarizado con lo que acecha en estas tinieblas. Has atisbado lo torcido, lo altivo, lo extraviado. Oh, cómo desearías que todo fuera simple y hermoso, pero sabes que esa no es la realidad que te espera. Te ves obligado a confrontarlo, aunque intentes justificarlo como mera ambición, la búsqueda de un valioso botín, o tal vez te engañes a ti mismo creyendo que solo persigues la emoción de una buena pelea. Pero todos conocemos la verdad. Así que, afila tu espada, prepara tu pistola y mantén bajo control a ese pequeño pero formidable perro.*

Lux Vigilia te arrastra de vuelta al Viejo Mundo. Reúne a tu compañía, y aventúrate a través de la corrupción más vil, los conspiradores más astutos y las criaturas más terribles que solo buscan sembrar la destrucción.

El Suplemento no oficial: Lux Vigilia contiene todos los personajes que necesitas para vivir aventuras y peligros sombríos en el Viejo Mundo.

