

# INVESTIGADORES

Los siguientes PNJs están diseñados para ser usados como personajes jugadores en caso de que hagan falta sustitutos durante el viaje. Los primeros seis investigadores son los personajes interpretados por los Bradford Players durante la grabación del *Horror en el Orient Express* de Yog-Sothoth.com. Los seis últimos son contribuciones de los mecenas de Kickstarter de esta edición.

## CORONEL NEVILLE 'NUNCA' GOODENOUGH

El coronel Goodenough cojea y usa un bastón de palo fierro cubierto de tallas. Está viajando en honor de su recientemente fallecida esposa, Lily, a quien le encantaba viajar. El coronel puede charlar gustosamente durante horas con cualquiera que esté dispuesto a escucharle rememorar sus numerosas historias sobre su servicio militar en África (desde las guerras Zulú hasta la Gran Guerra). Es capaz de enfrentarse a cualquier desastre con total estoicismo, ya que siempre habrá visto cosas peores durante la guerra (aunque nunca especifica en cuál). El coronel tiene poca paciencia con los tontos e interviene directamente si es testigo de algún acto que considere cruel o cobarde.

### CORONEL NEVILLE 'NUNCA' GOODENOUGH

65 años, coronel retirado (Ingenieros Reales)

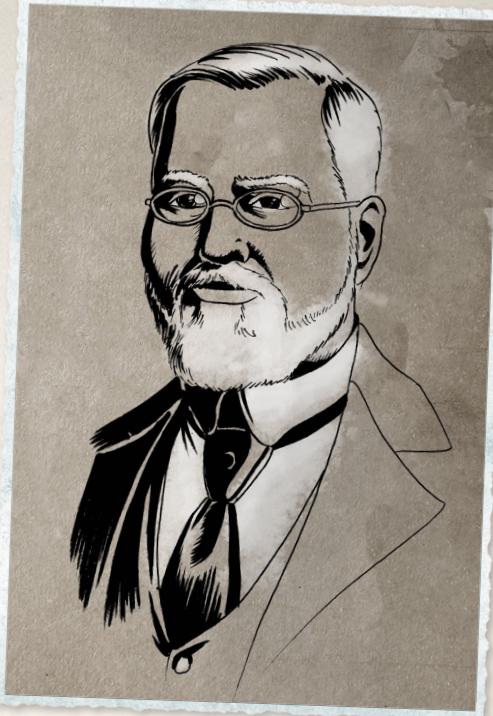
FUE 60	CON 60	TAM 70	DES 70	INT 75
APA 60	POD 80	EDU 93	COR 80	PV 13
BD +1D4	CORP. 1	MOV 5		

#### Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3 + 1D4

Bastón de paseo 35% (17/7), daño 1D6 + 1D4

Esquivar 35% (17/7)



#### Habilidades

Armas de fuego (Pistola) 40%, (Fusil/Escopeta) 30%, Arte (Estudio técnico) 65%, Conducir maquinaria 45%, Crédito 60%, Derecho 50%, Encanto 37%, Intimidar 45%, Mecánica 35%, Naturaleza 22%, Orientarse 50%, Persuasión 60%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 93%, Afrikáans 55%.

#### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Nariz prominente. Bigote grande y grueso.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Los buenos modales y el juego limpio son el distintivo de un caballero.

PERSONAS IMPORTANTES: Su esposa recientemente fallecida, Lily.

RASGOS: Estoico

HERIDAS Y CICATRICES: Cojea a causa de una vieja herida de guerra.



## SRA. ELISABETH 'BETTY' SUNDERLAND (Alias la "Urraca blanca")

Betty Sunderland es una madre de familia viuda que viaja en el Orient Express rumbo Estambul para visitar a su sobrina. Va acompañada por su sufrida secretaria y compañera, Grace Murphy. A primera vista Betty parece la típica anciana un poco senil, pero su naturaleza amistosa oculta un cerebro calculador. En realidad, la Urraca blanca (como la llaman sus conocidos) es sorprendentemente observadora, aguda y diestra para una dama de su edad. Betty interpreta alegremente el papel de ancianita para bajar la guardia de su interlocutor y aprender todo lo que pueda sobre este. Es ferozmente leal con sus amigos y le gusta la buena compañía, el jerez y los misterios.

Betty ha tenido una vida plena: estudió arqueología, se casó, tuvo dos hijos y en la actualidad posee una tienda de antigüedades en el Soho, Londres. Le encanta hacer nuevas amistades y considerar que ninguna conversación está completa sin invitar a que la visiten en su casa de Yorkshire.

### SRA. ELISABETH 'BETTY' SUNDERLAND

54 años, egipióloga  
y propietaria de una tienda de antigüedades

FUE 55	CON 80	TAM 70	DES 90	INT 85
APA 40	POD 70	EDU 93	COR 70	PV 15
BD +1D4	CORP. 1	MOV 6		

### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3 + 1D4.

Esquivar 45% (22/9)

### Habilidades

Antropología 60%, Arqueología 60%, Cerrajería 90%, Ciencias ocultas 25%, Crédito 56%, Descubrir 60%, Encanto 60%, Historia 50%, Naturaleza 30%, Persuasión 30%, Psicología 20%, Sigilo 30%, Tasación 40%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 93%, Jeroglíficos egipcios 31%.



### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Cabello plateado, ojos brillantes y un vaso de jerez en la mano.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Los buenos misterios la inspiran e intrigian.

PERSONAS IMPORTANTES: Su compañera y secretaria, Grace Murphy.

LUGARES IMPORTANTES: Su hogar en "el paraíso" (Yorkshire).

RASGOS: Simula ser una vieja chiflada hasta estar lista para pasar al ataque.



421—FOURTEENTH CENTURY VENETIAN Gothic WALNUT CREDENCE

Rectangular shape. Oblong chest, standing upon four straight legs. The upper portion with shallow molded cornice, is divided as to the front, into four panels of which the two larger ones are the fronts of hinged doors.



## GRACE MURPHY

Grace acompaña a su jefa, la Sra. Sunderland, en un viaje por Europa. Si bien su trabajo es oficialmente el de secretaria, en realidad Grace sirve más como compañera de excavaciones arqueológicas y demás excursiones. La Sra. Sunderland puede ser una jefa exigente y no es raro ver a Grace diciendo "Sí, Sra. Sunderland" acompañada de una mirada de exasperación. A Grace le gusta beber y ha habido noches después de un largo día de trabajo en las que se sobrepasó un poco. Es una mujer muy poco atractiva que no ha sido agraciada con una belleza clásica, pero esto no la desanima en absoluto a la hora de buscar marido (con la poco sutil ayuda de la Sra. Sunderland).

## GRACE MURPHY

24 años, ayudante de la Sra. Betty Sunderland

FUE 55	CON 60	TAM 55	DES 65	INT 75
APA 20	POD 70	EDU 40	COR 70	PV 11
BD 0	CORP. 0	MOV 8		

### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

### Habilidades

Arte (Mecanografía) 27%, Arte (Taquigrafía) 27%, Buscar libros 60%, Crédito 20%, Charlatanería 45%, Descubrir 40%, Encanto 30%, Escuchar 45%, Historia 39%, Mecánica 30%, Naturaleza 30%, Persuasión 60%, Primeros auxilios 40%, Psicología 30%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 40%.

### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Poco agraciada, gafas de culo de vaso.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Mantén la calma y continúa.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: ¡Hay muchos peces en el mar, encontraré un marido!

PERSONAS IMPORTANTES: Su jefa y compañera, la señora Betty Sunderland.

RASGOS: Propensa a relajarse bebiéndose una copita.



## MARGRAVE MILOS VALINCHEK

Margrave Milos Valinchek es un representante de ventas de la Valinchek Zbrani Firma, propiedad de su padre, un exitoso fabricante de armas. Viaja en el Orient Express como corresponde a un hombre de su posición. Milos fue un héroe de guerra en el desaparecido ejército austrohúngaro y es un viajero experimentado que puede aconsejar a otros sobre dónde alojarse, cómo contrabandear productos a través de las fronteras internacionales y a quién sobornar para obtener información. Un ataque de gas en 1916 le desfiguró el rostro y ahora siente cierto hastío por la vida y es propenso al fatalismo. Milos busca emociones que le permitan olvidar su dolor y le ayuden a sentirse nuevamente como un hombre de provecho.

## MARGRAVE MILOS VALINCHEK

30 años, héroe de guerra y vendedor de armas de fuego

FUE 55	CON 50	TAM 60	DES 85	INT 75
APA 20	POD 70	EDU 60	COR 70	PV 11
BD 0	CORP. 0	MOV 8		

### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Metralleta calibre .45 75% (37/15), daño 1D10 + 2

Pistola automática calibre .45 65% (32/13),  
daño 1D10 + 2

Esquivar 42% (21/8)

### Habilidades

Crédito 60%, Encanto 20%, Intimidar 20%,  
Orientarse 30%, Persuasión 75%, Primeros  
auxilios 37%, Psicología 19%.

IDIOMAS: Checo (propia) 60%, Alemán 66%, Inglés 61%,  
Italiano 31%.



### Trasfondo

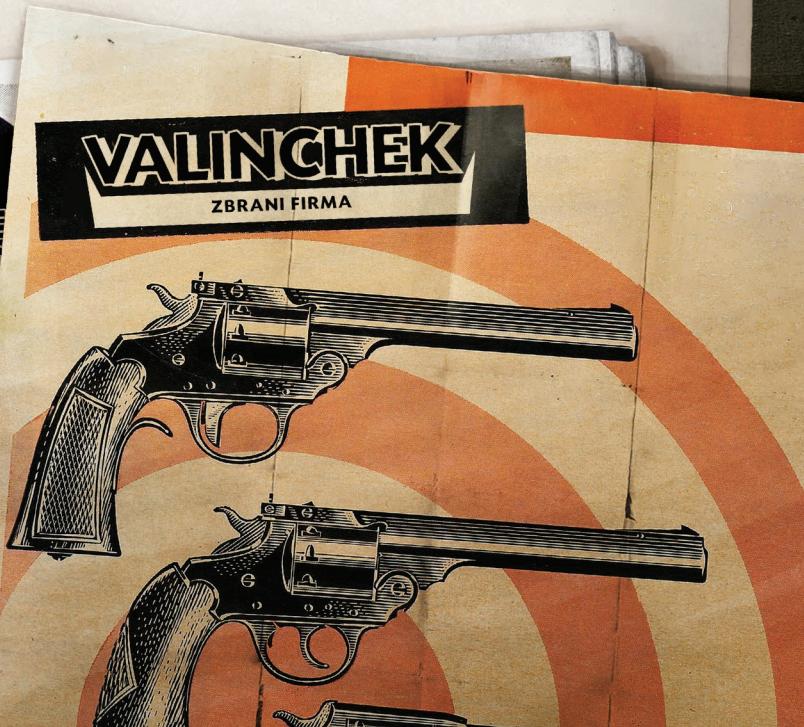
DESCRIPCIÓN PERSONAL: Cicatrices terribles y rasgos faciales contorsionados.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Servir es el más alto honor.

PERSONAS IMPORTANTES: Su padre, Milos Valinchek.

RASGOS: Fatalista, con un negro sentido del humor.

HERIDAS Y CICATRICES: Cara muy desfigurada debido a un ataque con gas durante la guerra.



## VIOLET DAVENPORT

Violet Davenport viaja en el Orient Express para encontrarse con su esposo, el "Maravilloso Walter Davenport", un conocido ilusionista. Su hermosura y buen gusto al vestir atraen la mirada de la mayoría de los hombres, pero sus orígenes de clase trabajadora la traicionan tan pronto como abre la boca. A Violet le encanta chismorrear y por lo general siempre sabe algo sobre sus compañeros de viaje. También le gusta hablar sobre sus vestidos y zapatos y recomendar las tiendas más de moda en la ruta del tren. A pesar de sus frívolas inquietudes Violet no es tonta y tiene buena cabeza para los negocios, por lo que siempre está buscando ideas para el espectáculo de Walter.

### VIOLET DAVENPORT

31 años, ayudante de mago

FUE 65	CON 35	TAM 50	DES 80	INT 65
APA 80	POD 65	EDU 65	COR 65	PV 8
BD 0	CORP. 0	MOV 8		

#### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 55% (27/11)

#### Habilidades

Arte/Artesanía (Costura) 30%, Arte/Artesanía (Ilusionismo) 50%, Cerrajería 31%, Contabilidad 20%, Crédito 40%, Descubrir 35%, Encanto 50%, Equitación 18%, Juego de manos 70%, Mecánica 25%, Persuasión 40%, Psicología 30%, Saltar 30%, Sigilo 60%, Trepar 55%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 65%.



#### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Belleza impactante, siempre vestida a la última moda.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Los asuntos ajenos también son sus asuntos.

PERSONAS IMPORTANTES: Su esposo, Walter Davenport.

RASGOS: Acento inconfundible de clase trabajadora.

HERIDAS Y CICATRICES: Ninguna.



## PROFESOR ALPHONSE MORETTI

Moretti es un simpático profesor emérito de Lenguas e Historia Europea en las universidades de Florencia y Bielorrusia. Moretti viaja de regreso a su amado hogar en Milán después de trabajar una temporada en Londres. Lo más fácil es encontrárselo en el coche salón explayándose sobre su amor por la ópera o su odio por los austriacos (quienes le arrebataron a un padre y a un hijo en los diversos conflictos italo-austriacos de la época). Además de sus logros académicos, Moretti ha participado en numerosos negocios turbios, incluyendo el contrabando y el robo de obras de arte (todo lo cual negará). Moretti es ingenioso, educado y generoso (excepto con los austriacos) y muy perceptivo, incluso bajo presión. El profesor puede ser un valioso aliado o un enemigo peligroso, ya que tarda en ofenderse, pero tarda aún más en perdonar.

## PROFESOR ALPHONSE MORETTI

66 años, historiador turbio

FUE 55	CON 65	TAM 65	INT 65	POD 65
DES 65	APA 35	EDU 98	COR 65	PV 13
BD 0	CORP. 0	MOV 5		

### Combate

Cuchillo pequeño 60% (30/12), daño 1D4.

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

### Habilidades

Buscar libros 45%, Charlatanería 40%, Crédito 52%, Historia 75%, Persuasión 42%, Psicología 30%, Sigilo 35%.

IDIOMAS: Italiano (propia) 98%, Alemán 60%, Francés 60%, Inglés 75%, Turco 40%.



### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Fornido, con sobrepeso y medio calvo.

PERSONAS IMPORTANTES: Su hijo y su padre (asesinados por los austriacos).

LUGARES IMPORTANTES: Milán, su hogar de la infancia.

RASGOS: Tendencia a guardar rencor durante mucho tiempo, especialmente hacia los austriacos.

Frío bajo presión y lento a la hora de enfadarse.



## JARROD HOLST

El Dr. Holst es un médico australiano de viaje por Europa para ahondar en sus estudios de psiquiatría. En la actualidad se dirige a Trieste para investigar ciertas noticias sobre unos sueños inusuales que han estado atormentando a los residentes locales. Holst está convencido de que estos sueños son una forma de histeria colectiva y espera labrarse una reputación en su incipiente carrera publicando un artículo sobre sus observaciones.

El doctor se muestra amistoso y afable con los demás viajeros, aunque sospechará (diagnosticará) la presencia de locura en cualquiera que hable abiertamente de los Mitos y sus manifestaciones. Es un hombre decidido, amante de la ciencia y la paz, aunque logró adquirir cierta habilidad con la porra durante sus años más jóvenes, jugando con los niños de la tribu ngarluma en el noroeste de Australia. Jarrod viaja con una robusta porra, aunque más como recuerdo del hogar que como arma defensiva. El artílugio está grabado con extraños símbolos de los ngarluma y una tirada con éxito de Mitos de Cthulhu revela que son signos de protección para ocultar al portador de la mirada de "El padre de todos los murciélagos" (Nyarlathotep). El Dr. Holst se burlaría de tales afirmaciones.

### JARROD HOLST

29 años, psiquiatra

FUE 50	CON 70	TAM 65	DES 50	INT 90
APA 60	POD 60	EDU 91	COR 60	PV 13
BD 0	CORP. 0	MOV 7		

#### Combate

Porra 70% (35/14), daño 1D6

Pelea 70% (35/14), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

#### Habilidades

Ciencias (Biología) 20%, Ciencias (Farmacología) 70%, Ciencias (Química) 40%, Crédito 60%, Encanto 40%, Escuchar 30%, Medicina 70%, Naturaleza 20%, Orientarse 21%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 60%, Psicoanálisis 60%, Psicología 70%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 80%, Alemán 51%, Latín 65%.



#### Trasfondo

**DESCRIPCIÓN PERSONAL:** Mirada inquisitiva y penetrante, cara redonda y cierto aire informal (a pesar de su elegante traje).

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** La ciencia es la única verdad y a través de su aplicación la humanidad alcanzará un futuro de paz y abundancia.

**LUGARES IMPORTANTES:** Roebourne, noroeste de Australia.

**POSESIONES PRECIADAS:** Garrote de ngarluma (ver descripción).

**RASGOS:** Amable, generoso y tranquilo.



## CHRISTOPHER MACIAS

Macías trabaja como redactor en la De Forest Phonofilm Corporation, con sede en Nueva York. Es un aficionado de la historia europea que después de años de ahorro ha logrado embarcarse en un viaje en el Orient Express junto a Winston, su perro carlino. Christopher es un voraz lector de novelas e historias que siente un gran interés por la criminología y lo oculto. Su fascinación por el Orient Express viene de lejos y fue una motivación para aprender muchos de los idiomas que se hablan a lo largo de su ruta (lo que facilitó en gran medida su don para aprender nuevas lenguas).

Cuando no esté mimando a Winston, Macías estará analizando cualquier texto histórico obtenido por los investigadores o enfrascado en el estudio de cualquier cosa que caiga en sus manos (sea propiedad suya o no). Durante las paradas Macias y Winston suelen visitar lugares históricos. Su diabetes hace que vea peor de lejos y que necesite gafas para leer.

### CHRISTOPHER MACIAS

40 años, redactor

FUE 50	CON 50	TAM 65	DES 50	INT 75
APA 45	POD 70	EDU 80	COR 70	PV 11
BD 0	CORP. 0	MOV 6		

#### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

#### Habilidades

Arte (Escritura) 60%, Buscar libros 56%, Ciencias ocultas 55%, Derecho 30%, Descubrir 30%, Historia 65%, Persuasión 20%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 95%, Alemán 15%, Árabe 45%, Francés 55%, Italiano 50%, Serbio 35%, Turco 35%.



#### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Vista débil, constitución sólida, sonrisa alegre y simpática.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Es necesario hacer muchas preguntas para llegar a la verdad.

PERSONAS IMPORTANTES: Winston, su perro carlino.

RASGOS: Bebe Coca-Cola (bajo su propia responsabilidad).

No puede resistirse a explorar un buen yacimiento o ruina histórica.

### WINSTON

3 años, carlino fiel

FUE 35	CON 55	TAM 20
POD 35	DES 65	PV 7
BD -2	CORP. -2	MOV 9

#### Combate

Mordisco 30% (15/6), daño 1D4 - 2

Esquivar 32% (16/6)

#### Habilidades

Coger 60%, Ladrar ruidosamente 90%, Oler 90%, Saltar 40%, Sigilo 50%.



## BRYAN THAO WORRA

Thao Worra es un poeta de Laos autor de una colección de poesía titulada *Al otro lado del ojo*, inspirada en unos sueños recurrentes que tiene con un pálido "hombre-serpiente sin piel". Thao viaja por Europa visitando las casas de campo de los teósofos por invitación de un caballero llamado Auguste-Edouard Chauvet. El destino final de Thao Worra es Luxor, donde desea explorar las posibles conexiones entre las deidades ofídicas egipcias y las serpientes naga del antiguo Lan Xang. Si los investigadores se ganan su confianza, el temperamental poeta puede contarles cómo hace dos años se encontró una repugnante estatua de teca en una cueva de Laos. La figura era la de un ser llamado "Nyár" envuelto en pieles tatuadas de serpientes y (quizás) seres humanos. La experiencia (al menos lo poco que recuerda) le trastocó y ahora es una persona mucho más nerviosa y paranoica, siempre atenta a los signos de la "secta de Nyár". Thao busca respuestas para averiguar qué sucedió en esa cueva y por qué ahora teme a las ranas y no puede soportar su presencia.

Thao Worra es un conductor terrible que simplemente se derrumba cuando se pone al volante. Aunque en público se muestra neutral sobre el movimiento de independencia de Indochina, en privado es un firme partidario de la independencia.

### BRYAN THAO WORRA

34 años, poeta

FUE 60	CON 55	TAM 50	DES 55	INT 85
APA 75	POD 80	EDU 80	COR 23	PV 10
BD 0	CORP. 0	MOV 9		

#### Combate

Pelea 65% (32/13), daño 1D3

Machete 65% (32/13), daño 1D8

Esquivar 45% (22/9)



#### Habilidades

Arte (Poesía) 85%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 42%, Conducir automóvil 5%, Charlatanería 70%, Descubrir 35%, Escuchar 35%, Mitos de Cthulhu 23%, Naturaleza 19%, Tregar 50%.

IDIOMAS: Laosiano (propio) 91%, Francés 55%, Inglés 85%, Tchotcho 20%.

#### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Asiático, esbelto y elegante, con perilla y gafas.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Independencia para Laos.

LUGARES IMPORTANTES: Su hogar en Laos.

POSESIONES PRECIADAS: Una copia de su propia colección de poesía, *Al otro lado del ojo*.

RASGOS: Supersticioso.

FOBIA Y MANÍAS: Batracofobia (miedo a las ranas).



# AL OTRO LADO DEL OJO

DE  
BRYAN THAO WORRA

## CORONEL NATHANIEL R. MILLER

El coronel Miller ha sido el agregado militar de la Embajada de Estados Unidos en París durante los últimos cuatro años. Viste de manera impecable e interpreta a la perfección el papel de caballero estadounidense, aunque ha pasado gran parte de su tiempo en París disfrutando de las esposas ricas, jóvenes y aburridas de otros diplomáticos. Hace cinco días una persona desconocida se puso en contacto con Miller y le exigió que se subiera al Orient Express en Londres, so pena de sacar a la luz sus numerosas relaciones excesivamente familiares con las esposas de sus colegas. El coronel Miller desconoce el propósito del viaje o su destino. Es su primera vez en el Orient Express y se dedica a beber whisky y hablar con las damas, mientras observa los movimientos del resto de pasajeros tratando de determinar quién lo está chantajeando y lo que realmente quiere. El coronel debería dejar de prestar atención a las faldas que pasan junto a él, ya que hay alguien decidido a poner fin a su escandaloso comportamiento.

### CORONEL NATHANIEL R. MILLER

42 años, agregado militar

FUE 60	CON 45	TAM 70	DES 70	INT 80
APA 80	POD 85	EDU 91	COR 85	PV 11
BD +1D4	CORP. 1	MOV 7		

#### Combate

Pelea 35% (17/7), daño 1D3 + 1D4

Pistola automática calibre .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

#### Habilidades

Buscar libros 50%, Conducir automóvil 50%, Contabilidad 20%, Crédito 52%, Charlatañería 60%, Descubrir 55%, Encanto 60%, Equitación 25%, Escuchar 30%, Nadar 30%, Orientarse 25%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 40%, Psicología 45%, Sigilo 40%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 91%, Francés 50%.



#### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Rasgos suaves, atuendo bien cuidado, zapatos bien pulidos.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Completa lealtad a sus superiores y a su país.

PERSONAS IMPORTANTES: Su misterioso chantajista.

RASGOS: Un donjuán que busca y disfruta de la compañía femenina.



Sabemos lo que has hecho.  
Sube al Orient Express.  
enviaremos las pruebas.



## BRETT BOZEMAN

Bozeman es un millonario nacido en Dallas (Texas), hecho a sí mismo y estandarte del sueño americano. Comenzó su carrera como geólogo, pero una combinación de suerte, trabajo duro y buena cabeza para los negocios le permitió amasar una fortuna y un imperio empresarial. Tras retirarse del día a día viaja por el mundo a lo grande. No tiene miedo a la aventura y le gusta explorar los rincones más oscuros de la sociedad. Como buen texano, es capaz de valerse por sí mismo y no se anda con tonterías. Hay tres cosas que le gustan y que prefiere tener siempre a mano: licor de calidad, mujeres guapas y su colección de Colts calibre .45.

### BRETT BOZEMAN

53 años, magnate del petróleo

FUE 85	CON 60	TAM 60	DES 45	INT 85
APA 40	POD 80	EDU 75	COR 80	PV 12
BD +1D4	CORP. 1	MOV 6		

### Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3 + 1D4

Revólver calibre .45 60% (30/12), daño 1D10 + 2

Esquivar 25% (12/5)

### Habilidades

Buscar libros 30%, Ciencia (Geología) 50%, Crédito 99%, Derecho 30%, Descubrir 40%, Equitación 31%, Intimidar 40%, Naturaleza 25%, Persuasión 60%, Psicología 60%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 75%, Francés 40%.



### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Torso grande como un barril y con barriga.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: El trabajo duro lleva al éxito.

Ganar es el único objetivo.

LUGARES IMPORTANTES: Su rancho.

POSESIONES PRECIADAS: Su colección de pistolas Colt calibre .45, siempre lleva al menos una consigo.

RASGOS: Le gusta el sonido de su propia voz.



## LORD MARTIN ALAN-BROWN

Lord Martin Alan-Brown es un hombre guapo, moreno, elegante, de voz profunda y bien hablado. Tiene el dinero, tiempo, educación y modales necesarios para triunfar en la vida e ignorar las típicas preocupaciones del hombre común. También es un miembro respetado y bien relacionado de la aristocracia inglesa, con conexiones por toda Europa, gracias a la vinculación de su familia con muchas de las casas nobles de Alemania, Italia, Francia y el resto del continente. En la actualidad viaja con su esposa, sus dos hijos y sus criados personales.

Lord Alan-Brown desea fervientemente amar a su esposa, cuidarla y ser un esposo devoto, pero le resulta imposible: cada mañana al despertarse se encuentra una mujer diferente a su lado, con una cara y una personalidad distintas, aunque ella lo llama "cariño" y sus dos hijos la llaman "madre". Incluso sus criados de confianza (Thompson, el ayuda de cámara, y Milne, la dama de compañía de su esposa) parecen ignorar que su mujer es diferente cada día. Lord Alan-Brown es incapaz de hablar de los cambios con nadie más y se está volviendo loco lentamente. Si pudiera encontrar a alguien que lo creyera y que pudiera ayudarlo estaría realmente agradecido.

## LORD MARTIN ALAN-BROWN

38 años, diletante y aristócrata terrateniente

FUE 70	CON 75	TAM 75	DES 50	INT 60
APA 65	POD 65	EDU 85	COR 53	PV 15
BD +1D4	CORP. 1	MOV 7		

### Combate

Pelea 25% (12/5), daño 1D3 + 1D4

Esquivar 25% (12/5)

### Habilidades

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 30%, Arqueología 35%, Arte (Escultura) 40%, Buscar libros 30%, Crédito 90%, Charlatanería 55%, Encanto 25%, Equitación 30%, Historia 10%, Persuasión 40%.

IDIOMAS: Inglés (propia) 85%, Alemán 11%, Francés 68%, Italiano 50%.

### Trasfondo

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Voz profunda y grave, impecablemente vestido, cabello oscuro y rasgos cincelados.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: A su esposa le pasa algo raro que él no puede explicar.

PERSONAS IMPORTANTES: Su esposa (ver notas) y dos hijos.

LUGARES IMPORTANTES: Su casa solariega.

RASGOS: Excesivamente generoso con la gente que aprecia.

