

# Quien roba a un Ladrón...

por Antonio Sanz.

El master elegirá, entre los PJs, a la "víctima" de la confusión que dará pie a tan desquiciante aventura. Por el tipo de ambiente en que se van a mover lo ideal sería un Ladrón (si hay más de uno, le tocará cargar con el muerto al que tenga más Presencia). Es importante que el master equilibre el tiempo que pasa con éste y con el resto de los PJs, ya que puede resultar aburrido para éstos. El elegido será, prácticamente, el protagonista de la aventura.

## CAPITULO 1:

### Llegada a la tierra prometida.

Los PJs, después de un largo vagabundeo (por la razón que sea), llegan a la ciudad de Alaraz, una próspera y bonita comunidad costera (la localización exacta se deja a elección del master). Alaraz es grande (40-50 mil habitantes), muy bien comunicada terrestre y marítimamente con otras ciudades. Sus principales productos de exportación son las telas (excelentes) y el elizán, licor que se caracteriza por ser muy dulce, pero muy fuerte a la vez. Está considerado como un afrodisíaco, razón por la que resulta muy solicitado entre los cortesanos. Este licor es CARO (en mi mundo, un campesino gana tres monedas de oro al año y este licor cuesta una moneda de oro la botella de medio litro). Los comercios denotan gran actividad y el dinero se mueve en abundancia.

Lógicamente, tanta riqueza hará que los ojos del ladrón, pícaro o cualquier PJ con amor hacia el dinero ajeno, se pongan a

hacer chiribitas. Pues bien, querido master, vamos a darle la oportunidad de que nade en dinero, porque quien roba a un ladrón...

Al llegar a la ciudad, los PJs se darán cuenta con facilidad de que todo el mundo mira al "elegido" con una mezcla de respeto y temor, y que lo tratan de "señor". Como es de suponer, los PJs querrán instalarse en una buena posada, los ciudadanos les recomendarán "Las Siete Estrellas".

La posada es un bonito edificio de dos pisos, muy espacioso y bien decorado, con un gran dibujo de la Osa Mayor en el techo. La dueña, Irdana, es una mujer madura, aunque todavía atractiva. "Excelente" adivinadora, con predilección hacia las estrellas, les leerá el futuro a los PJs si así lo desean (Irdana no tiene ni idea de adivinar el futuro, así que aprovecha para inventarte cualquier futuro curioso, que puede cumplirse o no). Irdana, al verlos, se alegrará y encargará las mejores habitaciones y lo mejor para "el señor Harum y sus amigos". Se dirigirá al PJ escogido y le agradecerá que "haya olvidado aquel desgraciado incidente" (no dirá nada más) y que no le piensa cobrar una moneda por el alojamiento. Si necesitan algo, no tienen más que pedirlo.

Al poco rato, un hombre bajito y canoso preguntará por el señor Harum (ahora, en estos momentos, el PJ) y le felicitará por haber llegado tan pronto de su viaje de negocios por toda la costa. Irdana lo llamará Manus y parece ser el secretario del íncito señor Harum. Manus insistirá en que vuelva a su casa, ya que tiene muchas cosas que contarle y, además, Ceraida está ansiosa por volver a verle...

## CAPITULO 2:

### Como ser noble y no morir en el intento.

En este momento el PJ estará confuso, a cuadros. Pero es de esperar que reaccione rápidamente y no suelte muchas incoherencias tipo ¿Quién soy?, ¿Dónde vivo? y piense que esta podría ser una excelente oportunidad para obtener algo (hay gente con un olfato especial para los "negocios"). Manus creará que el señor está cansado y lo conducirá hasta su casa.



Harum vive bien, muy bien. El ser un noble en Alaraz da para muchos gastos y Harum tiene un palacete de dos pisos enorme. La casa está lujosísimamente decorada (telas, cuadros, esculturas...), pero lo que posiblemente llame más la atención sea un retrato del señor Harum con unos ropajes señoriales. Cosa curiosa: el tal Harum y el PJ son IGUALES.

### La historia verdadera.

El señor Harum es un noble de Alaraz que está de viaje por un largo espacio de tiempo. Además de ser noble, en sus "ratos libres" es uno de los consejeros que forman la Cofradía de los Ladrones (dinero mucho, pero nobleza nada). Harum, que está de viaje de negocios (legales e ilegales) por la costa, aún tardará un par de semanas en regresar. El PJ y Harum son exactamente iguales, como dos gotas de agua, cosa que puede dar lugar (ya han comenzado) a una bonita serie de malentendidos, ¿no?...

*Una inevitable confusión hará que los PJs se metan de lleno en una desenfadada carrera por el control de los bajos fondos de Alaraz, próspera ciudad costera. No deberían dejar pasar esta magnífica oportunidad de conseguir poder y grandes riquezas (aunque también supondrá una magnífica oportunidad para acabar con el cuello rebanado).*

*El módulo, en su planteamiento, no es muy complicado. Sin embargo puede convertirse, de hecho lo hará, en una tortuosa sucesión de trampas, asesinatos, conspiraciones, intrigas y traiciones que harán que los jugadores, y el master, tengan que exprimir sus maquiavélicos cerebros (¿?) para salir con bien de la aventura.*

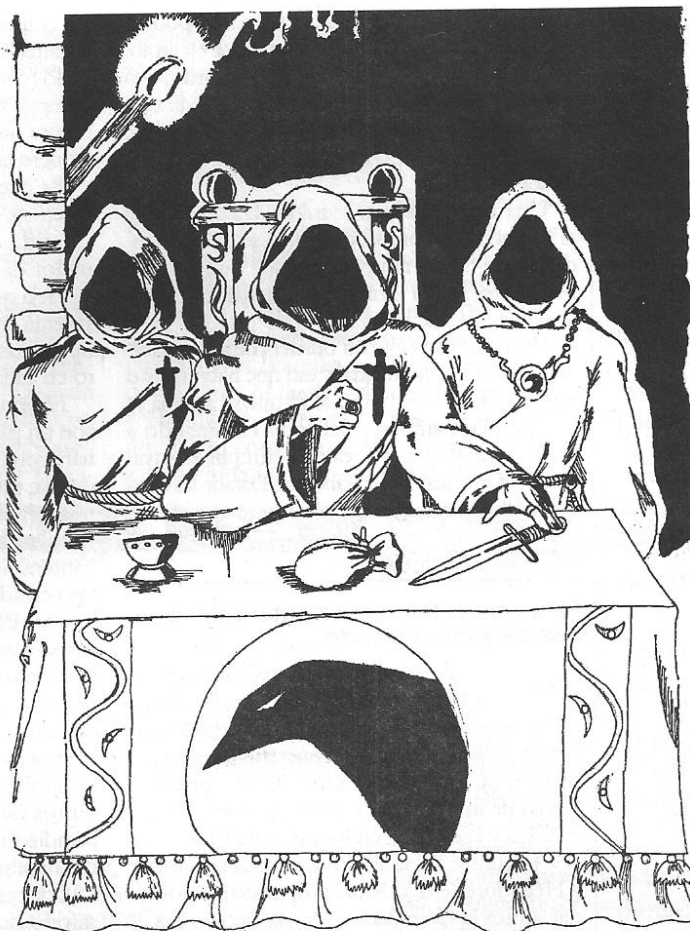
**Módulo para 4-6 PJs, niveles 3 a 6.**

Por el camino, Manus informará al PJ que su pronta llegada ha sido de lo más oportuna (aún le faltaba una semana de viaje), ya que Heliodore, el presidente de la Cofradía de los Ladrones, falleció anteayer en un “desgraciado accidente” (se comió un venado “en mal estado”). De modo que la presidencia está vacante, por lo que es una excelente oportunidad de llegar a la cima de la Cofradía.

Al llegar a los aposentos de Ceraida, Manus se despedirá (“Que lo pase bien, mi señor. La cena es a las nueve en punto”). Los aposentos de Ceraida son lujosísimos, con decoración de varios países y de varias cifras en monedas de oro. Pero este alarde de decoración es fácilmente eclipsado por una belleza de ojos azules como el cielo, piel aceitunada y melena negro azabache. Ceraida, con movimientos sinuosos, se acerca al PJ y le da un beso, preguntándole si le ha traído aquel perfume de Orán. Como es natural, Ceraida se da cuenta al instante de que el PJ no es Harum (intuición femenina y otras cosas...). Se quedará asombrada, murmurará y dará vueltas pensativa durante algo así como un minuto. Luego mirará fijamente al PJ y le propondrá lo siguiente: como él no logrará fingir ser Harum durante mucho tiempo más, ella le ayudará. Además, el PJ (Harum) tiene una magnífica oportunidad de convertirse en el presidente de la Cofradía, lo que prácticamente supondría controlar todos los bajos fondos de la ciudad. A cambio de su asesoramiento, el PJ deberá dispensarle una contraprestación económica y llevarla lejos de esta “maldita” ciudad. Está harta de tanto Harum, tanta rutina y a ella le gustaría ver mundo.

Después de largo rato (al PJ no le dará otra opción que aceptar el trato, ya que sin Ceraida nunca lograría hacerse pasar por Harum e incluso acabaría siendo delatado por ésta) bajarán a cenar. A partir de ese momento, Ceraida no se separará del PJ, siendo su indispensable “agenda de nombres y direcciones”. Es un buen momento para uno de los típicos golpes del tipo: “¿Pato a la naranja? ¿Pero usted no odiaba el pato a la naranja?”.

Durante la cena no ocurrirá nada especial salvo un intento de envenenamiento (sí, no se considera muy excepcional un



intento de envenenamiento). ¿Qué tal esa percepción de venenos, querido PJ? (Maniobra difícil, veneno curativo de nivel 8. En el postre). Ello dejará claro que el señor Harum no tiene un “club de fans” muy agradable, por lo que mejor sería que se buscara algo de protección (¿Qué tal el resto de los PJs, que estarán ya muertos de asco a estas horas? Puedes preparar algún encuentro curioso en “Las Siete Estrellas”, para que se entretengan).

### CAPITULO 3:

#### Visita a casa de un amigo.

Una vez reclutados los guardaespaldas, Ceraida comunicará que hay una reunión extraordinaria en la Casa de los Ladrones a medianoche, para tratar el tema de la presidencia.

La Casa es un almacén de dos pisos. La planta baja hace funciones de sala de entrenamiento y el piso de arriba sala de reuniones y almacén de botines. Las mazmorras, en el sótano. Que Ceraida sepa, hay dos pasadizos secretos: uno en la sala de reuniones, que va a parar a una fuente en el centro de la

ciudad, y otro en las mazmorras, que da al puerto.

En la reunión propiamente dicha solo pueden entrar los seis Señores. Ceraida le contará lo que sabe del resto de Señores (Para más información, ver fichas).

- Dilzem: El más peligroso. Se encarga con mano de hierro de extorsiones y secuestros y es el más directo rival de “Harum” por la presidencia.

- Sisheld: Inofensivo. Es el títere de Dilzem, y hace todo lo que él dice. Controla las apuestas y se dice que tiene debilidad por las mujeres.

- Oromuz: Es un gordo seboso, con una gran sonrisa, sin escrúpulo alguno. Controla los préstamos y es muy, muy, muy codicioso. Era la mano derecha de Heliodore.

- Darade: Bajito, con cara de rata. Es muy astuto. Controla los robos callejeros y los mendigos. Posee una extensa red de información.

- Izalda: Bella y fría, controla los prostíbulos de la ciudad. Se rumorea que era la amante de Heliodore.

- Harum: Controla el contrabando (por si no lo sabía).

Entre los seis, sólo dos tienen autoridad y posibilidades de ser el nuevo presidente: Dilzem y Harum (el PJ). Todo el mundo lo sabe, y los movimientos para ganar poder comienzan. En un principio, Sisheld y Dilzem están juntos, mientras que Oromuz y Darade quieren sacar una buena tajada con el asunto y, curiosamente, Izalda parece estar con Harum.

Al comenzar la reunión, se guardará un minuto de silencio por la muerte de Heliodore y se comenzará con asuntos de menor importancia: cambios de contraseña, sobornos, chantajes, y algún que otro asesinato. Será Dilzem el que ponga sobre la mesa el tema a debatir: ¿Quién va a ser el nuevo presidente?. Ante esta pregunta, Darade propondrá una presentación de candidatos, y una posterior votación. Candidatos presentados: Dilzem y el PJ (si no lo hace, Izalda, que “casualmente” se ha sentado al lado de él, le dirigirá una mirada furibunda y le susurrará que lo haga). Votaciones: dos a favor de Dilzem, dos a favor del PJ y dos neutrales. Ante esa perspectiva, Dilzem desconvoca la reunión hasta dentro de dos días a esa misma hora, “para que todos tengamos tiempo de aclarar nuestras ideas”.

# Todos tus temores...



RELACIONES ENTRE  
LOS SEÑORES.

- ¿Qué relación tienen con Dilzem?
- Sisheld Es su "bwana".  
Oromuz Buen candidato, pero desconfía.  
Darade Mal, demasiado ambicioso.  
Izalda Fatal, hace poco casi mata a golpes a una de sus chicas.  
Harum A muerte.
- ¿Qué relación tienen con Sisheld?
- Dilzem Un pelele. Util por lo que controla, y manejable.  
Oromuz Un simple títere sin voluntad alguna.  
Darade Podría ser más listo de lo que parece...  
Izalda Carta sorpresa. Visita mucho sus burdeles.  
Harum Muy útil, pero muy inaccesible.
- ¿Qué relación tienen con Oromuz?
- Dilzem Gordo ambicioso. Prescindible.  
Sisheld Buen "trabajador". Posible salida si cayera Dilzem.  
Darade Amistoso, pero falso. Demasiado ambicioso.  
Izalda Gordo repugnante. Muy peligroso.  
Harum Util, pero confía más en el dinero que en otra cosa.
- ¿Qué relación tienen con Darade?
- Dilzem Extremadamente peligroso. Astuto como una rata.  
Sisheld Un viejo tonto.  
Oromuz Confía en él, lo ve como casi un amigo (pobrecillo...).  
Izalda No tiene ni un pelo de tonto.  
Harum Poco manejable, demasiado listo.
- ¿Qué relación tienen con Izalda?
- Dilzem Furia por no conseguirla. Quiere verla humillada.  
Sisheld Una mujer muy interesante. Intenta llevarse bien con ella.  
Oromuz La furia de Heliodore. Sin ninguna importancia.  
Darade Sabe lo que trama. Se arrimará a ella como si fuera un árbol que diera mucha sombra.  
Harum Sospecha. No sabe por qué confía en él.
- ¿Qué relación tienen con Harum?
- Dilzem Odio.  
Sisheld En menor medida, odio.  
Oromuz Muy poco codicioso, despilfarrador.  
Darade Herramienta.  
Izalda Lo mejor entre lo malo.

Mientras tanto, los PJs guardaespaldas podrán oír algún que otro rumor, como por ejemplo: "Esta vez Dilzem será presidente", "Harum está un poco raro, ¿no?", "La rata de Darade está tramando algo, seguro", "Dicen que Heliodore no está muerto...", "Ahora tendrá que haber un Señor más..."

Una vez acabada la reunión, Izalda invitará al PJ a acercarse por su casa, para seguir hablando de ese "trato tan provechoso" que le había propuesto. Mejor será que el resto de los PJs no se separen de él.

Ya en su mansión (un burdel como no habían visto los PJs en su vida, y eso que habrán visto muchos) Izalda le contará al PJ que su asesina ya ha cumplido su parte del trato eliminando a Heliodore, y que le toca a él cumplir la suya: matar a Oromuz. Izalda sabe que Darade les apoyará a ellos, desequilibrando la votación a su favor.

## COSAS NUEVAS

Para que el master se entere de lo  
que se está cociendo

- Izalda (una de sus asesinas) ha matado (supuestamente) a Heliodore, aunque en realidad éste está vivo y coleando, y se ha compinchado con Izalda para hacer que la competencia se elimine una a otra. Esto sólo lo sabe Darade, gracias a su red de informadores, por lo que se arrimará a Izalda y la apoyará en lo que haga falta.

- Harum se había aliado con Izalda para matar a Heliodore (ella lo había propuesto), y gobernar juntos la Cofradía.

- Oromuz, aun siendo la mano derecha de Heliodore, no sabe nada de este asunto (Heliodore lo considera muy ambicioso y, por tanto, prescindible) por lo que se pondrá de parte de Dilzem, ya que le parece el candidato con más posibilidades.

- Dilzem, siendo muy directo, se va a tomar la cosa muy a pecho y va a ir al grano: sabe quién a votado a quién, y qué personas deben sufrir un "accidente". Además, tiene sobornado a Manus, el criado de Harum, por lo que sabrá todos los movimientos de éste. Esa misma noche, cuando los PJs vuelvan de casa de Izalda, les tenderá una emboscada con asesinos contratados (él no se arriesgará).

- Sisheld, que siempre hace lo que le dice Dilzem, está más perdido que un elfo en un campo de fútbol de trolls, por lo que sería una excelente cabeza de turco.

## CAPITULO 4:

## ¿Apetece un "killer" en vivo?

Y aquí comienza la loca carrera por la presidencia (solo que la campaña política es un tanto "peculiar"). Los PJs van a tener que soportar MUCHOS intentos de asesinato (la emboscada de ayer solo

era el aperitivo). Al llegar a casa, una tarántula en la cama, y por la mañana, un desayuno envenenado (cortesía de Oromuz y Manus, respectivamente). Otros intentos de asesinato: un piano contra Sisheld, un asesino contra Izalda, y un arquero contra Dilzem. Todos han fallado.

Es cuestión de tiempo que alguno de los intentos de asesinato tenga éxito, por lo que Ceraida aconsejará atacar cuanto antes (la mejor defensa...).

Deja que los días pasen lentos, interminables. Intenta hacer la atmósfera claustrofóbica y paranoica, con un asesino en cada sombra, un arquero en cada ventana y veneno en cada comida.

El primer día, Oromuz obsequiará a los PJs con un par de arqueros, mientras que Sisheld lo hará con una carreta a toda velocidad. El segundo día, será un ramo de rosas con avispas venenosas (nivel 8 respiratorio, cada picotazo suma dos al nivel) y una pantera (¿una pantera?, sí, una pantera) en la habitación del PJ (con las puertas cerradas, y lo mismo las ventanas). Si con esto los PJs no desconfían de Manus (¿Cómo se metió esa pantera en la habitación?), será el propio Manus el que confiese su culpabilidad por temor a que se entere su "Señor Harum" por otros medios y tome represalias contra él. Pedirá piedad a cambio de información, ya que conoce la existencia de un pasadizo secreto a los aposentos de Dilzem. El uso que hagan de este pasadizo no tiene importancia (oye... ¿No tendrá hambre la pantera?).

Con respecto a los otros señores, también han sufrido otros intentos de asesinato, pero todos han fallado (excepto si los PJs han liquidado a Oromuz). Si no lo han hecho, Heliodore lo asesinará, ya que su muerte es necesaria para desequilibrar la balanza.

## CAPITULO 5: Reservoir Dogs.

En la reunión, sólo habrá una baja (Oromuz), por lo que se debería de poder hacer una votación decisiva, pero, curiosamente, Izalda votará en blanco por lo que la votación será: Dilzem 2, "Harum" 2 (Darade votará por él) y un blanco (con esto, Izalda espera provocar a Dilzem para que mate a alguien). Furioso, dará un descanso de diez minutos, tras el cual se hará una votación decisiva, en voz alta y sin posibilidad de nulo.

En este descanso, aprovechando la confusión (las luces se apagarán un momento) Heliodore matará a Sisheld y Dilzem estrangulará a Darade (o mejor, le partirá el cuello). Con esto, la votación queda reducida a tres votos. Dilzem votará por él y lo mismo debería hacer el PJ (votar por sí mismo, se entiende). Izalda, con cara de chiste, dirá: "Voto por Heliodore". En ese momento, éste hará acto de presencia, les contará su magnífico plan en breves palabras y ordenará "retirarlos". Mientras tanto, fuerzas

## CAMPAÑA DE SUSCRIPCION

Sir Roger

Deseo suscribirme a *Sir Roger*, a partir del número ☐

Nombre.....Edad.....

Dirección.....CP.....

Localidad.....Tel.....Fecha.....

## Período:

6 números (850 pts)

12 números (1650 pts)



## Forma de pago:

Talón a nombre de Federación de Casas de Juventud

Giro Postal (Adjunto fotocopia)



combinadas de asesinos de Heliodore y guardias de Izalda están atacando a las guardias de los otros Señores (incluidos los PJs). Lo mejor que podrían hacer sería escaquearse e ir hasta la salida del pasadizo (o eso sugerirá Ceraida, si a nadie se le ocurre). Dilzem y el PJ, entre tanto, deberían haber firmado una tregua rápida, ya que son el blanco común de asesinos entrenados (dos por cabeza). Que se las apañen como puedan.

En el momento que los dos fugitivos se reúnan con el resto de PJs (si llegan a hacerlo), Dilzem, que está furioso y clama venganza, propondrá a los PJs que se encarguen de Izalda. Mientras, él lo hará de Heliodore. Después, se podrán disputar "pacíficamente" el control de la cofradía. Para evitar tenta-

ciones, Ceraida recordará al PJ su "promesa", así como que el auténtico Harum llegará a la ciudad la semana que viene.

## CAPITULO 6: Revenge

En breves líneas: Dilzem no conseguirá acabar con Heliodore y fenecerá en sus manos. Los PJs lo tienen algo difícil con Izalda (algunas de sus "chicas" son buenas asesinas) pero si consiguen capturarla llorará, gemirá, pedirá perdón, "Harum, yo siempre he estado contigo" y si todo esto no funciona, intentará matarlo (kamikaze sentido de la vida, por cierto). Al final, todo queda entre el PJ y Heliodore. Ceraida le dirá que no vaya, que no lo conseguirá, que se vaya con ella a otra ciudad, con todo el oro de Harum.

A partir de aquí se ofrecen varios finales:

- El PJ acaba con Heliodore. Se convertirá en el presidente de la Cofradía de los Ladrones (hasta que aparezca el verdadero Harum), pero perderá a Ceraida, que desaparecerá de la ciudad.

- El PJ pierde con Heliodore. Antes de dar el "golpe de gracia", Ceraida se interpondrá y morirá en su lugar. El PJ, furioso, acabará con Heliodore (ver final 1).

- El PJ se va de la ciudad con Ceraida y el oro (Harum tiene unas 20.000 en monedas y gemas, fácilmente transportable).

De todas formas, pase lo que pase, la vida en Alaraz seguirá siendo igual de agradable que siempre, y durante un tiempo, tal vez algo más segura.

## DRAMATIS PERSONAE

### - Irdana (Astróloga Nivel 3)

Cuarentona, pero aún atractiva, dueña de "Las Siete Estrellas". El "accidente" que lamenta es un intento de asesinato contra Harum ocurrido en su posada.

### - Manus (Burglar de nivel 4)

Bajito, canoso, con aire servicial. Buen secretario, pero una rata traidora y cobarde.

### - Ceraida (Dancer de nivel 4)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

81 96 82 58 80 82 98 71 83 88 95

Habilidades: Percepción +49, Bailar +62, Seducción +50, PV 55, Apariencia 100, Martial Arts 1(60) 2(50) 3(40), Martial Arts Sw. 1(40) 2(30), Adrenal defense +25, Adrenal moves (todos) +30, stalk&hide +25, Subduing +35, acrobacias +60.

Amante de Harum, está hasta el moño de éste. Muy inteligente. Quiere irse de esta ciudad, que la aburre mortalmente, y lo hará con cualquiera que se preste a llevarla.

### - Heliodore (Ladrón 1-6, Nightblade 8-8. Nivel 8)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

90 91 66 89 99 92 91 58 82 89 60

Habilidades: Armadura cuero rígido (10) +1 (total), liderazgo +70, Martial Arts 1(50)(Sw&St), Espada ancha +75, Daga (arr.) +80, PV 82, Emboscar +10, Subduing +55, Per.general +55, Det.emboscadas +40, Det.venenos +40, Stalk&Hide +70.

Un tío imponente, 1'90 m, mirada fría e inteligente. Gobernaba con firmeza la cofradía, preocupado por la creciente ambición de los Señores preparó, junto con Izalda, esta pequeña trampa para librarse de ellos.

### - Dilzem (Guerrero 1-3, ladrón 4-5. Nivel 5)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

95 91 80 50 55 98 75 50 50 92 45

Habilidades: Liderazgo +40, Espada ancha+70, Arco largo +60, Morning star +55, PV 86, Emboscar +5, Per.general +25, Det.emboscadas +15, Det.venenos +20, Armadura mallas (14) +0

Rubio, ancho de espaldas y poco cerebro. Llegó a ser lo que es medianamente su espada y su fuerza. Sólo sabe hacer dos cosas, mandar y matar. Es muy directo (mas bien simple) y usará la violencia siempre que pueda.

### - Sisheld (Ladrón de nivel 3)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

87 90 83 71 46 60 70 67 70 90 85

Habilidades: PV 41, Emboscar +3, Daga +40, Per.general +28, Per.venenos +20, Stalk +30.

Un pelele al servicio de Dilzem. Sisheld llegó hace seis meses a

convertirse en un señor al morir su padre de un infarto (completamente natural, ironías de la vida). Si tuviera algo más de tiempo quizás podría despabilar. Lástima.

### - Oromuz (Ladrón de nivel 5)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

90 60 90 92 85 81 72 75 88 60 71

Habilidades: Liderazgo +20, Habla rápida +30 (Duping), Oratoria +35, PV 52, Daga +35, Daga (arr.) +35, Stalk&Hide +20.

Gordo, seboso y calvo. Tiene la mayor cantidad en moneda de todo Alaraz, algunos dicen que se ducha en ellas, rumor que prueba su continua peste. Vendería a su madre por una moneda de oro. Este repugnante se intentará poner en el bando con el que tenga más dinero que ganar. Es la mano derecha de Heliodore.

### - Darade (Ladrón de nivel 5)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

65 93 70 81 99 50 50 71 90 90 66

Habilidades: Oratoria +30, Duping +30, Per. general +60, PV 35, Per. venenos +50, Per. emboscadas +50, Stalk&Hide +66, Daga +33.

Viejo y canoso, con cara de rata y vestido con harapos. Es uno de los mejor informados de la ciudad, a través de su red de mendigos "ciegos" y "sordos". Muy astuto. Tratará de usar a los demás Señores para que se eliminen entre ellos.

### - Izalda (Ladrona de nivel 4)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

82 95 78 55 80 75 90 81 80 88 81

Habilidades: Seducción +45, Martial arts 1(50)2(45)3(30) (St), 1(45)2(35) (Sw&Th), Per. general +30, Per. venenos +20, PV 44, Adrenal defense +15, Stalk&Hide +40, Daga +40.

Amante de Heliodore. Rubia teñida y maquillada. No quiere dejar al tiempo lo que es suyo (ya casi pasa de los treinta años y una vida de excesos se deja notar). Es inteligente y sabe lo que hace con Heliodore.

### - Asesinos (Nivel 5)

CO AG SD ME RE FU PR EM IN RA SU

95 95 75 50 60 95 81 55 66 95 50

Habilidades: Emboscar +10, Adrenal defense +30, PV 55, Per. general +35, armadura: ninguna, Stalk&Hide +55, Espada ancha +60, Daga (arr.) +65, Martial arts (St) 1(60) 2(55) 3(50), (Sw&Th) 1(60) 2(40), Subduing +45.

Los arqueros sustituyen la espada ancha por un arco compuest. Para hacer guardias sustituir la Adrenal defense y la Martial arts por una armadura (13) +0 (total).

# Todas tus angustias...