

El Enemigo Interior: Vol. 3

Middenheim

La Ciudad del Caos



**GAMES
WORKSHOP**

ISBN: 84-8421-010-3

Depósito Legal: M-47410-1999

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd.

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1999 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

Diciembre de 1999.

La Factoría de Ideas

C/Plaza 15

28043 Madrid

Tlfn.- 91 388 72 82

Fax.- 91 388 91 40.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





● CRÉDITOS ●

● EDICIÓN INGLESA ●

Diseño del juego y desarrollo: Carl Sargent.

Edición: Phil Gallagher.

Diseño de portada: Ian Miller.

Maquetación y portada: Ian Miller.

Mapas e ilustraciones interiores: Tony Ackland, Charles Elliott, H, Martin McKenna, Russ Nicholson, Stephen Tappin.

Ilustraciones interiores: Martin McKenna.

● EDICIÓN ESPAÑOLA ●

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: Oscar Díaz.

Coordinador de la traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Impresión: Graficinco, S.A.

Filmación: Autopublish.





SUMARIO

MIDDENHEIM: LA CIUDAD DEL CAOS

Introducción	5	Encuentros en Middenheim	56
La Ciudad del Lobo Blanco	6	Cultos del Caos en Middenheim	63
La Ciudad de Middenheim	8	La Subciudad	69
Religión y culto	13	Bienes y Servicios	77
La Política de la Ciudad Estado	17	Planos de Edificios Típicos	80
El Ejército y Las Defensas	22	Ciudad de Aventuras	87
El Largo Brazo de La Ley	25	Los Poderes Fácticos	91
Mesones y Alojamientos	29	Snótbol y Otros Pasatiempos	97
Guía Urbana de Middenheim	31	Cultura General	100

LA CIUDAD DEL LOBO BLANCO

Mientras la humanidad crecía y se dispersaba por el área que un día sería conocida como El Imperio, adoraba a dos dioses por encima de todos los demás. Es costumbre en los humanos pensar únicamente en los problemas inmediatos, tanto en sus obligaciones como en sus devociones, y todo su afecto fue a Taal, Dios de las Regiones Salvajes, y a su hermano menor Ulric, Dios de los Lobos y el Invierno.

Los dos dioses captaron un gran número de devotos, y se levantaron muchos templos para su mayor gloria. Y aún así, Ulric estaba preocupado. Mientras vagaba por los bosques en forma de lobo y recorría las colinas disfrazado de gélido viento del norte, cada día creía con más firmeza que su hermano que superaba en todo. Por tanto, visitó a Taal en su palacio de la montaña y le contó sus inquietudes.

"Hermano," dijo Ulric, "ambos somos dioses poderosos; ambos contamos con un gran número de adeptos por todo el mundo, y ambos somos venerados y temidos, como debe ser. Y aún así creo que no llego a tu altura."

Taal se inclinó hacia delante, mientras su habitual ceño se hacía más visible a causa de la preocupación. "¿A qué viene esto, hermano?" preguntó, y su voz era como el viento a través de los árboles.

"Tienes tu propio reino," replicó Ulric, "todos los lugares salvajes te pertenecen. Mi reino desapareció hace mucho, antes de que fuera lo bastante fuerte como para protegerlo."

"Pero," contestó Taal, "tienes mi reino durante casi medio año, y ni yo ni ninguna otra deidad puede desterrar tus inviernos de nuestras tierras. ¿Acaso no es suficiente?"

"Pero incluso en el invierno más intenso sigo sometido a tu gobierno," dijo Ulric. "Mis lobos sólo cazan a tus animales más viejos y débiles, y mis nieves únicamente congelan tus ríos más pequeños. No hay nada que sea mío continuamente; con la llegada de cada primavera, no me queda nada."

"Entonces, ¿qué te dejaría satisfecho?" preguntó Taal. "No puedes esperar envolver el mundo continuamente con el invierno, porque eso te haría más poderoso en todos los demás dioses juntos."

Ulric se sentó a meditar durante algún tiempo, y el palacio en la montaña de Taal quedó cubierto con nubes de tormenta cargadas de nieve.

"Me gustaría tener un lugar," dijo por fin, "un lugar en el que pueda fundar el mayor de mis templos, y donde mis devotos puedan encontrarme incluso en el calor del verano. Como eres mi hermano, creo que puedo pedirte, y estoy seguro que no te lo pensarás demasiado."

Taal caviló un instante, y se volvió hacia su hermano.

"Como eres mi hermano," dijo, "te concederé ese lugar, pero pondré ciertas condiciones."

"Primero, yo debo escoger el lugar. Como soy tu hermano, elegiré un sitio que nos agrada a ambos, pero una vez que lo haya escogido, debes aceptar mi decisión."

"En segundo lugar, debes acceder a que los inviernos en ese lugar no duren más ni sean más severos que los inviernos del resto de las regiones; aunque será el centro de tu culto, seguirá estando dentro de mi reino, y no debe sufrir más que el resto por tu presencia."

"En tercer lugar, debes contentarte con lo que te daré, y nunca volverás a pedirme nada más. Te haré este regalo por mi amor fraternal, pero pedir más puede convertirnos en enemigos. Si accediera a más peticiones, quizá piense que eres codicioso, y puede que comiences a despreciarme y a ansiar mi reino; y si me negara, puede que creas que mi corazón es frío y que no soy un auténtico hermano contigo. Por tanto, este debe ser el fin, por el bien de ambos."

"Si estás de acuerdo con mis condiciones, te daré un lugar propio, que será tuyo por siempre, independientemente de la estación."

"¿Qué dices?"

Ulric meditó durante mucho tiempo, evaluando cuidadosamente las condiciones de Taal. Por fin, se decidió. Las nubes de tormenta desaparecieron, y asumió su forma favorita —la de un gran lobo blanco como la plata.

"Muy bien," dijo, y su voz era como aullido de cien lobos, "acepto tus condiciones."

Taal llevó a Ulric hasta un lugar de su reino en el que se elevaba una cumbre rocosa por encima del bosque, apuntando hacia el cielo como el dedo de un dios.

"Este es el lugar," dijo, "yo mismo he estado pensando en construirme un templo aquí, para que mis adeptos más fieles pudieran probar su devoción escalando hasta la cima. Pero por tu petición, te lo regalaré."

Ulric caminó por la cumbre, y la miró desde todos los ángulos. Entonces propinó un fuerte puñetazo a la roca, haciendo añicos la cima y dejando una planicie de casi dos kilómetros.

"Este será un buen lugar para el templo," dijo, "y sobre esta roca crecerá una gran ciudad fortificada, segura contra todos los enemigos. Los fuegos de mi templo arderán eternamente, y la gente mirará hacia aquí para encontrarme, por encima de todos los lugares del mundo."

"Gracias, hermano, estoy más que satisfecho de tu regalo."

Y así sucedió. Los humanos del Imperio encontraron la "Roca del Puñetazo" (o *Fauschlag* en su idioma), y sobre su cima construyeron una fortaleza rocosa y un imponente templo. Y, con el tiempo, la fortaleza se convirtió en una ciudad, a la que se llamó Middenheim —la Ciudad del Lobo Blanco.

• CÓMO USAR ESTE LIBRO •

Este libro está pensado para que lo usen exclusivamente DJs. El gran mapa a color de Middenheim puede separarse del libro para que lo muestres a tus jugadores, y al final del libro hay varios apéndices que quizá quieras fotocopiar para proporcionárselos a tus jugadores durante la partida (¡te damos permiso para hacerlo!), pero la mayor parte del material incluido en el libro es sólo para tus ojos.

El libro es tu llave a la Ciudad Estado de Middenheim —da igual si tus personajes jugadores van allí para comprar ese objeto especial que siempre han querido, o para comerciar, o preparar una estafa o para hacer turismo. En las páginas de este libro encontrarás material más que suficiente para satisfacer sus necesidades y mantenerles ocupados durante semanas.

Aquí tienes toda la información que necesitas —historia, ideas para campañas, aventuras cortas, PNJs, descripciones detalladas de templos, tiendas y posadas— la lista es interminable. Tómate tu tiempo para ojear el libro, y familiarízate con sus contenidos. No tienes que memorizarlo todo, ni siquiera leértelo de inmediato, pero debes saber donde encontrar los diferentes tipos de información que contiene.

• AVENTURAS EN LA CIUDAD •

Las aventuras en la ciudad pueden no ser muy atractivas para los jugadores acostumbrados a "masacrar mazmorras", pero un buen DJ puede hacer que sean igual de divertidas y que tengan la misma tensión que cualquier ataque a una guarida de Orcos, por ejemplo, y hemos intentado proporcionar todo tipo de pistas y consejos para mantener a tus jugadores interesados y en guardia.

A diferencia de una aventura de "machaca y destroza", en la que los personajes jugadores emplean sus habilidades de combate y supervivencia para luchar contra un entorno hostil, el juego en una ciudad se centra en su interpretación del personaje, y en el uso de las habilidades relacionadas con este aspecto del juego. *Warhammer Fantasía* es perfecto para este tipo de aventuras, y cuenta con una gran variedad de habilidades que sólo pueden usarse en un entorno urbano si pretende sacarse el mayor partido de ellas.

Las aventuras surgirán mientras los PJs vaguen por las calles —pero los jugadores deciden si sus personajes se implican o no en ellas. Cuando un mercader vestido lujosamente da la alarma a causa de un astuto cortabolsas, los personajes tienen la posibilidad de unirse a la persecución —ganándose la gratitud de un adinerado mecenas—, podrían confundir a los perseguidores y hacer un contacto útil en los bajos fondos, o podrían limitarse a encogerse de hombros y seguir su camino.

La interacción social es tanto el vehículo como el objetivo de cada partida. Prepara tus encuentros para probar a tus jugadores con diferentes clases de presiones —desde los groseros insultos de un borracho callejero a los comentarios esnob de un noble privilegiado. Y no siempre les dejes recurrir a una respuesta violenta. Deja claro que Middenheim es un lugar civilizado, y que los que se comportan como bárbaros suelen morir como ellos. Los jugado-

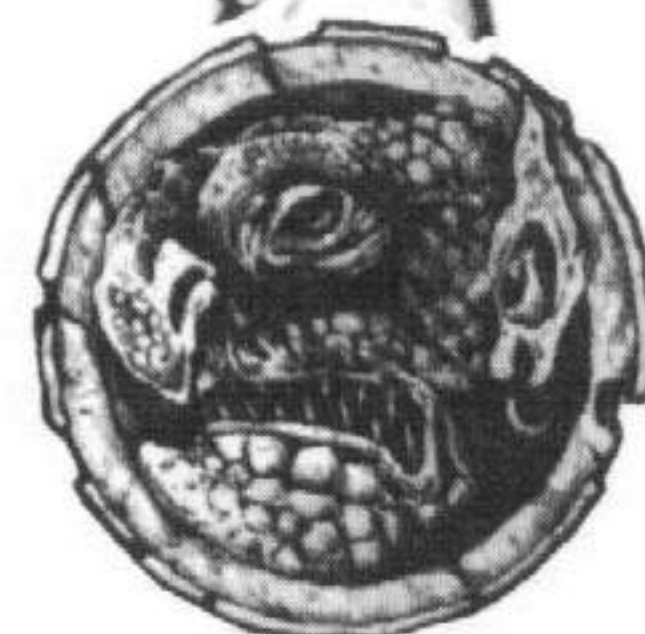
res tienen que recordar que la ciudad cuenta con un complejo sistema legal, y que las autoridades tienen los medios marciales y mágicos para hacer cumplir sus leyes.

• PLANIFICACIÓN •

Trata de averiguar cuáles son las intenciones de los personajes jugadores antes de que empiece la partida —quizá podrías concluir cada sesión pidiéndoles que te digan que es lo siguiente que van a hacer, para que te puedas preparar adecuadamente.

Armado con esta información, debes preparar varios encuentros de antemano —desde cosas interesantes que podrían ver (por ejemplo, la procesión de un funeral), pero que no pretenden provocar ninguna intromisión, a aventuras cortas —un altercado con unos cuantos sectarios, o un encuentro con un astuto timador (en la página 56 incluimos más ideas).

Pero no olvides la primera ley de Murphy de los DJs —"Independientemente de los preparativos que hagas, los jugadores seguramente tengan alguna idea brillante o inventen algún plan extraño que nunca vas a poder anticipar." Es buena idea tener un surtido de encuentros "aislados" que no dependan de ninguna localización particular; haz que llegue una patrulla de la Guardia y que comience a preguntar a todos sus nombres, ocupaciones, residencias, etc; o haz que un borracho atraviese de repente el ventanal de una posada cercana; las posibilidades están limitadas únicamente por tu imaginación. Con práctica, pronto te alegrarás de tener que inventarte cosas sobre la marcha, y ahí empieza la verdadera diversión



LA CIUDAD DE MIDDENHEIM



Antigua e imponente, la ciudad amurallada de Middenheim se encuentra en lo alto de una cumbre rocosa de paredes escarpadas, a doscientos metros del suelo del campo circundante. Alrededor de ella, por todas partes, se extiende un bosque aparentemente infinito, y hacia el este se encuentran las desoladas Montañas Centrales. Middenheim lleva en pie más de dos mil años: no está muy lejos de la semilla del Caos al norte, y el bosque Drakwald alberga a bandas aisladas de Hombres-Bestia, pero la solidez y majestad de la ciudad parecen sostener la esperanza de que aún durará muchos siglos.

• HISTORIA •

La historia de Middenheim está narrada por un gran número de fuentes diferentes. Hay manuscritos antiguos y académicos, mitos y leyendas (algunos de ellos en poemas épicos, otros conservados únicamente mediante la tradición oral), documentos del templo, etc. Los principales sucesos de la larga y accidentada historia de la ciudad se perfilan en la Cronología (más adelante). A continuación se incluyen unos cuantas citas breves de varias fuentes, que abordan uno o dos de los citados acontecimientos. Se incluyen notas para indicar dónde pueden consultarse esas fuentes, y en cada caso se señala cómo los personajes pueden llegar a averiguar la información que se proporciona.

Las citas que se presentan no son más que la punta del iceberg. Inventa mitos y variantes adicionales para dar a tus jugadores cuando consulten bibliotecas, hablen con sacerdotes, etc. Sin duda, habrá una cuota razonable de datos falsos y de distorsión de hechos, dependiendo del autor de la fuente en cuestión –los documentos del Templo de Ulric no hacen mención de la humillación de su Sumo Sacerdote por parte de Magnus el Pío, por ejemplo, mientras que la versión Sigmariana dedica tres o cuatro tomos a este incidente apócrifo (véase El Año de la Vergüenza, pág. 11).

El propósito de toda esta información es doble: en primer lugar, creemos que es divertido, y segundo, proporciona la base sobre la que se construyen la mayoría de las aventuras de El Enemigo Interior. Al hacer que tus PJs investiguen la historia de la ciudad, dispones de una manera ingeniosa de comunicar la atmósfera y el trasfondo de la campaña y de hacer que se sientan implicados en algo gordo; un modo de mostrarles que sus acciones no son más que una pequeña parte de un gran tapiz.

• CRONOLOGÍA DE MIDDENHEIM •

Fecha (Calendario Imperial)

- 50 Artur, jefe de los Teutogren, descubre la roca Fauschlag –ubicación de la futura Middenheim. Consigue la ayuda de un clan enano para construir un túnel a través de la roca y construir una imponente fortaleza.
- 63 Wulcan, Sumo Sacerdote de Ulric, tiene una visión de su deidad y construye un templo en el lugar (finalizado en el 113) –comienza a llegar un flujo constante de peregrinos.
- 100 La riqueza de la ciudad aumenta a medida que crece el comercio entre la ciudad de Altdorf y el Norte, y entre Talabheim y Marienburgo. Se produce una gran afluencia de hechiceros para ayu-

dar a reforzar mágicamente los muros de la ciudad.

- 100-550 El auge del Culto de Sigmar provoca un conflicto con el Sumo Sacerdote de Ulric. La tensión hace que el Graf Wulfgaeng (que estuvo a punto de ser Emperador) presiona a la nueva dinastía imperial para garantizar a la ciudad la condición provincial.
- 555 Para evitar la secesión completa del Imperio de Middenheim, se concede la cédula. Se nombra al primer Caballero Eterno, símbolo de la ciudad inexpugnable.
- 1111 La peste negra barre el Imperio, pero la mayor parte de la población de Middenheim evita la plaga, gracias a la estricta política de aislamiento forzada por el Graf Gunthar –desgraciadamente, muchos mueren de hambre.
- 1152 La Edad de las Guerras. La ciudad estado se anexiona Middenland, y el Graf Erich de Middenheim también se hace con el título de Gran Duque de Middenland, ganando dos votos electorales.
- 1360 Las diferencias de criterio entre el Graf Heinrich y el Sumo Sacerdote de Ulric provocan que el Sumo Sacerdote se marche a Talabheim para apoyar a la Gran Duquesa Ottilia para que instaure la Edad de los Tres Emperadores (véase Sombras Sobre Bögenhafen, pág. 14)
- 1547 Se logra un acercamiento entre el Sumo Sacerdote y el Graf, el Gran Duque Heinrich, tras aceptar el culto el voto de celibato para todos sus sacerdotes (que impide al Sumo Sacerdote de Ulric fundar una dinastía rival). Cuando el Graf/Gran Duque fracasa al tratar de hacerse con el trono, declara que la elección ha sido fraudulenta y se autoproclama Emperador.
- 1550 Comienzo de la Guerra Civil –Middenheim guerra con Talabheim, y Middenland vuelve a ser una provincia independiente.
- 1812 Los Middenlandeses sitian Middenheim, y son rechazados por la ayuda de los enanos. Se “sella para siempre” la subciudad, y se emprenden grandes obras de reconstrucción y fortificación.
- 1979- Las Edades Oscuras: propagación de los cultos del Caos por todo el Imperio; la Guerra de los Hechiceros en Middenheim acaba con el destierro y ejecución de un buen número de Demonólogos y Nigromantes.
- 2302 Incursiones del caos: Magnus el Pío (véase Sombras Sobre Bögenhafen, pág. 14) visita la ciudad y humilla al Sumo Sacerdote, que intenta patéticamente acusarle de hereje.
- 2369 Gunthar von Bildhofen (hermano de Magnus el Pío), tras haberse enemistado con el Gran Teogonista del Culto de Sigmar, no consigue ser elegido Emperador. Su llegada a Middenheim procedente de Nuln marca un punto de inflexión en la historia de los Todbringers (parientes lejanos y futuros regentes).
- 2371 Boda de la nieta de Gunthar con Boris Todbringer; su hijo se convierte en el primer Todbringer que llega a Graf de la ciudad de Middenheim (bisabuelo del Graf actual).



• LAS CITAS •

Primeros datos

La versión aceptada de la fundación de la ciudad procede del "Relato de Artur y el Santo Vendaval" - un poema épico atribuido a un sabio tribal de la época de Sigmar (véase pág. 6).

Fue Artur, Jefe de los Teutognen, el primero que vio la gran cumbre rocosa que ahora alberga a la ciudad de Middenheim. La llamó Fauschlag -significa Puñetazo- pero no se sabe qué fue antes, si la leyenda o el nombre.

La leyenda de la creación de la roca, y el siguiente extracto del relato de Artur, pueden encontrarse en la Casa del Saber del Templo de Ulric. No es necesario que los personajes lleguen a entrar en esta enorme biblioteca, ya que se reconoce que el Hermano Bengt, uno de los frailes más jóvenes, es el mayor experto en historia antigua de la ciudad, y con gusto entretendrá a los desprevenidos visitantes con esta información a la menor oportunidad.

Unos 50 años antes de la coronación de Sigmar, Artur llevó a su tribu a través del bosque de Drakwald hasta la Fauschlag. La gran roca se encontraba a unos pocos kilómetros de las Montañas Centrales, y en la zona abundaba el hierro; y donde abunda el hierro, hay minas; y donde hay minas, hay comercio y riqueza; y todas esas cosas necesitan la protección de una fortaleza.

El pueblo de Artur no eran constructores renombrados, pero los enanos de las Montañas Centrales habían sido obligados a dejar su antiguo hogar, y se ofrecieron a ayudar a los humanos a cambio de una parte de la protección que ofrecía el imponente pico.

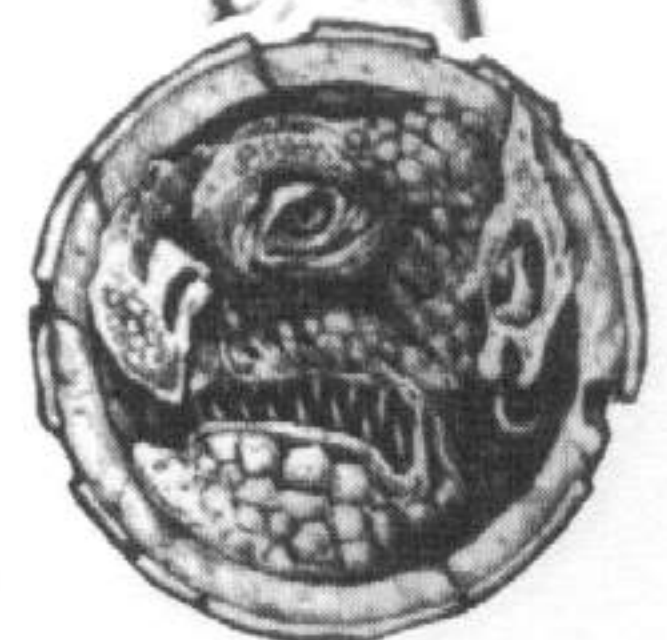
Pasaron cien años antes de que terminaran la obra y apareciera la escarpada fortaleza sobre la meseta de Fauschlag. Y durante ese tiempo Artur libró un combate singular contra Sigmar y perdió, Sigmar se convirtió en Emperador y finalizó su reinado con un viaje final como hombre mortal. Pero en el año 60 del Imperio la fortaleza estaba finalizada, y así fue como los Teutognen -los últimos nómadas de una nación guerrera, y la tribu que en tiempos rivalizó con la de Sigmar- llegaron finalmente a su hogar.

Aunque en la Fauschlag se encontraron unas cuantas vetas de oro, los enanos nunca pudieron regresar a las Montañas Centrales, y las esperadas minas no llegaron a establecerse. Muchos eran los buscadores de oro que organizaban expediciones optimistas en los primeros días del Imperio, pero pocos regresaban. Y los que lo hacían llegaban tambaleándose hasta la floreciente ciudad fortificada sin nada, salvo unas cuantas cicatrices y terribles relatos de ogros y trolls...

La Fundación del Templo de Ulric

La siguiente historia aparece en muchos de los frisos, frescos, grabados y mosaicos del templo. Y, por supuesto, el Hermano Bengt la cuenta excepcionalmente bien, y con todo lujo de detalles:

Fue entonces cuando Wulcan, hijo de Artur y Sumo Sacerdote del Culto de Ulric, recibió una visión. El mismo Ulric se apareció a su siervo, envuelto en una piel de lobo gris plata, y dominando la roca Fauschlag. El dios golpeó la roca con el extremo de Blitzbeil -su enorme hacha de guerra- y brotó una fuente de fuego. "Aquí se levantará mi templo," tronó. "Mientras este fuego arda en su hogar, tu pueblo perdurará."



Lleno de la energía de Ulric, Wulcan no tardó en consagrar un templo en el lugar sagrado. Se tardaron 50 años en construir el enorme edificio, pero Wulcan vivió para verlo terminado; era el mayor de todos los templos del Viejo Mundo.

La llama que estalló en el lugar donde cayó el golpe de Ulric sigue ardiendo en un gran hogar situado ante el altar mayor del templo. Se dice que el fuego no puede dañara un auténtico devoto del dios —y muchos “herejes” han perecido en sus llamas para probar este hecho. No obstante, el fuego tiene otra propiedad mágica que conocen pocas personas; a saber, que cualquier arma de filo que se deje dentro obtendrá poderes mágicos temporales. Los poderes otorgados varían —a veces el arma obtiene bonificaciones al impacto y al daño, otras simplemente permite a su portador alcanzar a seres inmunes a las armas que no son mágicas. En cualquier circunstancia, las propiedades mágicas del arma desaparecen rápidamente, y no se sabe que hayan durado más de una semana.

El Crecimiento de Middenheim

El tamaño del templo habría sido suficiente para asegurar un flujo constante de peregrinos, pero cuando se propagó el origen de su fundación, ese flujo se transformó en un torrente. En aquellos días, el Culto de Sigmar estaba en pañales (y fuera de Reikland no tenía demasiada aceptación), y, durante un breve transcurso de tiempo, Middenheim se convirtió en el núcleo religioso de todo el Imperio.

Y a causa de la construcción del templo, la suerte de la ciudad dio un giro radical, que no ha cambiado hasta la fecha. Como los caminos cada vez eran más seguros y fiables, el comercio creció rápidamente —y Middenheim se encontró en una gran encrucijada entre Altdorf y Salzenmund, y Talabheim y Marienburg.

La Roca de los Magos

Fue en esta época cuando Middenheim empezaba a ganarse la reputación de capital mágica del Imperio. El Graf Erich —el regente de la ciudad de aquella época— tenía un vivo interés en conseguir la ayuda de los hechiceros del Imperio para reforzar mágicamente las defensas de la ciudad. Les permitió crear un Gremio de Hechiceros y Alquimistas e incluso concedió al Alto Hechicero y a su ayudante un estipendio generoso procedente de los fondos públicos. Dada esta tolerancia, por no decir apoyo, hacia los Hechiceros por parte de los organismos oficiales, todo aspirante a hechicero del Imperio acudió en masa a la ciudad, suplicando un puesto de aprendiz.

El Caballo Eterno

De acuerdo con un antiguo volumen del Colegio Teológico (lugar 32, pág. 49), el cargo de Caballero Eterno data de la primera vez que Middenheim recibió su cédula de Ciudad Estado. No es fácil traducir la historia —está repleta de simbolismos oscuros y referencias misteriosas sobre las que siguen discutiendo los eruditos— pero lo esencial se recoge a continuación para tu conocimiento.

“Escuchad las palabras de la Sibila, la sabia, poseedora de la visión que va más allá del tiempo y el espacio. ¡Gente de la Ciudad Central, os rebozáis en el estiércol! ¡Contemplad a vuestros hijos! A menos que entre vosotros haya algún virtuoso, estáis condenados. Escuchad el consejo de los sabios y dejadles que escojan a un campeón de entre los hombres que conservan su honor. He visto la advertencia en las estrellas ¡encontrad al Caballero Eterno o pereced en el abismo!”

El Graf convocó a sus guerreros y caballeros, y les dio su bendición antes de enviarles al bosque, para que sólo uno de

ellos volviera con un signo o muestra de su merecimiento. Regresó el llamado Siegfried —y de su lanza colgaba la cabeza de Zakash, el guerrero del caos cuyas incursiones habían costado a muchas familias su hogar y sus hijos. La gente se regocijó, y el Graf dio a Siegfried la mitad de su tesoro. A continuación, y para maravilla de todos, apareció una deslumbrante armadura blanca sobre el altar del templo de Ulric, y el Sumo Sacerdote se la entregó de inmediato al Caballero, confirmando su posición de guerrero elegido por Ulric.

Desde ese día, la armadura ha pasado de Caballero a Caballero —los sucesores son nombrados por el Graf y bendecidos por el Sumo Sacerdote. Algunas personas creen que no hay más que un Caballero, cuyo espíritu pasa de un cuerpo a otro. Otros se burlan (en privado) de esta “superstición, pero nadie duda del valor del cargo de Caballero y de la realidad de la armadura mágica.

Middenheim y los Middenlandeses

Aunque la ciudad recibe su nombre de la gran provincia conocida como el Gran Ducado de Middenheim, esta última siempre ha dependido de Carroburgo, en el río Reik. Siempre, hasta la Edad de las Guerras (véase SSB, pág. 13).

En el año 1152, mientras el Gran Duque de Middenland yacía moribundo y sus hijos se disputaban la sucesión, el Graf Erich llevó a su ejército a través del bosque de Drakwald y asaltó Carroburgo. Se hizo con el título de Gran Duque de Middenland, y durante casi 200 años sus herederos gobernaron dos provincias.

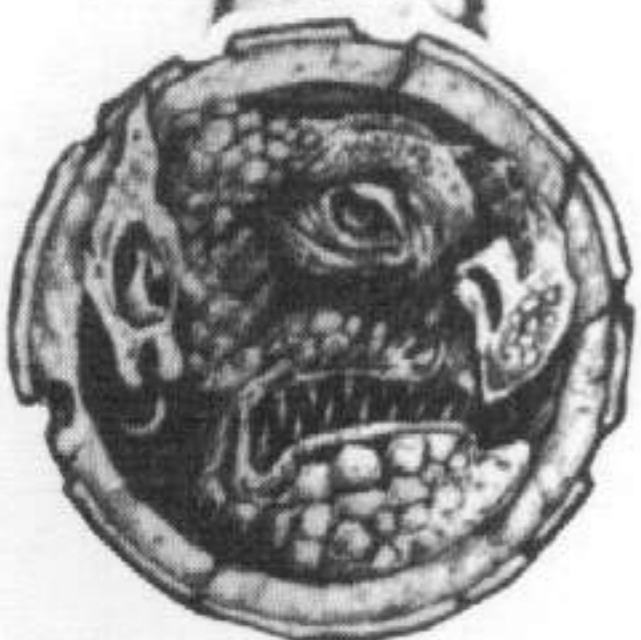
Pero en 1550, durante la Edad de los Tres Emperadores, el autoproclamado “Emperador Siegfried” fue demasiado lejos. Tras declarar la guerra contra el “segundo” Emperador de Talabheim, marchó sobre la ciudad a la cabeza de un poderoso ejército. Y mientras sitiaba infructuosamente las puertas de Talabheim, los nobles de Middenland aprovechaban su oportunidad y renunciaban a su gobierno. Siegfried no logró tomar Talabheim, y su ejército estaba desmoralizado y reducido por las desertiones y las enfermedades, lo que le dejaba sin ninguna opción de recuperar Carroburgo. Así, el hombre que había aspirado a gobernar un Imperio terminaba su reinado con menos de lo que tenía cuando accedió al trono.

Pero ese no fue el final de los conflictos entre la ciudad y el ducado.

En 1812 los Middenlandeses casi tomaron la ciudad de Ulric. Tras un sitio de nueve meses, el Gran Duque Karl-Heinz se abrió paso por los túneles que horadaban la Fauschalag, y habría tomado la ciudad si no fuera por la valiente defensa de los luchadores de los túneles enanos. Esta terminó siendo la última oportunidad del Gran Duque, ya que con la llegada del invierno su ejército se dispersó para dirigirse al calor de sus alquerías.

Los enanos de la ciudad fueron aclamados como héroes, y se emprendieron la tarea de sellar los túneles “para siempre”. Desde entonces se les honra y respeta especialmente en la ciudad.

Todos estos acontecimientos están documentados en varios anales y documentos de la ciudad. Las obras más notables sobre la materia son *El Auge, Traspíe y Caída de Middenheim*, de Sigismund Strechel, y *Las Guerras de las Poses*, de Ernst Gibbonstein (llamada así por el contraste entre la estatua guerra de Artur en los terrenos del Palacio del Graf, y la humilde postura de la estatua del Gran Duque Karl-Heinz en Carroburgo). Ambas obras pueden encontrarse en las bibliotecas del Colegio Teológico (pág. 49) y del Templo de Verena (pág. 40). Pero los habitantes de Middenheim conocen estos acontecimientos, ya que siguen conmemorándose mediante desfiles militares y fiestas en la fechas adecuadas del año.



El Año de la Vergüenza

La desintegración del Imperio durante los siguientes 500 años se ha documentado en otras partes (véase SSB, pág. 14), pero el año 2032 es recordado en Middenheim no solo por el comienzo de la última incursión del caos, sino por ser el "Año de la Vergüenza".

Cuando Magnus el Pío atravesó el Imperio, reclutando gente bajo su bandera en la causa de la unidad y "para que la hordas del Caos no nos venzan", Middenheim respondió con lentitud. El Sumo Sacerdote de aquel momento vio una oportunidad para desacreditar a los discípulos de Sigmar "de una vez por todas", e hizo que sus agentes propagaran rumores de que Magnus era, como poco, un impostor, y en el peor de los casos, un siervo de los dioses del Caos que pretendía odiar.

Pero Magnus llegó a la ciudad en secreto, y cuando el Sumo Sacerdote estaba pronunciando un sermón acusándole de blasfemo, se alzó en medio de los histéricos fieles y se enfrentó con el Sumo Sacerdote en su púlpito. "Si soy un blasfemo," dijo con calma, "seguro que el Fuego de Ulric me consumirá." Y se recogió la capa, entrando en las llamas. La gente jadeó incrédula, y después todos cayeron de rodillas al tiempo. Después de unos minutos en las llamas, Magnus salió completamente ileso. No se había chamuscado ni un solo cabello.

En vano, el Sumo Sacerdote gritó "¡Brujería!"; la gente sabía a quien debía creer. Se unieron a Magnus y lucharon a su lado en la fronteras Kislevanas, donde la marea del Caos rompió contra ellos... y se retiró.

Los clérigos de Ulric no mencionan la Vergüenza de su Sumo Sacerdote, salvo para desdeñarla como un mito. Pero el Templo de Sigmar conserva muchas versiones de la historia, y algunas son incluso relatos de testigos presenciales. Sin embargo el Culto de Ulric se ha recuperado hasta tal punto que incluso Werner Stozt, Sumo Sacerdote de Sigmar y confidente del Gran Teogonista, se pensaría dos veces recordar este suceso al Sumo Sacerdote Ar-Ulric.

Esta es la breve historia de Middenheim; una muestra resumida de los principales acontecimientos cuyos ecos siguen resonando en los pasillos del poder.

• GENTE Y RECURSOS •

Hoy, Middenheim es la segunda ciudad más grande del Imperio, detrás de Altdorf. La población residente de Middenheim (de acuerdo con el último censo efectuado hace dos años) es de 13224 habitantes —esta clase de información está disponible a través de las oficinas del Excelente Gremio de Funcionarios (lugar 15, pág. 42). Por supuesto, el censo sólo incluye a los cabezas de familia que pagan impuestos, y sólo se puede estimar el cada vez más elevado número de integrantes del ejército de vagabundos, ladrones y mendigos de Middenheim.

Los edificios de la ciudad están hechos de piedra de pizarra gris extraída de la propia roca Fauschlag, y de la madera de los árboles de hoja caduca de los bosques. La arquitectura es bastante impresionante; Middenheim tiene fama de contar con artesanos de talento, y el espacioso palacio del gobernante Graf Boris Todbringer y el enorme templo de Ulric, similar a un castillo, son sólo dos de los ejemplos más asombrosos de sus obras a lo largo de los siglos.

En la ciudad pueden encontrarse miembros de casi todas las carreras incluidas en el reglamento de WFJR, y la Guía Urbana proporciona pautas aproximadas acerca de los tipos de personas que se pueden encontrar en cada lugar. Pero merece la pena mencionar ya a algunos de los grupos más numerosos e influyentes.

En primer lugar están los mercaderes y comerciantes. Van desde los vendedores ambulantes, con sus cajones de comestibles o baratijas, a los empresarios fabulosamente ricos que exportan madera y los productos de los mercedamente renombrados artesanos. Estos últimos forman el segundo grupo, e incluyen entre sus filas a los maestros herreros, carpinteros, ingenieros, carroceros, etc. Sus géneros tienen demanda en todo el Imperio.

Finalmente, la ciudad siempre ha albergado a un buen número de eruditos y, sobre todo, de magos, y sus servicios tienen una fuerte demanda. Son consultados incluso por viajeros que llegan de más allá del Imperio.

No sorprende pues que la ciudad sea un lugar tan próspero, al menos para algunos... Parte de la riqueza de la ciudad es herencia del pasado (aunque no del oro extraído hace casi 2000 años de la Fauschlag), pero incluso hoy los habitantes disfrutan de un relativo bienestar. Aunque las tierras de los alrededores no son especialmente fértiles, las cosechas de los productos básicos han sido buenas durante los últimos años, lo que ha permitido acumular excedentes.

• MÁS ALLÁ DE LOS MUROS DE LA CIUDAD •

Pero la ciudad estado no acaba en los puestos de guardia fortificados de Middenheim. Muchos de los pueblos y aldeas circundantes están bajo la soberanía del Graf: sus habitantes deben pagar sus impuestos, luchar en sus ejércitos, obedecer sus leyes, etc.

Los pueblos periféricos están situados cerca de la ciudad (véase el Mapa de la Zona, pág. 102); pocas personas querrían vivir alejados en el bosque, a muchos kilómetros de refugio de la ciudad fortificada. De hecho, aunque el bosque de DrakWald proporciona un duradero suministro de madera, también alberga a grandes bandas de mutantes y hombres-bestia. Y aunque los Templarios de Ulric y los Caballeros Pantera del Graf organizan de vez en cuando incursiones para mantenerlos a raya, siguen siendo una amenaza omnipresente.

La llamada Madriguera es el hogar de muchos de los que no pueden permitirse vivir en la ciudad o no se dignan a hacerlo. Este lugar es refugio de salteadores de caminos y bandidos, y también suele ser objeto de incursiones intermitentes —pero es raro que se coja en casa a un delincuente importante.

El Diccionario Geográfico del Área (pág. 103) proporciona más información acerca de los pueblos que rodean a Middenheim y de las economías de estas comunidades.

• LA SOCIEDAD DE MIDDENHEIM •

Los Todbringer

El gobernante actual de Middenheim es el Elector Imperial Graf Boris Todbringer, y los Todbringer son una familia con un linaje de lo más distinguido. Son parientes lejanos de la familia von Bildhofen, descendientes de Gunthar von Bildhofen —hermano del Emperador Magnus el Pío, el salvador virtual del Imperio en épocas recordadas en verso, prosa y canciones. El Graf Boris ha regido dentro del contexto de un gobierno semidemocrático desarrollado por sus antepasados; técnicamente, él promulga todas las leyes dentro de la ciudad, pero tiene muchos consejeros y partes interesadas (mercaderes, artesanos, líderes religiosos y otros) que pueden hacerle recomendaciones y peticiones mediante varios Burgerlich Kommissionen (Consejos Municipales), o incluso directamente, en algunos casos.

En La Política de la Ciudad Estado (pág. 17) encontrarás más información acerca de la estructura política de la ciudad.

Pero el inteligente enfoque del gobierno del Graf tiene una consecuencia importante que debe señalarse – Middenheim es, quizá para sorpresa de todos, un lugar bastante liberal. Su gente tiende a ser tolerante, e incluso confiada, y aunque algunas partes de la ciudad son pobres, por no decir miserables, Middenheim es un lugar mejor para vivir que otras muchas ciudades imperiales. Este liberalismo podría parecer extraño en una ciudad fortificada, y seguramente tenga mucho que ver con que los Todbringer, durante muchos años, se hayan preocupado de escuchar cuidadosamente a su gente a la hora de dictar y promulgar leyes. La presencia de eruditos, y la relación interracial relativamente armoniosa, también perpetua el liberalismo imperante en Middenheim.

Relaciones interraciales en Middenheim

Además de la población humana mayoritaria, hay unos 600 enanos, cerca de 300 halflings y algo menos de 100 elfos. Sin embargo, hay muy pocos gnomos, y suelen ser viajeros que están de paso. (Se rumorea que la escasez de gnomos en la ciudad data del reinado del Graf Dieter, famoso por haber rechazado los servicios de un juglar gnomo, enviado por el mismísimo Caudillo de los Páramos Espejo).

Enanos: Muchos de ellos trabajan como albañiles, constructores y artesanos, y unos cuantos son incluso miembros de la Guardia de la Ciudad; el Gremio de Ingenieros Enanos de Middenheim (lugar 36, pág. 50) es el mayor del Imperio y es habitual que un enano señale uno de los mayores edificios de la ciudad y diga “mi tatarabuelo lo construyó”. Y por supuesto, son recordados por ser los descendientes de los luchadores de los túneles que salvaron a la ciudad en 1812.

Elfos: Algunos trabajan como eruditos en diferentes materias, otros como artistas en las muchas actividades culturales de la ciudad, y casi todos son aventureros retirados. Lo más importante es que las relaciones entre elfos y enanos es aquí mejor que en muchos lugares, en parte porque no tienen conflictos de intereses y en parte por la naturaleza liberal y moderadamente próspera de la ciudad.

Halflings: Algunos trabajan de cocineros en los hogares de las familias más ricas, y otros tienen restaurantes y mesones propios –alimentar a los ricos y a los muchos visitantes de la ciudad es un negocio rentable. Muchos de ellos viven holgadamente y su comunidad está bastante satisfecha de su suerte.

Los Mutantes en Middenheim

La incidencia de nacimiento de mutantes en la ciudad no es alta, pero las razones de esta circunstancia siguen siendo un misterio. Algunos afirman que es a causa de los poderes de la roca Fauschlag, o del agua de sus

pozos, mientras que otros mantienen que no se podría esperar otra cosa de la ciudad elegida de Ulric.

Ocultar a un mutante sigue siendo un delito capital – el Graf Boris no tiene intención de hacer cumplir el reciente edicto del Emperador (véase Muerte en el Reik, pág. 9). Las reacciones de la gente son diversas –los bebés mutantes pueden ser estrangulados al nacer u ocultados por sus padres hasta que sean lo bastante mayores como para valerse por sí mismos. Los que se ven afectados por mutaciones en etapas posteriores suelen comportarse de dos maneras –o se lanzan por el Acanilado de los Suspiros, o se abren paso hasta el cementerio de Morrspark (pág. 52), donde se rumorea insistentemente que uno de los cultos del caos de la ciudad está fomentando una floreciente comunidad de mutantes (véase la pág. 63). En raras ocasiones consideran la idea de refugiarse en el bosque de Drakwald –el celo con el que lo vigilan los Templarios del Lobo Blanco y los Caballeros Pantera sirve para disuadirlos.

• ¿POR QUÉ HAY QUE VISITAR MIDDENHEIM? •

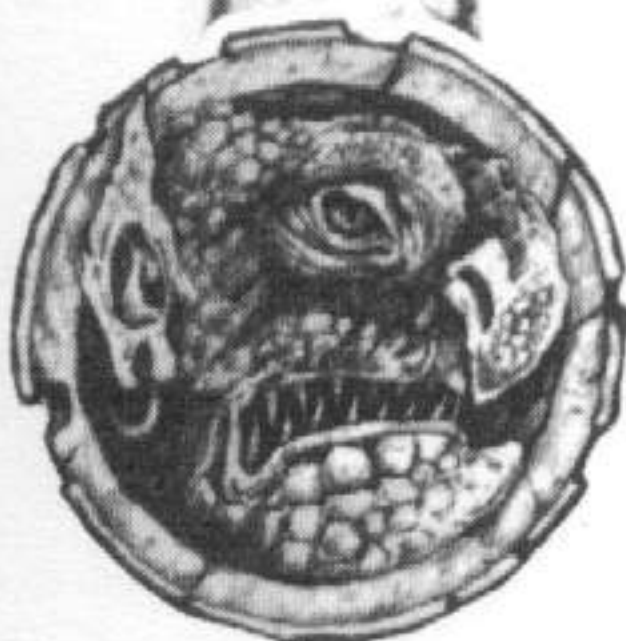
La gran ciudad estado fortificada de Middenheim debe tener varios atractivos para tus jugadores. Si estás jugando la campaña de El Enemigo Interior, tendrán al menos dos razones por las que querer ir: primero, deben sospechar que Middenheim es el cuartel general del Culto de la Mano Púrpura de Tzeentch, y segundo, habrán averiguado que el único miembro superviviente de la familia von Wittgenstein (véase Muerte en el Reik) se ha mudado a la ciudad y se ha introducido en los círculos más influyentes de la ciudad. En este libro se incluye información general acerca de la organización y actividades de estos cultos, mientras que los sucesos culminantes que terminarán en su triunfo o destrucción se tratarán en la siguiente aventura de WFJR –El Poder Tras el Trono.

Pero no tienes que jugar la campaña para aprovechar esta Guía Urbana. Middenheim es un lugar excelente al que llevar a personajes jugadores nuevos o principiantes. Se proporcionan varios bocetos de tramas (pág. XX-XX), y la página XX está pensada para dar a un Middenheimés recién creado todo el trasfondo que necesite.

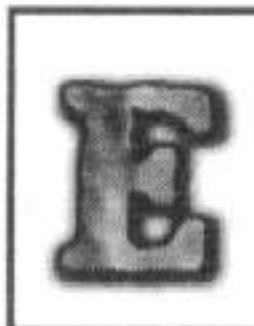
Los personajes jugadores también pueden acudir a la ciudad en busca de tutores para un cambio de carrera, o al enterarse de uno de los muchos festivales que se celebran en la ciudad durante el año.

Los iniciados de Ulric deberían estar más que dispuestos a emprender una peregrinación al principal templo de su Culto, y otros Académicos deberían estar ansiosos por visitar el Colegio Teológico (véase la pág. 49). O, ¿por qué no hacer que un pariente desaparecido hace tiempo invite a los PJs a visitarle en la ciudad?

En cualquier caso, ten por seguro que una vez que tu grupo haya hecho el viaje, no quedarán decepcionados.



RELIGIÓN Y CULTO



Este capítulo se ocupa de los principales cultos "oficiales de Middenheim: Ulric, Sigmar, Shallya y Verena (véase WFJR, pág 196-201, y SSB, pág 23-25). Los detalles del culto a los Dioses del Caos en general, y los Cultos de la Mano Púrpura y del Cetro de Jade en particular, se encuentran en las páginas 63-66.

• INFORMACIÓN GENERAL •

La mayoría de los habitantes de las ciudades y villas imperiales se consideran personas bastante sofisticadas y "civilizadas", y los Middenheimeses no son ninguna excepción. La mayor parte de la población tiene poco tiempo para dedicarlo al culto, hasta que necesitan algo que sólo pueden proporcionar los dioses (o sus clérigos).

Aun así, los líderes religiosos son extremadamente poderosos en la jerarquía política de la ciudad; el Sumo Sacerdote Ar-Ulric del Culto de Ulric es el líder de este Culto en todo el Imperio y también es uno de los Electores Provinciales con el poder de elegir a un nuevo Emperador si muriera el titular del cargo (o fuera necesario reemplazarlo, SSB pág. 18).

El propio Graf Boris es devoto de Ulric, fundamentalmente porque el Gran Teogonista del Culto de Sigmar fue en gran medida responsable de que su antepasado Gunthar no fuera Emperador al morir Magnus el Pío. Sin embargo, se sabe que Werner Stolz –el Sumo Sacerdote del Culto de Sigmar en Middenheim– mantiene relaciones muy cordiales tanto con el Gran Teogonista actual como con los dos Archilectores del Culto de Sigmar en Talabheim y Nuln (todos también Electores Provinciales). Estos tres se han comprometido a hacer al menos una visita anual a Stolz, y la tensión entre los cultos se hace patente debajo de la aparente capa apacible. Stolz espera la oportunidad de "acabar" con Ar-Ulric y su Culto, incluso aquí, en su supuesta base de poder.

Estos dos cultos son bastante más importantes que cualquier otro dentro de la ciudad, aunque el de Shallya es popular entre el pueblo llano, mientras que muchos de los Hechiceros de la Ciudad adoran de boquilla a Verena –para poder acceder a la biblioteca del templo!

• LA CUESTION DEL CELIBATO •

En 1360, el entonces Sumo Sacerdote de Ulric había salido de Middenheim bajo sospecha para unirse a la causa de la Gran Duquesa Otilia en Talabheim. El Graf Heinrich respondió desterrando a todos los Clérigos de Ulric, salvo a los más jóvenes, y reemplazando a la Guardia del Templo con sus propios caballeros. Doscientos años después, cuando un Sumo Sacerdote posterior quiso acabar con su "exilio", y regresar a su residencia en el principal templo del Culto, el Graf Siegfried el Trascendente insistió en que antes se cumplieran varias condiciones. La más importante era la adopción de un voto de celibato por parte de todos los Clérigos (no los Iniciados) de Ulric. Esto era para asegurar que ningún Sumo Sacerdote sería capaz jamás de iniciar una dinastía que rivalizara con la del Graf.

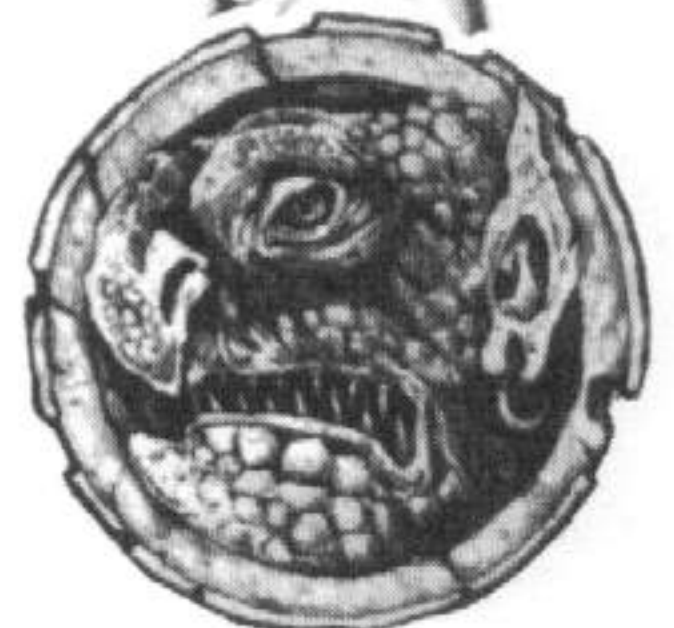
Huelga decir que, aunque el Sumo Sacerdote de entonces aceptó los términos del Graf, había muchos Clérigos que consideraban anatema ese estilo de vida. En la actualidad hay una facción importante, aunque secreta,

que sigue conspirando para eliminar esta restricción, y tienen su mayor valedor en la figura del actual Sumo Sacerdote. Ar-Ulric (véase pág. 91) es un hombre relativamente joven (y viril) –para ser Sumo Sacerdote– y no carece de ambición. Es, por supuesto, totalmente leal al Graf Boris, pero este último está perdiendo el control de la situación (pág. 11), y Ar-Ulric sueña de vez en cuando con encabezar una familia cuyos vástagos lleven algún día los títulos de Sumo Sacerdote y de Graf.

• HOSTILIDADES ENTRE CULTOS •

La Cuestión del Celibato no es la única causa de malestar entre los clérigos de Ulric. Hay pequeños enclaves que siguen tratando de promover la Herejía Sigmariana (SSB, pág. 20). Su propaganda va desde sugerir que los devotos de Sigmar están equivocados, y que están adorando a Ulric bajo otro nombre, hasta alegar que son instrumentos de los dioses del Caos, y que sus hechizos nos proceden de una deidad, sino de demonios.

Se cree que los Templarios del Lobo Blanco de Ulric son partidarios de este último grupo. Incluso han llegado a emprender una serie de pogromos contra "agitadores Sigmarianos" en alguna de los pueblos más remotos de





Sumo Sacerdote Werner Stolz

Middenland, provocando disturbios y otras protestas. No obstante, por ahora tanto el Graf Boris como el Sumo Sacerdote han guardado silencio acerca del asunto. Se rumorea que el Gran Capitular Werner Stolz del Templo de Sigmar está redactando un informe para el Gran Teogonista, en que el solicita un destacamento de Templarios del Corazón Ardiente para proteger los templos del culto. Si los PJs preguntaran en el templo, no les confirmarían ni negarían esta información, pero todo el mundo sabe que el Graf lleva seis meses sin querer recibir a Stolz.

Los clérigos de Sigmar de la ciudad sólo sufren los abusos ocasionales o el vandalismo de poca monta por parte de matones anónimos. El Templo de Sigmar, y más concretamente la escuela anexa, también suelen sufrir las explosiones de rencor religioso; suelen arrojar ladrillos a través de sus ventanas, y pintarse eslóganes a favor de Ulric en sus paredes. Aunque Ar-Ulric condena públicamente estos incidentes, no se opone abiertamente a la rivalidad entre los dos cultos.

• TEMPLOS •

En la Guía Urbana se incluye información acerca de los templos más importantes, pero más abajo tienes la

Tabla de Templos, para su fácil localización. La información ofrecida contiene los nombres de sus Sumos Sacerdotes o de los clérigos más importantes, y el número y niveles de sus demás ocupantes. No se proporcionan perfiles, ya que es bastante improbable que estos PNJs tengan que llegar a combatir.

*Ar-Ulric (véase la pág. 91), es elector imperial y miembro del círculo interno de consejeros del Graf, y el segundo hombre más poderoso de la ciudad. No concede audiencias al primero que pasa por allí.

• SANTUARIOS Y TEMPLOS MENORES •

Además de los templos más importantes marcados en el mapa, hay muchos otros santuarios dispersos en la ciudad. Algunos tienen el tamaño de pequeñas capillas, otros no son más que estatuas –ubícalos donde quieras. Si es necesario, puedes usar el mapa de la página 330 del reglamento básico.

Del mismo modo, localiza libremente en cualquier parte de la ciudad el templo de cualquier otra deidad que necesites. Echa un vistazo a la Guía Urbana para elegir un distrito apropiado y toma nota de la ubicación del templo.

• VISITAR LOS TEMPLOS •

“Bienvenidos, hijos míos, pasad –el templo siempre está abierto... ¿acaso sois peregrinos? ¿sólo buscáis guía espiritual? ¿o quizá sois estudiosos interesados en la magnífica biblioteca del templo? Me temo que el Sumo Sacerdote está en sus oraciones, pero yo estaría más que dispuesto a enseñaros el templo de buen grado –el templo tiene muchas características que encontraréis fascinantes. Allí está la calavera de nuestro primer Sumo Sacerdote; tras este muro está la celda en la que fue emparedado Konstantin, el Monje Loco, por herejía; oh –y aquí está el cepillo de donaciones de oro que nos regaló el Graf Otto –¿sabéis?, la mayoría de nuestros visitantes son muy generosos...”

Los visitantes siempre son bienvenidos en todos los templos de la ciudad –suponiendo que se muestre el respeto debido. Mientras que no haya alguna misa o ritual en curso, el Clérigo/Iniciado de servicio mostrará gustosamente el templo, discutirá de teología y explicará cómo se puede acceder a las demás estancias (bibliotecas, etc.). No obstante, los clérigos se negarán a discutir acerca de política casi sin excepción. Así que, a menos que tengas una razón convincente para que un Clérigo sea fuente de información acerca de, por ejemplo, el papel secular del Culto de Ulric, los clérigos no querrán hablar de esos asuntos.

Misas y Rituales

Cuando los PJs visiten algún templo, hay un 10% de posibilidades que haya alguna misa en curso. Tú decides la naturaleza del servicio –y puedes decidir que los PJs no

TABLA DE TEMPLOS

Templo	Lugar/ Ref. Pág.	Sumo Sacerdote	Nº de ocupantes
Ulric	10/40	Ar-Ulric (4º nivel)* iniciados	2 de 3º nivel; 4 de 2º nivel, 6 de 1º nivel; 10
Sigmar	28/47	Werner Stolz (3º nivel)	2 de 2º nivel, 4 de 1º nivel; 6 iniciados
Shallya	38/52	Isolde Begegnen (3º nivel) Físicos	1 de 2º nivel, 2 de 1º nivel; 3 iniciados; 2
Verena	11/40	Etelka Mueller (3º nivel)	1 de 2º nivel, 2 de 1º nivel; 5 iniciados
Myrmidia	39/52	Uli Hanseher (3º nivel)	1 de 1º nivel; 2 iniciados
Morr	40/52	Albrecht Zimmerman (3º nivel)	2 de 2º nivel, 3 de 1º nivel
Grugni	33/50	Mungrim Dalmrin (2º nivel)	1 iniciado

entiendan nada- a menos que hayan acudido regularmente al templo, no tienen por qué saber nada. Dicho esto, aquí tienes unas cuantas ideas:

Las sacerdotisas de Shallya suelen celebrar vigili- as de oración –como cuando un pueblo cercano sufre un brote de viruela (véase WFJR, pág. 82).

El Templo de Verena es en el que se celebran más bodas (al menos entre los miembros de la clase media y alta).

Werner Stolz, Sumo Sacerdote de Sigmar, es sumamente aficionado a pronunciar largos sermones en los que advierte de la necesidad de mantener la vigilancia ante los “horrores reptantes del caos”.

Los aspirantes a Caballeros Pantera y Templarios del Lobo Blanco son nombrados caballeros en una ceremonia especial en el Templo de Ulric.

El Templo de Morr tiene la exclusividad en cuanto a exequias y funerales.

Por supuesto, todos los templos tienen celebraciones regulares, especialmente durante los festivos (véase SSB, pág. 37).

Oraciones en Busca de Consejos

Los DJ de Sombras Sobre Bögenhafen estarán familiarizados con que los PJs fieles visiten templos para pedir una respuesta a sus problemas mediante la oración. ¡Piénsatelo dos veces antes de proporcionar información mediante este método!

No obstante, si tus PJs intentan hacerlo, te proporcionan una excelente excusa para un poco de manipulación. Los personajes “incordios” pueden recibir advertencias crípticas y mensajes oscuros que pueden llevar al grupo a perseguir una pista incorrecta, o simplemente dirigirles hacia un lugar específico.

Otras Funciones de los Templos

Además de proporcionar guía espiritual, en algunos de los templos se realizan otras actividades, que quizá puedan interesar a los PJs. El acceso a estas actividades sólo se concederá si se realiza una “donación” adecuada.

El Templo de Ulric (pág. 40) proporciona adiestramiento y cuarteles a los Templarios del Lobo Blanco (pág. 23) y administra Justicia Religiosa por toda la ciudad estado (véase pág. 24).

El Templo de Sigmar tienen un gran anexo dedicado a un pequeño establecimiento educativo llamado Escuela Gragh Mar. Los hijos de todos los pocos devotos de Sigmar de Middenheim acuden desde los 8 a los 13 años. Los Monjes de la Orden de Gragh Mar dirigen la escuela, que fue fundada en el 2340 por orden de Magnus el Pío. La orden de los monjes (cuyo nombre enano significa “Tablilla de Piedra”) es una orden docente dedicada a la enseñanza de historia y derecho imperial, según se recogen de las obras del culto. La escuela fue fundada por que el Emperador se había preocupado de la versión de la historia enseñada por los devotos de Ulric en el Colegio Teológico (véase pág. 49).

El Templo de Shallya (pág. 52) administra un hospital para pobres y enfermos. Habitualmente suele haber media docena de físicos y/o cirujanos voluntarios, y los PJs pueden contratar sus servicios (suponiendo que no haya casos más urgentes) por una tarifa de 5 CO. Los clérigos disponen de los hechizos Curar Envenenamiento, Tratar Enfermedad y Curar Herida, que aplican a cambio de 10 CO por punto de magia gastado.

Además de su labor de ayuda a pobres y enfermos, el Templo de Shallya también administra un pequeño orfanato y escuela. Fue fundado hace veinte años por la Suma

Sacerdotisa Isolde, que decidió que las raíces del crimen y la mala salud brotaban de las privaciones sociales. Creyó que si cuidaba y educaba adecuadamente a los huérfanos, se les salvaría de una miserable vida de delitos y pobreza, y al mismo tiempo serían un ejemplo vivo de los beneficios de la autosuperación.

En el orfanato hay unos veinte huérfanos de ambos sexos, con edades comprendidas entre los 3 y los veinte años. Aquí se les proporciona una educación e instrucción religiosa básica, ganándose la comida mediante sencillas tareas caseras. A los doce años, el Templo patrocina su aprendizaje con uno de los artesanos de la ciudad. Isolde está muy orgullosa del orfanato, y alberga grandes esperanzas para su futuro. Raramente transcurre una conversación con cualquier ciudadano sin que mencione al menos una vez el orfanato, y deje caer que sería muy apreciada una donación o alguna otra forma de ayuda.

El Templo de Verena (pág. 40) conserva una gran biblioteca donde se guardan algunos manuscritos extremadamente raros de todo el Viejo Mundo. El acceso supervisado a la biblioteca es gratis para cualquiera que tenga una carta de presentación del Excelentísimo Gremio de Funcionarios (pág. 42), del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (pág. 49), o del Colegio Teológico (pág. 49). Por supuesto, siempre son bienvenidas las donaciones para el mantenimiento de la biblioteca. Los libros no pueden salir de la biblioteca bajo ninguna circunstancia.

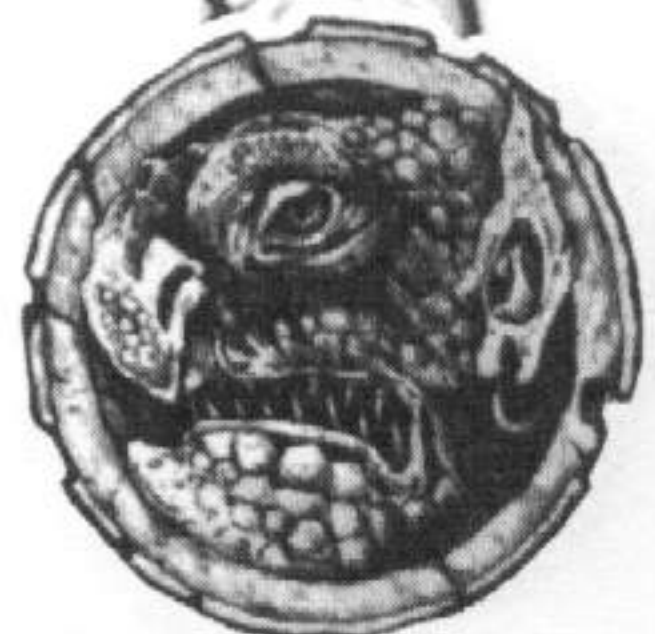
Además, los clérigos proporcionan una especie de servicio de “arbitraje” en cuestiones que la ley no resuelve (por ejemplo, las disputas por derechos de tierras, o un contrato verbal, etc.).

La Capilla de Morr (pág. 52) es responsable de asegurar que “se dispone adecuadamente” de todos los cadáveres. Los que pueden permitírsele pueden ser enterrados en el Parque de Morr (pág. 52), o sepultado en las extensas catacumbas que hay bajo la Capilla. Los pobres y otros infortunados son consignados a las “Llamas Eternas” o se les mete en un saco y se les arroja por el “Acantilado de los Suspiros” a los oscuros bosques que quedan a varios cientos de metros por debajo.

• CONVERTIRSE EN UN INICIADO •

Para figurar entre el clero de un culto –los siervos elegidos de una deidad- un personaje debe estar preparado para comprometerse personalmente tanto con la deidad como con la religión organizada a la que representa el culto. Este compromiso debería realizarse mediante tiempo, dinero y esfuerzo (preferiblemente mental, espiritual y físico). Los iniciados tienen el deber de proteger su deidad y su reputación, además de la reputación de su culto. Deben hacerlo con toda su inteligencia (defensa verbal), todo su corazón (defensa mágica) y con toda su fuerza (defensa física). El fracaso en estas responsabilidades pueden provocar un castigo directo por parte de la deidad o una pérdida de sus favores (WFJR, pág. 191), o su excomunión del culto por parte de sus superiores. Un personaje nunca puede ser iniciado o clérigo de más de un culto, aunque no hay penalizaciones al abandonar voluntariamente la carrera de iniciado o clérigo. Sin embargo, no sucede lo mismo si se cambia de alineamiento o renuncia a su deidad. El personaje pierde de inmediato todas sus capacidades sacerdotales (hechizos, puntos de magia y habilidades adquiridas como parte de la carrera de clérigo), y casi con seguridad también sufrirá alguna maldición (véase La Ira de los Dioses, WFJR, pág. 191).

El primer paso que debe dar cualquier aspirante a iniciado es acercarse al templo. Siempre habrá uno o más





clérigos de servicio –orando, diciendo misa, limpiando el lugar, etc. Dejando de lado, por el momento, los principios básicos de la religión en cuestión, darán la bienvenida a los candidatos, y serán interrogados suavemente para averiguar su sinceridad (interpreta la situación, haz un par de tiradas de Emp, según tu criterio). A continuación, el candidato se presentará al candidato al Iniciador o Tutor del culto –o posiblemente se le diga que vuelva más adelante, cuando esté el Tutor.

El Tutor empleará un periodo de una semana para examinar y probar al candidato. Es bastante probable que se le pida al candidato que se aloje (a cambio de un poco de dinero) durante este periodo en la comunidad del templo, y que no se le permita volver al “Mundo Exterior”, hasta que sea aceptado o rechazado formalmente (más adelante puedes encontrar más información acerca de los requisitos necesarios para ingresar en los cultos más importantes de Middenheim).

Una vez aceptado, el candidato debe pasar 1d3 semanas aprendiendo en el templo, donde debe estudiar exhaustivamente las reglas y condiciones del culto (nota opcional para el DJ –si no estás satisfecho con la actitud del PJ ante esta nueva carrera, indícale que se está limitando a aprender las normas de memoria, y haz una tirada de FV...)

A los candidatos rechazados se les puede decir que vuelvan a intentarlo más adelante o que abandonen toda esperanza de convertirse en un clérigo del culto –dependiendo de su idoneidad y comportamiento durante el periodo de prueba.

El paso del tiempo puede manejarse de manera abstracta –se recomienda especialmente si no quieres demorar una aventura, y puede funcionar realmente bien si otros PJs están recibiendo instrucción en otro lugar, o están esperando que les terminen su coraza, etc. Sencillamente indica a los jugadores que marquen la cantidad apropiada de días o semanas en su calendario, y después continúa con la aventura. Si no, tendrás que indicar que los personajes que se están instruyendo están fuera de la partida. Si los aventureros han sido acompañados por uno o varios PNJs aliados, siempre puedes dejar que tus jugadores los lleven mientras tanto, o incluso dejarles que jueguen con otro personaje. Cuando su personaje original haya acabado su formación, debes recuperar el control del personaje secundario.

• REQUISITOS DE INGRESO EN UN CULTO •

Ulric

Los candidatos deben haber completado al menos una carrera de Guerrero o adquirido 3 de las siguientes habilidades (lo que dure más):

Desarmar, Esquivar Golpe, Arma de Especialista (cualquiera –excepto armas incendiarias o de fuego), Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir.

Sigmar

Es preferible que los aspirantes a iniciados vengan recomendados por otros iniciados o clérigos del culto, pero cualquiera puede ser aceptado, suponiendo que pueda convencer al tutor del templo de que 1) son de alineamiento Bueno o Neutral, 2) no tienen sangre goblinoide (gana bastante si puede presentar a sus padres como prueba –si no, se le tomarán muestras de sangre para que un físico de fe de su ascendencia), y 3) están libres de cualquier mutación que indique la marca del caos (se realiza un minucioso examen físico, y a veces basta un lunar extraño o un antojo de nacimiento para rechazar a un candidato).

Shallya

Todos los candidatos deben superar la “Prueba de la Vida”, que consiste sencillamente en bañarse en agua del manantial sobre el que está construido su principal templo, en Couronne. Cualquiera que haya matado alguna vez a un humano verá que sus manos se manchan de sangre durante cuarenta días y cuarenta noches, y se le prohibirá el ingreso en el culto.

• PROMOCION AL SACERDOCIO •

En el reglamento básico de WFJR se incluye información acerca del paso a Clérigo (pág. 147-148). No obstante, como regla opcional, puedes decidir añadir un +10 a la tirada en la Tabla de Avance de Clérigos (WFJR, pág. 149), por cada mes que pasen estudiando y meditando en un templo importante del culto del personaje. La bonificación máxima posible que se puede obtener de esta manera es un +40, y el personaje debe considerarse que está fuera de juego durante ese periodo. El personaje también debe prepararse para pagar su alojamiento y comida, además de hacer una generosa contribución a los cofres del templo.

LA POLÍTICA DE LA CIUDAD ESTADO

• ¿QUIÉN GOBIERNA EN MIDDENHEIM? •

La respuesta típica a esta pregunta de un pícaro vecino sería algo así:

“¿Quieres saber quién gobierna en Middenheim? Yo te lo diré gustoso. El Graf Boris, ese es. O sea, su palabra es la ley. Así de sencillo. Puede llegar a ignorar al Emperador, si cree que merece la pena.”

• RELACIONES CON EL EMPERADOR •

Aunque se supone que Karl-Franz I mantiene un control absoluto sobre todo el desde su trono el Altdorf, el Graf Boris, como los demás Electores, puede hacer exactamente lo que se le antoje. Los únicos límites a su poder los imponen sus Electores vecinos.

Por supuesto, en época de guerra declarada por el Emperador (suponiendo que los Electores crean que la causa es justa), el Graf está obligado a suministrar un ejército al mando del Emperador. Pero de nuevo, si Boris no quisiera ir a la guerra, y tuviera buenas razones para sospechar de una conjura conjunta de los demás Electores, el Emperador no podría hacer nada al respecto.

Actualmente, las relaciones entre las cortes de Altdorf y Middenheim son algo tensas. El Graf Boris no hace caso de la declaración reciente del Emperador de que “los mutantes no existen” (Muerte en el Reik, pág. 9). Incluso llegó a decir a su Canciller que “¡el viejo finalmente se ha vuelto loco!”

La actitud del Graf Boris hacia el Emperador está potenciada, por supuesto, por su condición de devoto de Ulric (sin demasiados aspavientos) y sospecha que Karl-Franz es poco más que una marioneta del Gran Teogonista del Culto de Sigmar. No resulta sorprendente pues que el Gran Capitular Werner Stolz (Sumo Sacerdote de Sigmar en Middenheim) no sea un visitante bienvenido en la corte del Graf (véase la pág. 14).

• NORDLAND •

La ciudad estado de Middenheim también está vinculada con la provincia secundaria (no electoral) de Nordland. Los lazos económicos y políticos con esta área escasamente poblada (su capital es Salzenmund en el bosque de Laurelorn) datan de la boda entre Brunhilde Todbringer y el Barón Ludwig Nikse en 2368. Desde ese momento, las relaciones se han reforzado por la boda del padre de Boris con Birgit Nikseen el 2457, y el propio Boris se desposó con Anika-Elise Nikse (hija del Barón actual) como su segunda esposa en el 2502. Nordland busca la seguridad de Middenheim y sus rutas comerciales con el sur y el oeste, y a cambio proporciona la fuente principal del comercio maderero entre humanos y elfos, apoyo político y el ocasional regimiento de arqueros.

El Árbol Genealógico de los Todbringers (véase pág. 18) muestra el distinguido linaje del Graf actual. Pretende ser básicamente un ejemplo de cómo se vincula la nobleza imperial por medio del matrimonio, pero también puede servir de inspiración cuando necesites motivos históricos para tensiones políticas actuales.

• LOS ASESORES DEL GRAF •

Para ayudarse con el gobierno diario de la ciudad estado, los anteriores Grafs habitualmente se han rodeado de todo tipo de consejeros, y el Graf Boris no es ninguna excepción. Las oficinas más importantes de la corte son las del Canciller (el hombre al que le gusta decir “¡no!”) y los Jueces Supremos (tres “expertos” serios y presumidos), que aconsejan al Graf acerca de las ramificaciones políticas de sus decisiones. Otros asesores son el Gran Hechicero del Gremio de Hechiceros y Alquimistas, y los tres Mariscales de Midden (responsables del ejército regular y la Guardia de la Ciudad). En las pág. 91-96 pueden encontrarse de personalidad de estos y otros PNJs.

Los habitantes de la ciudad también tienen algo que decir en su gobierno (al menos superficialmente). Hay numerosas Burgerlich Kommissionen (Comisiones Públicas) – una para cada aspecto imaginable de la vida diaria, de hecho. Entre sus miembros hay personas designadas y representantes electos. Todos los Jefes de las Comisiones pueden llegar hasta los Jueces Supremos, y por tanto, de vez en cuando, son capaces de influir en el mismísimo Graf.

El diagrama 1 sirve para ilustrar las relaciones entre estas instituciones y el Graf (véase pág. 20).

• ¿AUGE Y CAÍDA? •

No es más que una teoría. No obstante, en los últimos años el Graf ha ido perdiendo su firme control sobre las cosas. Su segunda esposa, la Duquesa Anika-Elise Todbringer, murió hace un año (véase la pág. 66), y el pesar del Graf ha degenerado lentamente su melancolía en irresolución, y ahora hace lo que la mayoría de sus consejeros le digan.

• LOS HIJOS DEL GRAF •

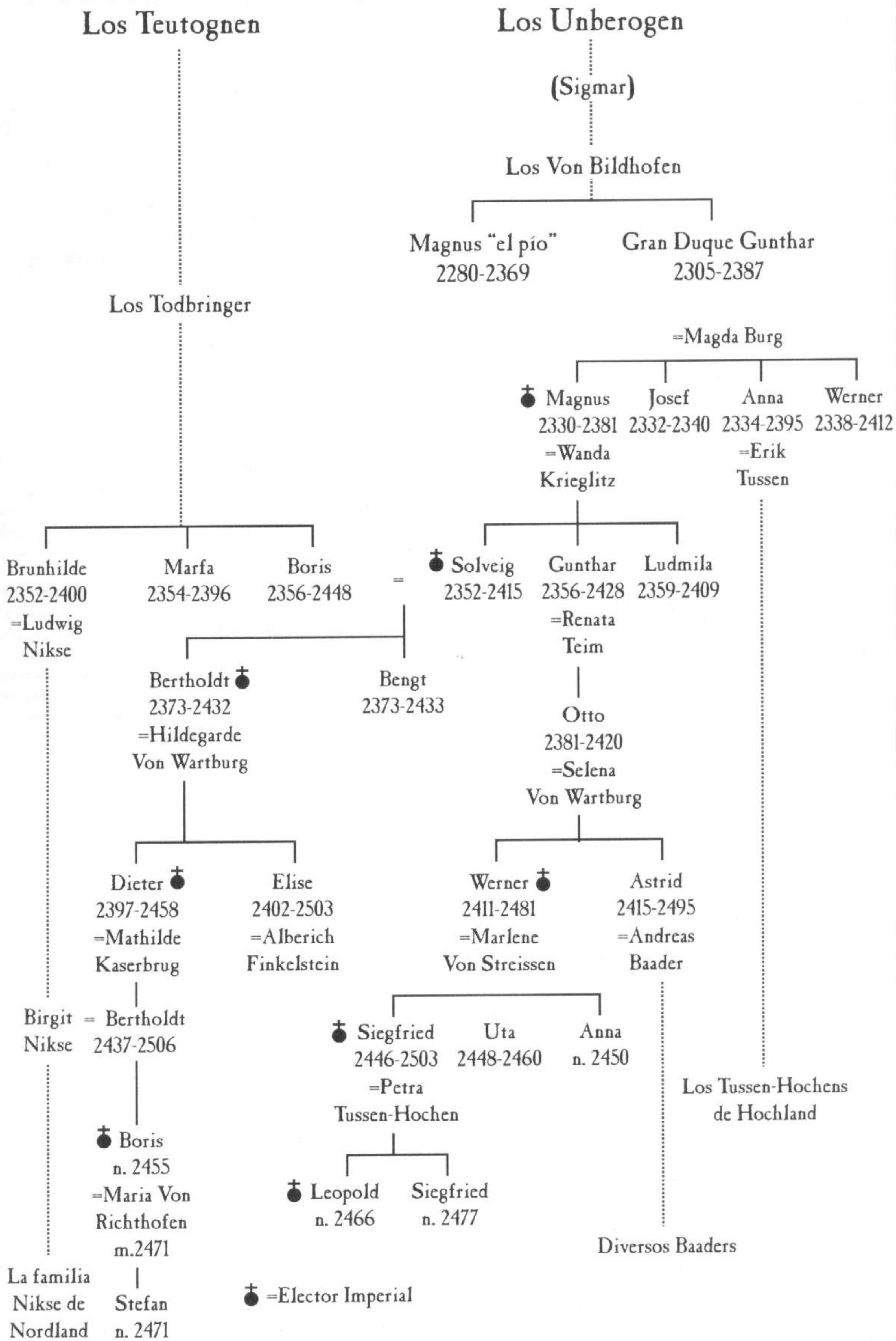
Lo que hace doblemente trágica la decadencia del Graf es el asunto de sus dos hijos- el mayor producto de una relación ilegítima con una antigua Dama de la Corte, y el más joven de su primera esposa. El segundo es el Barón Stefan Todbringer (la primera esposa de Boris murió dándole a luz), que fue nombrado heredero del título de su padre el día después de nacer. Con el tiempo se ha visto que esa decisión fue de lo más desafortunada, ya que Stefan se ha convertido en un lastimoso minusválido. Es un idiota paralítico y baboso, cuyo cuidado es doblemente difícil y exigente a causa de su agitación extrema y sus repentinos estallidos de violencia dirigida hacia los demás y hacia sí mismo.

El hijo mayor, el Barón Heinrich Todbringer, es –por contraste- un hombre caracterizado por sus considerables dotes intelectuales y destreza física. Durante algunos años su padre le ha confiado misiones diplomáticas, pero este hombre de talento vive una situación desesperadamente difícil a causa de la debilidad del Graf Boris. Como no es heredero del título se ve rodeado por dos parientes con una extrema debilidad física y mental, pero no puede hacerse con las obligaciones del Graf.

• EL FÍSICO DE LA CORTE •

En un intento desesperado por remediar la situación, y atender las necesidades de Stefan, se ha hecho llamar a un famoso físico Miraglianés. A pesar de no llevar más que





unas pocas semanas, Luigi Pavarotti ya se ha ganado una considerable mala fama por toda la ciudad, a causa de sus enormes "apetitos", y todo el mundo le conoce (a pesar de su origen Tileano), como "Herr Doktor" (pág. 93).

Extraordinariamente, este personaje similar a Svengali parece haber conseguido estabilizar la enfermedad del Barón Stefan. Desde luego, cuando Luigi está cerca, Stefan se muestra sorprendentemente dócil. Pero aunque hay pocas esperanzas de que "Stefan el Tembloroso" jamás se encuentre en la posición de asumir el cargo de su padre, el Graf Boris no parece querer cambiar su Edicto de Sucesión (en favor de Heinrich, por ejemplo).

• LOS CONSEJOS DE ASESORES DEL GRAF •

Hay docenas de Burgerlich Kommissionen –o Comisiones Públicas, pero la función y propósito de la mayoría de ellas se pierde en las neblinas del tiempo. Su existencia actual sólo sirve para indicar lo difícil de manejar y ineficaz que es la Administración Pública de la ciudad.

A continuación se incluye información de las cinco comisiones más importantes. Puedes ver que alguna de ellas (o todas) está relacionada bien con las carreras de los personajes o bien con sus otras actividades rentables legales (por ejemplo, la Comisión de Salud, Educación y Bienestar regula la práctica de la medicina). Y como están abiertas al público (para encargarse de las solicitudes y quejas), los PJs quizás quieran visitar las diversas oficinas para informarse acerca del funcionamiento de la ciudad.

Los recién llegados no tienen por qué saber todo esto, y pueden intentar comerciar o practicar la cirugía por libre, por ejemplo, sin las licencias necesarias. En este caso, tienes completa libertad para presentar a los personajes los detalles de la burocracia de la ciudad mediante un proceso civil en el Tribunal de Fusspulver (véase Ley y Orden, pág. 22).

Las comisiones más importantes, en lo que respecta al gobierno de la ciudad, son la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos (pág. 55 –su presidente es también Presidente del Gremio de Comerciantes), y el Excelentísimo Gremio de Letrados (pág. 42).

Las otras tres comisiones importantes, sin ningún orden en particular, son: la Comisión de Obras Públicas (pág. 50), la Comisión de Salud, Educación y Bienestar (pág. 47), y la Comisión de Intereses Élficos, Enanos y Halflings (pág. 40).

Todas las oficinas están abiertas de 10 de la mañana a 4 de la tarde. No se suele estimular a los visitantes para que acudan, pero tampoco se les prohíbe el paso. El único rasgo común compartido por todas (salvo la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos) es que son increíblemente ineficaces y burocráticas. Se suele hacer esperar a los visitantes a la más mínima oportunidad, y se les pasa de oficinista en oficinista hasta que finalmente admiten que nadie puede responder esa pregunta –"¿ha probado en la Comisión de...?"

• LA COMISIÓN DE COMERCIO, INDUSTRIA E IMPUESTOS •

Esta institución fue establecida al principio en 1987 para tratar de regular y contrapesar las actividades del Gremio de Comerciantes (véase más adelante). Pero apenas había comenzado esta ardua tarea cuando los propios comerciantes que intentaban controlar se hicieron con ella.

Con los años, sus funciones han sido modificadas sutilmente y en la actualidad se limita a asegurarse que los intereses del Gremio de Comerciantes son atendidos por el Canciller y los Jueces Supremos.

Entre los miembros de la Comisión hay representantes de todos los principales Gremios (Ingenieros Enanos, Albañiles y Arquitectos, Artesanos, etc.) y como tal, es lo más parecido que tiene la ciudad a un parlamento democrático (aunque de hecho no tiene nada que ver).

El poder ejercido por los Comerciantes queda claramente ilustrado por el hecho de que el actual Presidente de la Comisión –Herr Gotthard Goebbels– también es Presidente del Gremio de Comerciantes. (Por cierto, también es un miembro de alto rango del Culto a Slaanesh de la ciudad –el Cetro de Jade– pero esa es otra historia, véase la pág. 66).

• EL EXCELENTÍSIMO GREMIO DE LETRADOS •

Esta Comisión tiene la función dual de registrar todos los Abogados de la ciudad (de los que salen casi todos los Magistrados de la ciudad), y de hacer los borradores de las nuevas leyes. Mientras llevan a cabo esta última labor, el Gremio se asegura que la redacción y fraseología de todas las leyes promulgadas sea absolutamente incomprensible para cualquiera que no sea un abogado cualificado.

El Gremio no ejerce ningún papel en la elaboración de las citadas leyes, sino que se limitan a hacer su borrador según las indicaciones de los Jueces Supremos.

Además de albergar las oficinas del Gremio, los archivos y las cámaras de los magistrados, la sede gremial contiene el Tribunal de Fusspulver, que se encarga de casos de Derecho Civil, como llevar un negocio sin ser miembro del gremio apropiado (véase Ley y Orden, pág. 22). También cuenta con varias "salas de justicia menores", en las que se resuelven las disputas entre tenderos y comerciantes; están abiertas durante las horas de mercado, y tratan casos sobre la marcha. La gente del lugar rumorea que los magistrados solucionan con tanta celeridad los casos porque los veredictos se dictan lanzando una moneda al aire.

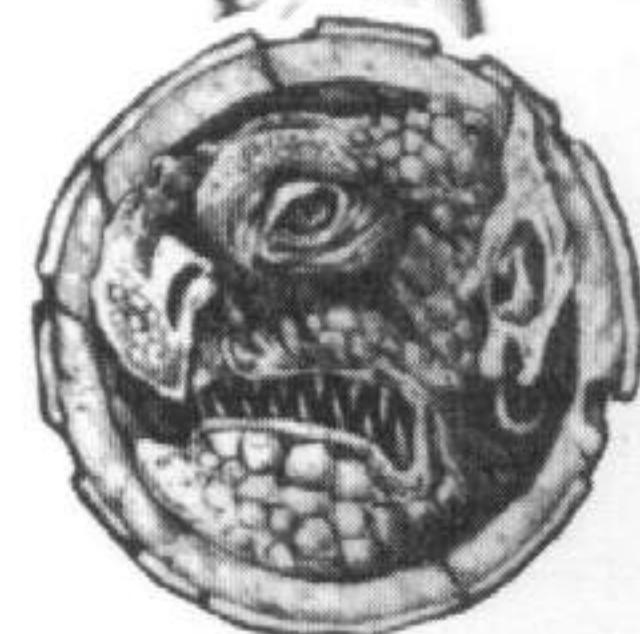
Además, en el subsuelo de las Oficinas del Gremio está uno de los tres escritorios de la ciudad, donde veintitantos escribas pasan sus días copiando libros, pergaminos y otros volúmenes para uso personal del Graf, o para los archivos de la ciudad (una gran cámara situada bajo el edificio).

• LA COMISIÓN DE INTERESES ÉLFICOS, ENANOS Y HALFLINGS •

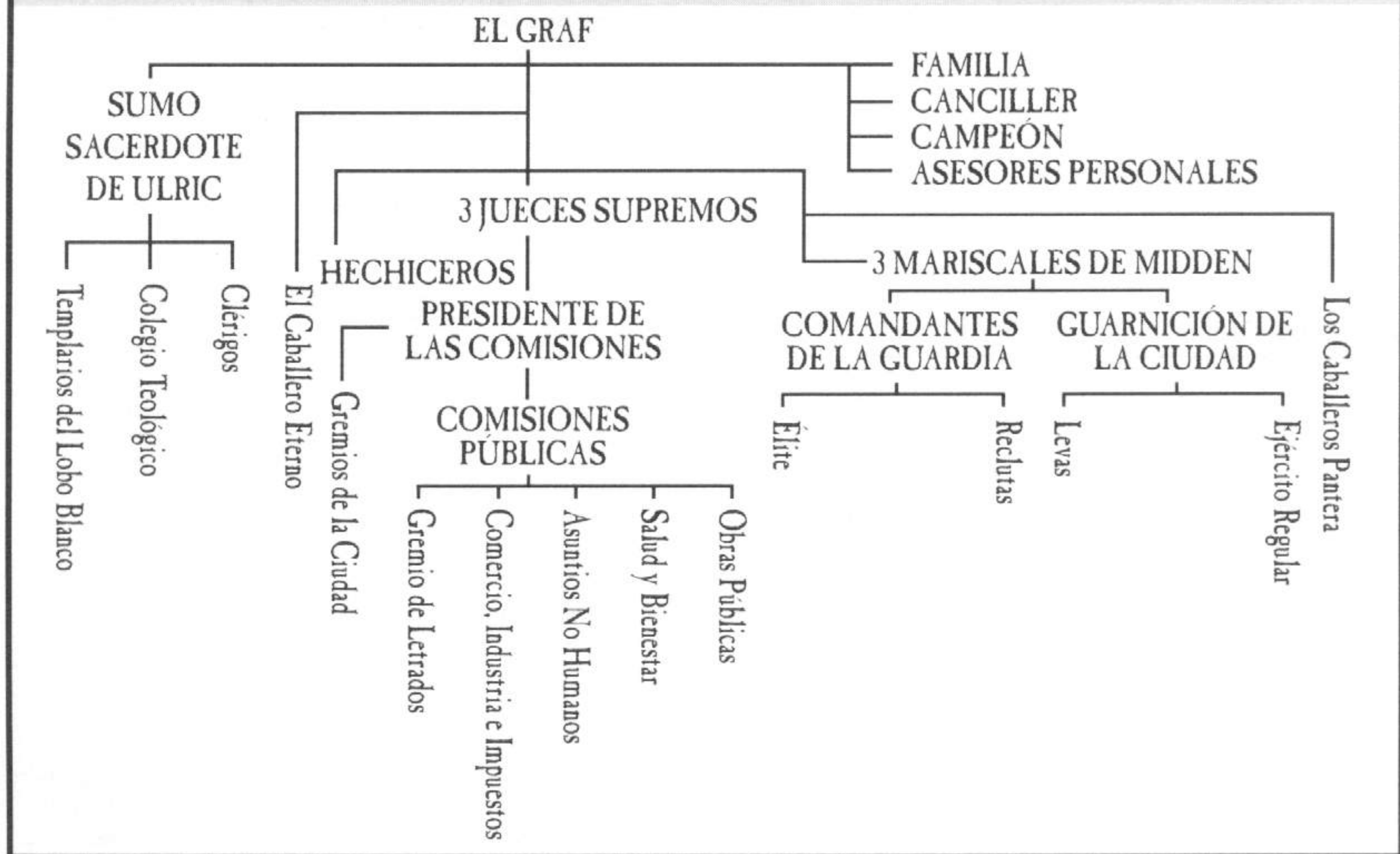
Esta Comisión fue fundada hacia más de cien años cuando había tensiones entre elfos y enanos, y ambas comunidades se sentían maltratadas por la mayoría humana de la ciudad. El Graf Dieter, regente en aquellas fechas, pensó que era buena idea crear este canal oficial para que velara por sus intereses, y no quiso ofender a los apacibles Halflings dejándoles fuera. En la actualidad no es muy activa, pero es responsable de organizar algunos actos culturales élficos y enanos durante las festividades.

El personal de la Comisión pasa la mayor parte del tiempo realizando elaborados censos de la cambiante población no humana, generando oscuros tratados teóricos sobre demografía o historia, etc. Aún así, es un buen lugar para los PJs no humanos si quieren saber como funciona la ciudad o si quieren unos cuantos contactos con miembros de su propia raza.

Dentro del edificio hay oficinas separadas para Elfos, Enanos y Halflings, ocupadas por miembros de cada raza, y la Comisión se encarga de todas las quejas y problemas que presentan los miembros de la población no humana de la ciudad. Los elfos de Middenheim a veces llaman a la CIEEH "el salón de baile", haciendo un chiste malo de la palabra Elthariana que define a una noche de bebida, música y baile (así es el sentido del humor de los Elfos).



ESTRUCTURA DE CONTROL DE MIDDENHEIM



• LA COMISION DE SALUD, EDUCACION Y BIENESTAR •

Establecida tras un brote de peste negra en el 2115, este organismo colabora con el Gremio de Físicos en cuestiones de salud, y otorga licencias para los físicos y herbolarios que practican en la ciudad según la recomendación del Gremio. También tiene el control nominal tanto el Colegio Teológico (lugar 32, pág. 49) y los estudiantes de la ciudad. La responsabilidad de la Comisión respecto al bienestar se limita a administrar legados (de los pocos filántropos de la ciudad) y proporcionar donaciones a los templos para ayudar a indigentes; estos fondos suelen darse al Templo de Shallya (tras deducir las correspondientes tasas administrativas). Se supone que la Comisión también es la encargada de emplear a un cuerpo de Cazadores de Ratas, pero como el Canciller se niega a financiarles, se les deja actuar de manera independiente.

• LA COMISION DE OBRAS PUBLICAS •

Esta Comisión es responsable del mantenimiento de calles pavimentadas, parques y espacios abiertos públicos, monumentos y alcantarillado. Cuenta con un pequeño grupo de trabajadores, y contrata más -de manera temporal- cuando es necesario. También emplea a los guardas de los parques de la ciudad, que suelen ser miembros retirados de la Guardia de la Ciudad.

El Departamento de Documentación contiene mapas de las calles y alcantarillas de la ciudad (algunos son más precisos y están más actualizados que otros), planos de muchos edificios públicos, e incluso de algunos de los edificios privados más significativos (como las sedes gremiales). Puede ser una fuente útil de información, pero como sucede con la mayoría de los organismos de la administración pública, es difícil acceder a esta informa-

ción sin una autorización del más alto nivel y un montón de papeleo.

• GREMIOS DE LA CIUDAD •

En Middenheim hay muchos gremios, pero en el mapa sólo aparecen los cuatro más importantes (que se describen a continuación). En general, todos los gremios de la ciudad pueden dividirse en tres categorías: Gremios Obreros (transportistas, etc), Gremios de Artesanos (menstrales, etc) y Gremios Profesionales (abogados, comerciantes, etc.). Los personajes que quieran cambiar de carrera y escojan una que encaje con una de estas categorías, o los que quieran formarse en ciertas habilidades, no llegarán muy lejos sin una carta de recomendación de uno de los gremios.

Gremios Obreros

Es relativamente sencillo ingresar en uno. Siempre hay demanda de mano de obra no cualificada, y mientras que los personajes no parezcan enfermos o débiles, pueden afiliarse a cualquier gremio obrero pagando 5 CO (o 10 chelines al mes). Los Gremios Obreros son muy buenos a la hora de conseguir que sus afiliados cobren las tarifas adecuadas (7/- por día), pero son bastante quisquillosos en cuanto a la demarcación del trabajo. Un conflicto intergremial que duró 6 meses comenzó porque un miembro del Gremio de Transportistas cambió una rueda de su carro sin recurrir al Gremio de Carreteros.

Gremios Artesanos y Profesionales

Si los PJs desean ganarse la vida honradamente en la ciudad, sin recurrir a tocar en la calle, tendrán que solicitar su ingreso en un gremio. A menos que tengan parientes que ya sean miembros, o que cuenten con cartas de recomendación de otros gremios del Imperio, no lo ten-



drán fácil (¡lo que te proporciona una excusa ideal para evitar los cambios de carrera que no te gusten!).

El procedimiento es el mismo para todos los Gremios de Artesanos y Profesionales (excepto el de Hechiceros y Alquimistas). El número de miembros de un gremio siempre es fijo. Cuando se produce una vacante (por fallecimiento o salida de la ciudad), se reclutará a un nuevo miembro de una de las siguientes fuentes posibles, y estrictamente en el orden indicado:

- Hijos de miembros en activo;
- Aprendices de miembros en activo;
- Candidatos recomendados por miembros en activo;
- Candidatos recomendados por otros gremios.

Se requerirá a los candidatos que demuestren sus capacidades —puedes hacer que los PJ candidatos hagan pruebas de Construcción, o realicen un diagnóstico, por ejemplo. Tras este examen (suponiendo que el candidato apruebe), algunos gremios tienen un breve ritual de iniciación —puede que se le tome juramento de lealtad, se le vista con ropajes ceremoniales, etc. Añade con total libertad todos los detalles peculiares que se te ocurran, como hacer que el iniciado pronuncie el juramento con un pie metido en un cubo de agua, mientras los demás miembros del gremio ondean ramitas de pino por encima de su cabeza.

Las cuotas del gremio van de las 20 CO por año (o 2 CO por mes) para los Gremios Artesanos, hasta las 200 CO por año para los escalones superiores de los Gremios Profesionales. Además, se exige a todos los miembros del gremio que realicen un trabajo gratis para su gremio.

Si tus personajes jugadores desean cambiar de carrera y pasar a una carrera de artesano o profesional, y todavía no tiene ninguna de las habilidades necesarias, tendrán que encontrar a un miembro de un gremio que les coja de aprendices (haz que el PJ pase una tirada de Emp o dos mientras intenta convencer de su valía a un posible patrón). No obstante, una vez aceptado, y realizado el cambio de carrera, el personaje no será capaz de establecer su negocio sin convertirse en miembro del gremio, como se indica anteriormente.

Principales Gremios de la Ciudad

El Gremio de Hechiceros y Alquimistas (véase también la pág. 49) es una excepción a las reglas anteriores relativas a los gremios profesionales. Como los magos están muy implicados en la defensa de la ciudad, y en menos medida, con la vigilancia de las calles, el gremio cuenta con importantes instalaciones de investigación y está bien surtido de ingredientes para hechizos (al menos para los hechizos de menor nivel). Por tanto, por razones de seguridad, el Gran Hechicero y su Ayudante han de ser extremada-

mente cautelosos con la gente que admiten en el gremio. La práctica de Demonología o Nigromancia (que es un delito capital) son relativamente fáciles de detectar, pero la Hechicería malvada o caótica son temas diferentes.

En la página 49 encontrarás toda la información relativa a los servicios a instalaciones disponibles para sus miembros. Se pueden contratar aprendices, vender ingredientes de hechizos, identificar artefactos, enseñar hechizos, etc. Pero a menos que estés seguro de que quieres añadir a otro usuario de magia en tu grupo de aventureros, o hacer que tu Hechicero avance un nivel o adquiera nuevos hechizos, lo mejor es que los Hechiceros denieguen la entrada a los PJs.

El Gremio de Físicos (pág. 40) está muy relacionado tanto con el Templo de Shallya como con la Comisión de Salud, Educación y Bienestar. Los aspirantes a médicos no pueden recibir la licencia sin el visto bueno de esta Comisión, y la Comisión no da su visto bueno a nadie que no tenga una carta de recomendación del gremio. Los aspirantes a estudiantes también se encontrarán con el mismo callejón sin salida, aunque podrían obtener su formación (a tu criterio) a cambio de una cuota lo suficientemente alta (de 50 CO para arriba).

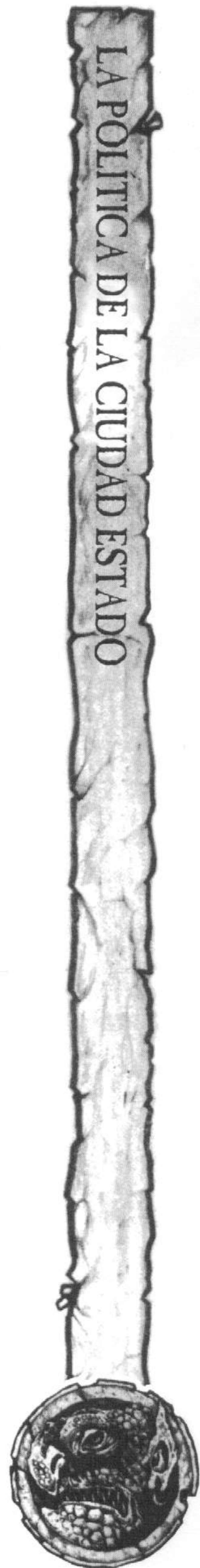
Finalmente, el Gremio de Comerciantes (pág. 55) protege celosamente su monopolio sobre el comercio en la ciudad. Es bastante fácil alquilar puestos en el mercado (suponiendo que se produzca una vacante) y la compra al por mayor es sencilla (el gremio se queda con un 10% del precio). Sin embargo, el derecho de venta se otorga únicamente a aquellos que tengan “los contactos adecuados” (esto es, con miembros de la nobleza, miembros de los Gremios de Comerciantes de otras ciudades, parientes o amigos de los miembros existentes).

El Presidente del Gremio, Gotthard Goebbels, también es Presidente de la Comisión Pública de Comercio, Industria e Impuestos. En la página 91 podéis encontrar información acerca de sus actividades y personalidad.

• ASÍ QUE, ¿QUIÉN CONTROLA LA CIUDAD? •

Cualquier funcionario municipal estaría más que dispuestos a responder esta cuestión:

Los interesados (por ejemplo, las iglesias, los estudiantes de la Universidad, etc.) pueden encaminar sus peticiones a la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos a través de otras Comisiones, como la Comisión de Salud, Educación y Bienestar, la Comisión de Obras Públicas, la Comisión de Intereses Élficos, Enanos y Halflings, etc.



EL EJÉRCITO Y LAS DEFENSAS



El Graf Boris Todbringer, como soberano supremo de la ciudad estado, es el Comandante en Jefe de todas las fuerzas armadas (al menos, en teoría). Como todos los Soberanos Provinciales, se supone que su primera lealtad es hacia el Emperador, lo que significa que una de sus principales obligaciones es asegurar que puede proporcionar un ejército para ayudar a su señor en tiempos de guerra. Además, está encargado de "mantener la paz del Emperador, y proteger a los siervos de los dioses" (o sea, de los dioses "oficiales"). Desde tiempos inmemoriales, los Grafs de Middenheim han nombrado a tres mandos militares (conocidos por el nombre de Mariscales de Midden) para que les ayuden con estas obligaciones.

Los tres Mariscales supervisan todos los aspectos relacionados con la vigilancia de la ciudad y del mantenimiento de su seguridad. Así, son responsables del buen estado de las murallas de la ciudad (en colaboración con el Jefe del Gremio de Hechiceros, pág 49), del reclutamiento e instrucción del ejército regular de la ciudad estado y de sus regimientos de mercenarios Kislevanos, y de la disposición de la Guardia de la Ciudad. Las únicas fuerzas armadas que quedan fuera de su jurisdicción son los Templarios del Lobo Blanco (bajo el mando del Sumo Sacerdote del Culto de Ulric), y la guardia privada del Graf -los Caballeros Pantera. Más adelante se profundiza en ambas fuerzas.

En la pág. 94 se incluyen datos de los tres Mariscales actuales (que se completarán en El Poder Tras el Trono). Por ahora, sólo debes saber que viven fuera del palacio, en el distrito Grafsmund-Nordgarten (pág. 37) y son extremadamente remisos a inmiscuirse en asuntos políticos. Tienen alguna influencia sobre el Graf Boris, pero los tres son anticuados "hombres honrados" decididos a no abusar de su posición de poder.

• LA MILICIA, LOS CABALLEROS Y LOS TEMPLARIOS •

El ejército regular, aunque está acuartelado en la ciudad, es responsable de la defensa de todo el área. En la práctica, se limita a patrullar las murallas de la ciudad y los caminos de acceso.

Los Caballeros Pantera forman la guardia personal del Graf, aunque no todos ellos son auténticos Caballeros; el término se usa genéricamente e incluye tanto a escuderos como a hombres de armas que han jurado servir a los Caballeros.

Los Templarios del Lobo Blanco cumplen la misma función de los Caballeros, pero hacia el Sumo Sacerdote de Ulric.

Un aspecto importante e inusual de la defensa de la ciudad es la participación de los hechiceros. El Gran Hechicero del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (que incluye a los Ilusionistas) es consultado regularmente por los militares a la hora de realizar planes de contingencia contra posibles invasiones del Caos; se llega a rumorear que la construcción de la ciudad se realizó en parte por medios mágicos. El Sumo Sacerdote y su ayudante reciben un estipendio procedente de los fondos públicos por su contribución a la vida de la ciudad.

De vez en cuando la Guardia de la Ciudad también solicita la ayuda de los Hechiceros. La práctica de la Demonología y la Nigromancia están proscritas en la ciu-

dad estado, pero se ha dejado al Gran Hechicero la labor de hacer cumplir esta ley. Por esto, a veces se ve a miembros del Gremio acompañando a Patrullas de la Guardia.

La Guardia de la Ciudad es responsable de mantener la ley y el orden en la ciudad (véase la pág. 22). La única sección de la Guardia que tiene alguna jurisdicción fuera de los límites de la ciudad son los Vigilantes de Caminos. Estos no son más que guardias a caballo que patrullan los caminos en la ciudad estado (véase WFJR, pág 36).

• EL EJÉRCITO REGULAR •

El Mariscal Maximillian von Genscher es el hombre encargado de organizar la defensa de la ciudad, y de asegurar la integridad de sus murallas. Como las murallas están reforzadas mágicamente, von Genscher también colabora con el Gran Hechicero Helseher cuando es necesario hacer reparaciones.

• LAS LEVAS •

Para poder cumplir sus responsabilidades con el Emperador, evitando a la vez el coste de mantener un gran ejército permanente, el Graf Siegfried el Trascendente emitió el siguiente edicto en 1555:

Se hace saber a todos los ciudadanos de Middenheim, que se exigirá la posesión de un arco largo, ballesta o espada a todos los humanos entre 16 y 50 años. Una vez a la semana se presentarán a su sargento instructor local para recibir 2 horas de adiestramiento militar.

Este edicto debe cumplirse además de cualquier obligación de servir en la Guardia de la Ciudad, y asegura que el Graf siempre cuente con un grupo numeroso de tropas relativamente cualificadas a las que recurrir en tiempos de crisis.

Sin embargo, sólo se pueden reclutar levass entre los meses de Sigmarzeit y Nachgeheim (es decir, tras la siembra de las cosechas y antes de su recolección). En cualquier caso, las levass tendrían que disolverse durante la época de cosecha, ya que en caso contrario no habría grano para el ejército o para la población civil. Y nadie consideraría en serio librar una campaña durante los meses de invierno.

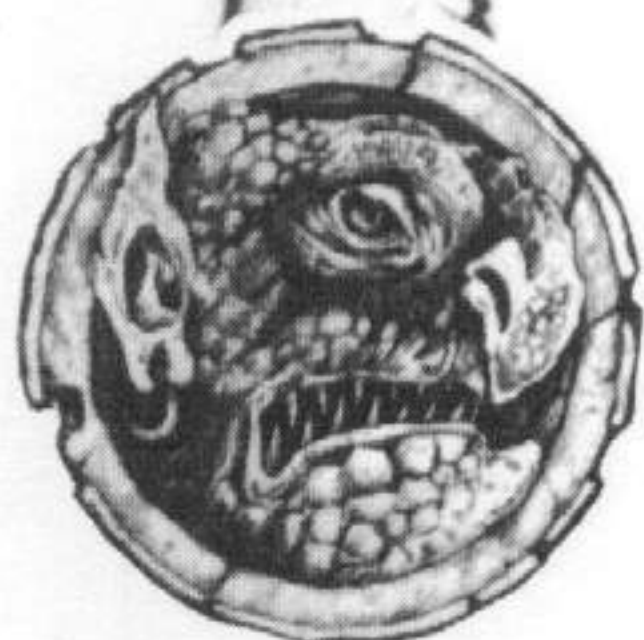
• LA GUARNICIÓN PERMANENTE •

Imprudente sería el soberano de una ciudad que no mantuviera al menos un pequeño cuerpo de tropas profesionales, para asegurarse que las murallas siempre están defendidas ante un ataque sorpresa. Para este fin, el Graf cuenta aproximadamente con 200 mercenarios, acuartelados en varios barracones a lo largo de las murallas de la ciudad. En los últimos años se ha introducido la novedad de usar un contingente de caballería Kislevana durante los meses de verano, "prestados" por el Zar, a cambio de una unidad mucho menor de Caballeros Pantera.

• LOS CABALLEROS PANTERA •

Los Caballeros están bajo el mando directo del Graf, y se organizan alrededor de un pequeño núcleo de 30 caballeros de elite altamente adiestrados, apoyados por 50 escuderos y unos 100 hombres de armas.

Los auténticos Caballeros suelen proceder de las filas de la nobleza, aunque en el Torneo de Verano se nombran



caballeros a uno o dos escuderos. Los hombres de armas son el equivalente de guardias de elite (véase más adelante), y suelen ser los que hacen todo el trabajo, y casi todas las tareas aburridas –estar de guardia en las puertas de palacio con cualquier tiempo, cuidar a los caballos, limpiar la coraza de su señor, etc.

La admisión en la Orden de los Caballeros Pantera es un honor concedido a pocos. No deberías permitir que tus personajes fueran nombrados caballeros –ni siquiera escuderos u hombres de armas– a menos que hayan realizado algún servicio excepcional al Graf. (En la aventura El Poder Tras el Trono hay una oportunidad de realizar ese tipo de servicio).

Los caballeros son famosos por su obsesión con la pureza racial, y por su fanatismo al perseguir mutantes. Su Código de Honor sólo les impone dos obligaciones, tanto a los Caballeros, como a los escuderos y a los hombres de armas:

- defender y obedecer al Graf hasta que deje el trono o fallezca;
- no dejar vivir a ningún mutante o a cualquier otro portador de la marca del caos.

• LOS TEMPLARIOS DEL LOBO BLANCO •

Mientras que los Caballeros Pantera están al servicio del Graf, los Templarios del Lobo Blanco responden directamente ante Ar-Ulric. Todos son siervos fieles de Ulric y entre sus obligaciones están conformar la Guardia del Templo, escoltar al Sumo Sacerdote en sus infrecuentes visitas a los templos de fuera de la ciudad, y proporcionar guardias de honor para las ocasiones ceremoniales.

Los Templarios tienen fama de despiadados y se les suele temer y evitar. De vez en cuando los Templarios se unen a

los Caballeros Pantera para organizar expediciones al bosque de Drakwald, y erradican los asentamientos de hombres-bestia y mutantes, masacrando a los que se encuentran (de vez en cuando capturan a uno o dos, para llevarlos a la arena de la ciudad –el estadio Bernabau, pág. 35).

• LA GUARDIA DE LA CIUDAD •

El Mariscal Ulrich Schtuzmann es el comandante de la Guardia, y el responsable del nombramiento de todos los Capitanes de la Guardia.

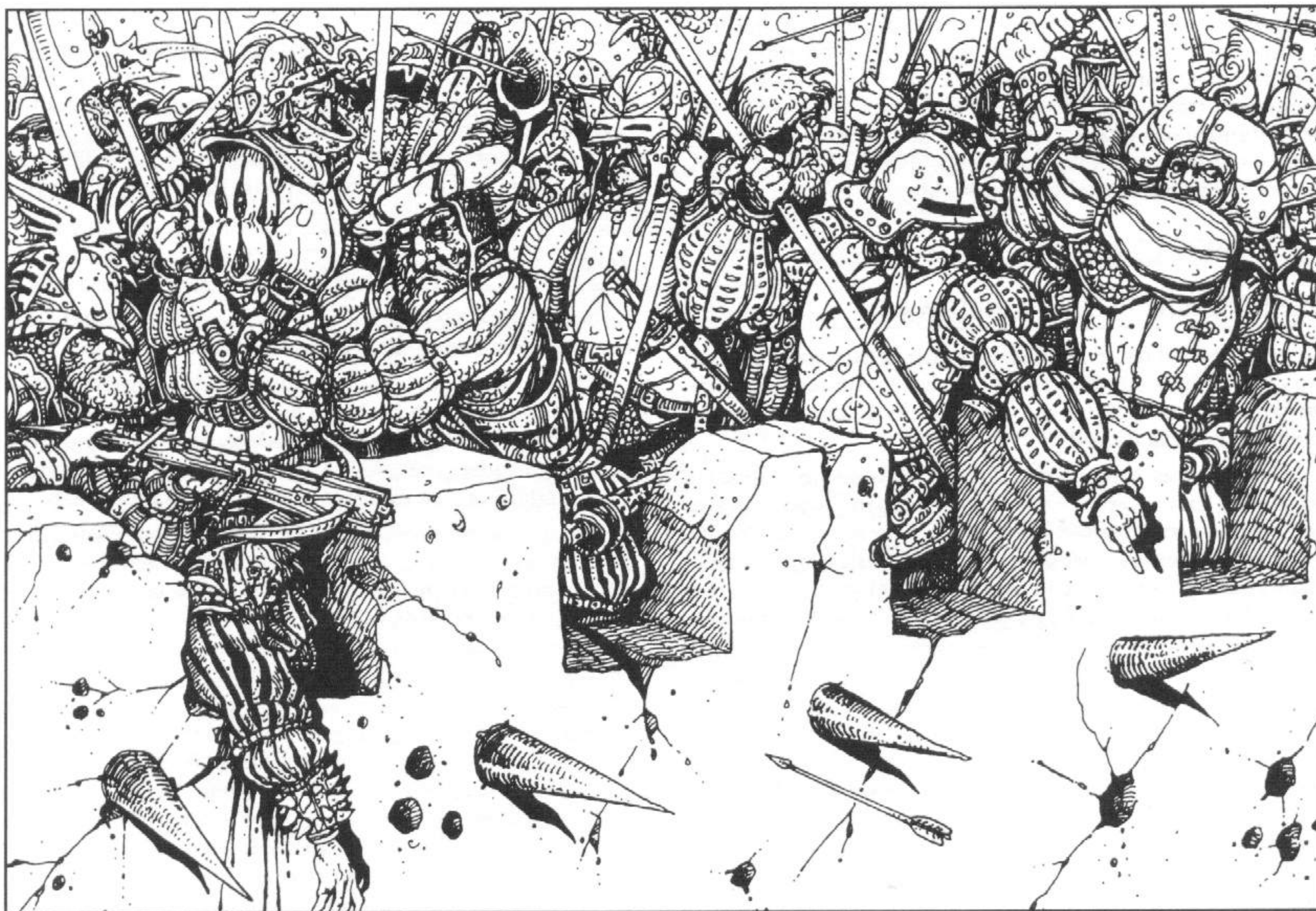
Hay dos clases de Guardias: los “regulares” y los de “elite”. Los primeros cuentan con 200 “guardias voluntarios” (con sus correspondientes Sargentos), mientras que los últimos son 75 profesionales (incluyendo a sus Capitanes de la Guardia). En la página 101 pueden encontrarse los perfiles de todos estos hombres).

En épocas de disturbios civiles (por ejemplo, después de una mala cosecha) o cuando se produce un aumento significativo del número de visitantes (como durante la Semana de Carnaval), esta fuerza aumentará gracias a la llamada a filas de 100 reservistas, que se unen a los demás guardias.

Los voluntarios proceden de las familias de todos los contribuyentes de la ciudad estado (incluyendo el área exterior a Middenheim); cada uno de ellos está obligado a proporcionar un hombre o mujer entre 16 y 30 años en buena forma física para un mes de servicio cada año. Aunque esto asegura que no haya escasez de Guardias, también significa que casi todo el mundo tiene un amigo o pariente en el servicio activo...

Las filas de los profesionales se nutren de candidatos apropiados, o de antiguos voluntarios que reciben un ascenso.

Una patrulla típica de Guardias contará con 1d4+3 hombres dirigidos por un Sargento de la Guardia; de no-



che, la patrulla contará con 1d4+5 hombres. Una patrulla de elite cuenta con el mismo número de guardias, pero está liderada por un Capitán de la Guardia, y hay un 75% de posibilidades de que sea acompañada por un Hechicero de nivel 1. En la página 101 puedes encontrar perfiles para estos personajes.

La Guardia está dividida en cuatro contingentes, estacionados en cada una de las cuatro puertas de la ciudad. Todas las patrullas empiezan y terminan allí (en la descripción general de cada distrito se incluye la frecuencia de las guardias).

• ACTITUD DE LA GUARDIA •

Durante los festivales (pág. 97), la Guardia es bastante tolerante y está acostumbrada a una cierto nivel de desorden público. Las peleas y la embriaguez no les molestan demasiado; sólo se interesarán por los delitos contra la propiedad y los casos de violencia grave contra una persona –incluso si están presentes.

Sin embargo, los asuntos relacionados con armas y armaduras son importantes. Es normal que la gente ande por la calle con un cuchillo, una daga o un estoque, pero cualquier arma grande (armas a dos manos, mayales grandes, o algo tan absurdo como una lanza (de caballería o infantería) llamará la atención de la Guardia. Portar esas armas no es ilegal, pero la Guardia deja claro que no son particularmente aceptables, y hostigarán indefectiblemente a cualquiera que las lleve a la vista (es difícil ocultar algo tan grande). Interrogarán, y si es posible, detendrán a la persona implicada para “ayudarles con sus pesquisas”. Podrían llevar a arrestarlo acusándole de embriagarse en público (¡independientemente de la sobriedad del personaje!).

Lo mismo puede decirse de las armaduras: se puede llevar una camisa de malla debajo de un justillo grueso, y un casco con justillo de cuerpo es perfectamente aceptable, pero cualquiera que lleve una cota de malla larga o coraza va a encontrarse con el lado malo de la Guardia. Como en Middenheim los combates son bastante infrecuentes (puedes lanzar contra tus jugadores unos cuantos cortabolsas de vez e cuando, pero no sucederá nada demasiado grave), la falta de armadura no debería suponer ningún problema, pero los PJs deberían tener claro lo que la Guardia considera aceptable.

• CARRERAS MILITARES •

• ENROLARSE EN LA GUARDIA •

Los personajes que deseen seguir la carrera básica de Guardia o Vigilante de Caminos deben solicitarlo, en primera instancia, al Sargento de Servicio de cualquiera de las puertas de la ciudad.

Si lo deseas, pueden decidir que los forasteros no sean aceptados, en cuyo caso se le dirá al personaje que vuelva cuando lleve viviendo en la ciudad estado un año y un día. Sin no, el personaje debe pasar una prueba de Emp para ver cuál es la reacción inicial del Sargento. A menos que se falle la prueba por 30 o más, se pondrá a prueba al candidato.

El Sargento está interesado básicamente en ver si el personaje puede valerse por sí mismo en un combate. El personaje tiene tres asaltos para propinar un golpe al Sargento (HA 40, T 5) o parar uno de los ataques de este. Si el personaje consigue hacer las dos cosas, el Sargento accederá a contratarle por un periodo inicial de un mes, un periodo de prueba. Cualquier golpe propinado por el Sargento no infligirá mas que 1 punto de daño (después de todos los ajustes) –no le interesa mutilar o matar a un recluta potencial.

Los personajes que hayan completado una carrera avanzada como sargento mercenario o capitán pueden ser ascendidos a Sargentos de la Guardia, o incluso asignados a una de las patrullas de elite –esto queda a tu criterio.

• SERVICIOS •

Todos los Guardias trabajan durante 10 horas al día. Una semana en patrullas diarias, seguidas por otra semana de noche. Tienen días libres en los Festags alternos (véase el calendario de SSB, pág 37).

En cualquier circunstancia, a menos que tengas dos o tres personajes que quieran ser Guardias, es mejor tratar estos cambios de carrera de una manera un tanto abstracta –permite a los personajes indicar en términos generales qué quieren hacer durante un mes, y después continúa la aventura desde el día de licenciamiento del PJ Guardia. Por supuesto, si varios PJs quieren ser Guardias, siempre puedes dirigir una serie de aventuras breves en las que patrullen juntos la ciudad.

• ENROLARSE EN LA MILICIA •

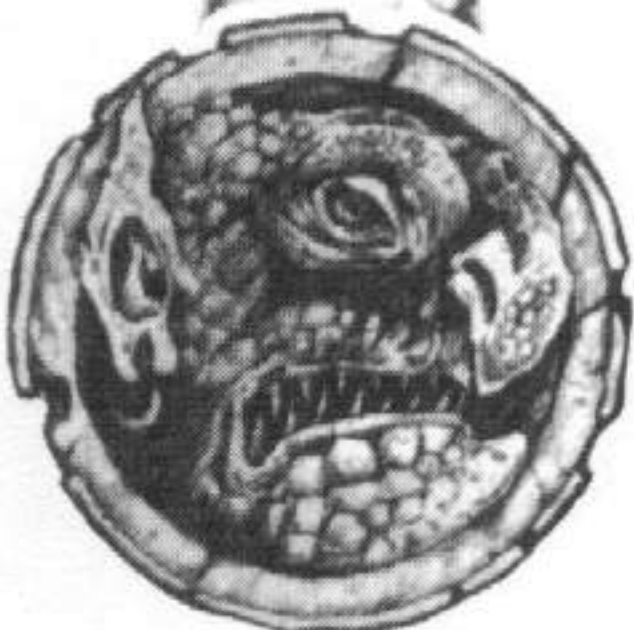
Usando un enfoque similar al perfilado anteriormente, es posible permitir a uno o varios miembros de tu grupo de personajes alistarse para servir en la guarnición de la ciudad. No obstante, ten en cuenta que este suplemento no está diseñado para proporcionar aventuras a personajes de corte militar. El servicio mínimo es por un mes (el derecho a los esquemas de avance y las habilidades sólo se adquiere al final de este periodo). Se recomienda que no permitas el acceso a las siguientes carreras (a menos que estés preparado para abordar un montón de situaciones que están más allá del alcance de este libro): soldado, ingeniero de asedio, artillero, capitán mercenario.

• JURAMENTO DE LEALTAD •

Los PJs que se enrolen en la Guardia o la Milicia deben pronunciar el siguiente juramento:

“Yo (nombre del personaje) juro solemnemente defender en todo momento las leyes de la magna y gloriosa ciudad estado de Middenheim. Obedeceré a mis superiores sin dudar, y entregaré mi vida si es necesario para proteger lo que pertenece a su excelentísima alteza el Graf Boris.”

Los personajes reciben 8/- (10/- para los Sargentos) por día y permanecen acuartelados en barracones con el resto de su grupo en una de las puertas de la ciudad. Deben pagarse su comida.



EL LARGO BRAZO DE LA LEY

Dada la naturaleza de las ciudades, es inevitable que, antes o después, tus PJs sean incapaces de resistir la tentación de infringir la ley. Si lo deseas, anímalos a que lo hagan —proporcionará una magnífica oportunidad para jugar la escena de su arresto y juicio.

En Middenheim hay cuatro clases de derecho: civil, canónico, militar y criminal.

• DERECHO CIVIL •

A menos que sea un caso de impago de impuestos, los delitos civiles suelen resolverse en el Tribunal de Fusspulver (en las oficinas del Excelentísimo Gremio de Letrados —pág. 42). Las faltas más graves (incluida la evasión de impuestos) serán despachadas por los Jueces Supremos en el Middenpalaz (pág. 33).

En el Tribunal de Fusspulver, los casos son juzgados por tres magistrados, y un veredicto mayoritario basta para condenar al acusado. Ambas partes pueden contratar abogados (véase WFJR, pág. 295, para los precios). En casos de disputas en contratos, prioridades históricas y similares, ambas partes a menudo acceden a aceptar el juicio de la Sacerdotisa de Verena como método de arbitraje (véase la pág. 15).

• DELITOS Y PENAS •

Evasión de impuestos: los infractores son multados con el doble de la cantidad defraudada más 20 latigazos; si no pueden pagar, son encarcelados hasta que consigan el dinero.*

Deuda: como en el caso anterior, pero sin los azotes, y la multa raramente excede la cantidad debida multiplicada por 1,5*.

Dirigir un negocio sin pertenecer al gremio: se confiscan las herramientas y/o existencias del infractor, y (dependiendo del criterio del magistrado) se impone una multa de 5d10 CO y/o una sentencia de 1d4 días en un cepo. (Por supuesto, además el gremio afectado puede enviar a “unos cuantos de los chicos” para asegurarse que el infractor no vuelve a caer en la tentación...)

Sisar: los comerciantes culpables de este delito atroz serán multados con el doble del valor de los bienes y/o pasarán 2d8 horas en un cepo.

Nota

No es raro que el demandante saque al deudor de la prisión pagando su fianza, para después venderle secretamente como esclavo (o, en el caso del Estado, reclutar al convicto para que cumpla un año de servicio militar...)

• DERECHO CANÓNICO •

Las infracciones contra los dioses y sus clérigos las resuelve el Culto de Ulric y los Templarios del Lobo Blanco se encargan de hacer cumplir las penas. Los casos se juzgan en la Cámara Estrella del Templo, por los Hermanos del Libro (nombrados por el Sumo Sacerdote). Aunque los otros cultos pueden formular acusaciones en asuntos religiosos, es tarea de los Sacerdotes de Ulric juzgar todos los casos, y se sabe que han desestimado casos para vengarse de un culto con el que las relaciones no son

muy fluidas. Los mismos juicios suelen celebrarse con el método de la “Prueba de Dios”, y es muy raro que se declare inocente a un acusado.

• DELITOS Y PENAS •

Profanación de un templo u otro lugar sagrado: arrancar los ojos.

Herejía (por ejemplo, la adoración de los dioses del caos): muerte en la hoguera.

Llevar la marca del caos: muerte en la hoguera.

Blasfemia (menor): desde 1d4 en el cepo en las puertas del templo hasta a 100 latigazos (dependiendo de la naturaleza de la ofensa y los antecedentes previos).

Blasfemia (mayor): desde arrancar la lengua a la muerte por aplastamiento.

Fornicación (se aplica únicamente a los Sacerdotes de Ulric): 50 latigazos y excomunión.

• DERECHO MILITAR •

Los oficiales de la Milicia y de la Guardia de la Ciudad resuelven todas las infracciones cometidas por miembros de la Guardia o de la Guarnición. Los propios Mariscales de Midden se encargan de los crímenes cometidos por oficiales o por los mercenarios Kislevanos (que también tienen su propio código de honor privado). Los Caballeros Pantera y los Templarios del Lobo Blanco responden sólo ante el Graf y el Sumo Sacerdote respectivamente. Los juicios tienen lugar en los barracones de los acusados o, cuando se trata de cargos más graves, en el Tribunal Militar en el Middenpalaz. Los oficiales tienen derecho al Juicio por Combate con el Campeón del Graf (pág. 95).

• DELITOS Y PENAS •

Negligencia: 20 latigazos.

Desobedecer a un superior: desde 50 latigazos a la decapitación.

Deserción: decapitación.

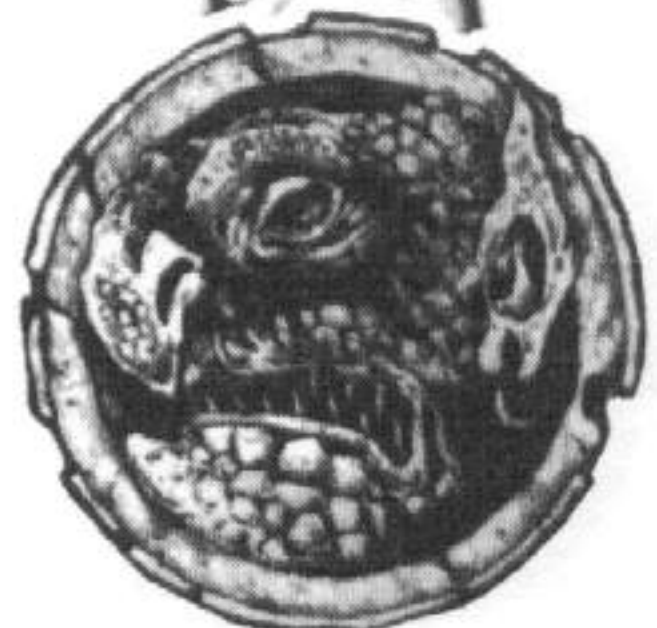
Motín: decapitación.

Nota

Los oficiales condenados también pueden ser degradados.

• DERECHO CRIMINAL •

La responsabilidad del arresto y procesamiento de alguien sospechoso de cometer delitos contra las personas y/o propiedades recae únicamente en la Guardia de la Ciudad. Dependiendo de la gravedad de la infracción, los casos se juzgan en uno de los 11 tribunales de distrito (uno por cada distrito descrito en la Guía Urbana, pág. 31-35), o en el Tribunal Supremo en el Middenpalaz. No hay un procedimiento formal de apelación contra un veredicto, pero aquellos que tienen los contactos apropiados (o el dinero suficiente) pueden ser remitidos a los Jueces Supremos o, (en circunstancias excepcionales) al mismísimo Graf.





• LOS DELITOS •

Ten en cuenta que no se atribuyen penas específicas a los delitos aquí incluidos, ya que el castigo dependerá de muchos otros factores, además del delito en sí. Los magistrados se ven influidos inevitablemente por la condición de la víctima y del infractor, por los antecedentes del delincuente (si los tuviera), y (a veces) por el volumen del soborno ofrecido.

No obstante, se ha asignado a cada delito un Modificador a la Sentencia (MS) para ayudarte a averiguar las penas, que se usa en las circunstancias descritas a continuación (para determinar las posibilidades de ser declarado culpable, la severidad de la sentencia, etc).

Disturbios (peleas callejeras, etc.): MS +15

Robo: Los personajes que se apoderen indebidamente de la propiedad de otros serán acusados de uno de los siguientes cargos, dependiendo del valor de los bienes robados. Advierte que, en Middenheim, no se hace ninguna distinción entre poseer bienes robados (por ejemplo, por los peristas) y robarlos; la acusación es la misma en ambos casos:

Hurto (50 CO o menos): MS +25

Robo (51-500 CO): MS +50

Robo de mayor cuantía (500 CO): MS +80

Saqueo de tumbas: MS +30

Agresión: MS +40

Violación: MS +50

Incendio provocado (y otras formas de destrucción de propiedades): MS +60

Asesinato: MS +75

Practicar Demonología o Nigromancia: MS +100

Ocultar a un mutante: MS +150

• ENJUICIAR A LOS PERSONAJES •

Cuando llegue el gran momento y uno o varios PJs finalmente infringen una ley (o diez), puedes usar el Procedimiento incluido a continuación para establecer un resultado. Puedes improvisar –realizando tiradas de dado sobre la marcha–, o preparar de antemano algunas eventualidades usando una combinación de tus propias decisiones con las tiradas de dados para acelerar el proceso.

1. ¿Presenció alguien el delito?

La primera etapa es crucial. Si nadie vio a los personajes, entonces van a salir impunes (¡que el cielo nos perdone!). Debes usar una posibilidad base del 20% de que alguien viera el delito, aplicando los siguientes modificadores:

Hora del día

Mañana: +15

Tarde: +10

Después de anochecer: -5

Medianoche: -15

Distrito en el que fue cometido el delito

Palast: +50

Gran Parque, Grafmund, Nordgarten: +25

Westor, Sudgarten, Ulricsmund, Osttor: +15

Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs: +10

Freiburg: +5

Altmarkt, Neumarkt: -5

Puerta Sur; El Wynd: -10

Ostwald, Barrio Antiguo: -15

2. ¿Quién es el testigo?

A menos que el área en cuestión sea Ostwald o el Barrio Antiguo, hay un 10% de posibilidades que el delito sea observado por una Patrulla de la Guardia (5% que sea una Unidad de Elite), y un 90% de posibilidades de que el testigo sea un ciudadano (ve a las tablas de encuentros en los distritos para determinar de quien se trata).

3. ¿Logran huir los delincuentes?

Cuando el habitante de un distrito es testigo de un delito, debes averiguar si da la alarma general (01-25 en 1d100), si avisa a la guardia (26-75), o ambas cosas (76-00). En los últimos dos casos, también necesitas considerar cuanto tiempo tarda en llegar la patrulla (véase la Tabla 1, más adelante). Ten en cuenta que el testigo puede ser llamado para aportar su testimonio durante el juicio.

La alarma general una probabilidad igual al Modificador a la Sentencia del delito de servir para atrapar al delincuente (modificada por las circunstancias que consideres oportunas).

Las Patrullas de la Guardia que presencie un delito tienen una probabilidad adicional del 20% de atrapar al delincuente.

Si los criminales han huido para cuando llegue la guardia, las posibilidades de que se emprenda una investigación (seria) son iguales al Modificador a la Sentencia (véase más arriba). Debes decidir cuanto tiempo tarda la Guardia en llegar hasta los delincuentes; y recuerda que esto siempre es posible si quieres que lo sea. Ten en cuenta que los testigos pueden aportar descripciones precisas (a menos que quieran incriminar a alguien que tengan manía), y si el delito es lo suficientemente grave (MS=50 o más), pueden circular pasquines y carteles de "se busca".

Tabla 1
Tiempo de llegada de la Guardia (en minutos)

	(Día/Noche)
Palast:	1d4/1d4
Gran Parque, Grafmund, Nordgarten:	1d6/1d6+4
Westor, Sudgarten, Ulricsmund, Osttor:	2d4/2d4+4
Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs:	1d6+1/1d6+6
Freiburg:	1d6+6/1d6+12
Altmarkt, Neumarkt:	2d10/2d10+10
Puerta Sur; El Wynd:	2d10+10/2d10+20
Ostwald, Barrio Antiguo:	2d10+20/2d10+40

4. Cualquier cosa que diga...

Cuando la Guardia (o los ciudadanos perseguidores) cojan finalmente al delincuente, podrían hacer varias cosas, dependiendo del delito y del soborno ofrecido. Tira 1d100, suma el Modificador a la Sentencia del delito y resta 5 por cada Corona de Oro ofrecida como soborno (suponiendo que el personaje pase antes una prueba de Soborno –si no, añade 1 por cada Corona ofrecida). Además, suma +25 si quien realiza el arresto es un grupo de ciudadanos tras una alarma general:

Tirada de 1d100	Acciones de quien realiza en arresto
30 o menos	Dejan marchar al delincuente con advertencia
31-60	Sobresalto repentino ¹
61-150	Arresto y acusación ²
151 o más	Se toman la justicia por su mano ³

Notas

1 –un sobresalto repentino puede ser una paliza en el acto, multas de diversa cuantía o la encarcelación en el cepo más cercano.

2 –los delincuentes arrestados permanecen en chirona (bajo una de las casas de la guardia) hasta que se celebra el juicio (véase más adelante).

3 –si la(s) persona(s) que realizan el arresto son una Patrulla de la Guardia, el Sargento puede intentar una prueba de Ld para evitarlo, si no, los ladrones recibirán una paliza que les dejará al borde la muerte, los asesinos y violadores serán linchados, y los pirómanos y asaltantes serán mutilados de gravedad.

5. El Juicio

Los personajes pueden encontrarse con una larga espera hasta que se celebra su vista. En términos generales, esta espera será igual a 1d100+150 días, menos un número de días igual al Modificador a la Sentencia (véase más adelante). Este retraso sólo se puede acortar un tanto a los funcionarios del tribunal (la tarifa habitual es de 1 CO por día).

6. El Veredicto

Para establecer si un personaje es declarado inocente o culpable, totaliza los siguientes Modificadores a la Culpabilidad o a la Inocencia (por separado), y resta el último del primero. El resultado del cálculo es la probabilidad porcentual de ser declarado culpable. Esta probabilidad puede reducirse mediante sobornos (sin embargo, los precios varían –véase más adelante), y el dinero empleado en el soborno debe gastarse antes de tirar los dados. Ten en cuenta que un resultado entre 01-05 siempre es culpable, mientras que de 96-00 siempre es inocente. Por eso, siempre tienes que tirar los dados, incluso si las posibilidades de condena son superiores al 100% o inferiores al 0.

Modificadores a la Culpabilidad

La víctima es un

- Aristócrata: +75
- Miembro de la baja nobleza: +50
- Mercader/artesano acaudalado: +30
- Miembro de la clase media: +15
- Miembro de la clase baja: -10

El tribunal es

- De distrito: +25
- El Tribunal Supremo: +50

Realizaron el arresto

- Unos ciudadanos: +20
- Una patrulla regular: +40
- Una patrulla de elite: +60

La evidencia es

- Una confesión: +80
- Les cogieron con las manos en la masa: +50
- Un testigo presencial: +25
- Circunstancial: +10

Antecedentes del acusado

- +10 por cada condena previa

Modificadores a la Inocencia

El acusado es un

- Aristócrata: +60
- Miembro de la baja nobleza: +40
- Mercader/artesano acaudalado: +20
- Miembro de la clase media: +10
- Miembro de la clase baja: -10

El abogado/acusado tiene

- Oratoria: +20
- Encanto: +10

Puntuación de Emp:

- Suma la Emp del acusado menos 40

Antecedentes del acusado

- +25 si no tiene antecedentes previos.

Si se contrata a un abogado, puedes decir a los PJs acusados las probabilidades aproximadas de ser declarados culpables, para que puedan decidir si intentan o no el soborno. En un Tribunal de Distrito, cada 10 Coronas de Oro gastadas restan 5 a la probabilidad. En el Tribunal Supremo, los costes se duplican. Si el personaje que está tratando de sobornar falla la prueba de soborno, las posibilidades de condena deben aumentar el doble de la cantidad que deberían haber bajado (si hubiera acertado).

7. La Sentencia

Debes totalizar los Modificadores Atenuantes o los Agravantes, y restar el primero del segundo. Esto proporcionará un Nivel de Castigo que puedes emplear en la Tabla 2. Este número puede alterarse mediante sobornos (véase más adelante). Deberías recopilar una lista de sentencias posibles, para escoger una o elegirla al azar.

Modificadores Atenuantes

El condenado es un

- Aristócrata: +60
- Miembro de la baja nobleza: +40
- Mercader/artesano acaudalado: +20
- Miembro de la clase media: +10
- Miembro de la clase baja: +5

El abogado/condenado tiene

- Oratoria: +25





Actuar: +10

Puntuación de Emp:

Suma la Emp del acusado menos 40

Antecedentes del acusado

+30 si no tiene antecedentes previos.

Modificadores Agravantes

Modificador a la Sentencia (véase anteriormente)

La víctima es un

Aristócrata: +75

Miembro de la baja nobleza: +50

Mercader/artesano acaudalado: +30

Miembro de la clase media: +15

El tribunal es

De distrito: +25

El Tribunal Supremo: +50

Antecedentes del acusado

+20 por cada condena previa.

Tabla 2 Nivel de Castigo

Nivel de Castigo	Sentencia
Menos de 10	Advertencia ¹
Menos de 0 a +40	1d4 en cepos
Menos de 0 a +20	Multa (1x el modificador atenuante ² del condenado)
De +10 a +20	Multa (10x el modificador atenuante del condenado)
De +25 a +50	Multa (25x el modificador atenuante del condenado)
De 0 a +50	Desmembramiento (mano cortada, etc) acorde con el delito
De +40 a +200	Destierro de la ciudad ³
+50 o más	Horca
De -10 a +25	1d4 meses en trabajos forzados ⁴
De +25 a +60	2d6 meses en trabajos forzados
De +35 a +80	1d6 años en trabajos forzados
De +50 a +150	Asignado a una brigada de esclavos durante 2d10 años ⁵
De +80 a +200	Asignado a una brigada de esclavos de por vida

Notas

1 -el personaje queda en libertad, pero la condena figurará en su ficha.

2 -el modificador atenuante del condenado varía con el nivel social y equivale a alguna de las cinco primeras puntuaciones indicadas en los modificadores atenuantes. Si el condenado no puede pagar, suma 10 al Nivel de Castigo y haz una nueva lista, ignorando los resultados de "multa".

3 -si se vuelve a arrestar al condenado dentro de la ciudad, el caso será reabierto; este veredicto cuenta como una condena previa y añade 50 a los Modificadores Agravantes.

4 -los trabajos forzados se realizan trabajando en un grupo de prisioneros encadenados, en las propiedades del Graf o en las minas de las Montañas Centrales.

5 -la asignación a una brigada de esclavos es similar a los trabajos forzados, pero el condenado pierde todas sus propiedades (en favor del Graf) y puede ser comprado o vendido según el capricho de los administradores del Graf.

No debes considerar ninguno de estos resultados como algo fijo. Ignora resultados e impón los modificadores adicionales que necesites para conseguir que la campaña transcurra adecuadamente.



MESONES Y ALOJAMIENTOS



n general, hay tres tipos de mesones en Middenheim: buenos, normales y baratos. Este capítulo incluye información básica acerca de cada categoría.

Los tres mesones excelentes de Middenheim se describen en la Guía Urbana. De los muchos establecimientos intermedios, sólo encontraréis en el mapa o en la Guía Urbana al Armas del Templario. Del mismo modo, La Rata Ahogada es la única "tasca" localizada. Puedes ubicar el resto donde mejor te parezca. Lo mejor es ahorrarlos hasta que surja una ocasión en la que los PJs pregunten, "¿hay alguna posada cerca?" Busca algo apropiado en las listas, toma nota en el mapa, y listo...

• MESONES EXCELENTES •

En Middenheim sólo hay tres, y todos ellos aparecen en el mapa de la ciudad: (lugar 7) El Descanso del Graf; (lugar 6) El Porvenir y (lugar 29) El Mesón del Erudito. Son extraordinariamente lujosos; sus habitaciones están bien amuebladas, con alfombras y cojines, los colchones son de las plumas más finas, puedes bañarte todos los días con agua caliente... Incluso tienen portero de noche, que te da la llave para entrar de madrugada.

Las abreviaturas empleadas en la tabla que se incluye a continuación son:

P: Personal

Habitaciones **I** (individuales) y **D** (dobles) –se proporciona el número de cada una de ellas, seguido del precio de la habitación por 1 noche (sin comidas);

De, Co y Ce son los precios de desayuno, comida y cena, suponiendo que quieras el menú del día. Los precios incluidos son por persona, incluyendo un buen vino de la casa (media botella). Si comen o cenan a la carta, los precios deben multiplicarse por 3 o por 4, dependiendo de lo glotones que sean. ¡Pero estos lugares son especiales!

• MESONES BUENOS/NORMALES •

Hay 25 mesones de esta categoría en Middenheim, y aquí se incluye únicamente una pequeña muestra –usa estas cifras como referencia para los demás casos.

Las habitaciones son confortables y agradables, con buenos muebles y camas cómodas aunque no lujosas. Los baños cuestan 3/- adicionales. Las habitaciones son individuales (**I**), dobles (**D**), o grandes (**G**), y en las últimas duermen tres o cuatro personas. La mayoría de ellas tienen porteros de noche, pero a veces son tipos malhumorados, a los que les cabrea que les despierten la gente que vuelve tarde a dormir.

• MESONES BARATOS •

Los barrios más pobres de la ciudad (Ostwald, Puerta Sur, el Barrio Antiguo, etc.) tienen docenas de estos establecimientos. Algunos llevan abiertos muchísimos años, mientras que otros abren una semana y cierran a la siguiente.

En general, van de los limpios aunque espartanos (primer ejemplo), a los no muy buenos pero pasables (segundo), a los francamente asquerosos (tercer ejemplo). Sólo unos pocos cuentan con habitaciones individuales, pero muchos tienen habitaciones dobles (**D**), grandes (**G**), y

comunes (**Cm**) –en la tabla se indica la gente que puede dormir en cada habitación común, y el precio indicado es por cada persona.

Los propietarios no se preocupan de cuando salen o entran sus huéspedes (por supuesto, el pago es por adelantado). Las posadas no cierran por la noche, y entre las tascas más cutres hay algunos que son auténticamente repugnantes, aptas sólo para los más tacaños o degenerados. Actualmente hay unos 40 mesones de esta clase en la ciudad.

• LA VIDA NOCTURNA DE MIDDENHEIM •

Los mercados pueden calmarse con el crepúsculo, pero los artistas siguen agolpándose en las calles, y las tabernas están abiertas hasta tarde (a menudo hasta las 2 o las 3 de la mañana).

Por otra parte, si tus PJs tienen dinero que gastar y esperan subir algo en el escalafón social, podrían hacer algún contacto en la alta sociedad de la ciudad, o incluso frecuentar uno de los exóticos locales nocturnos que aparecen a continuación. En la Guía Urbana hay información acerca de todos estos lugares, pero sus nombres y localizaciones, junto con sus precios típicos, aparece aquí para facilitar sus búsqueda.

Nombre Localización y referencia de página

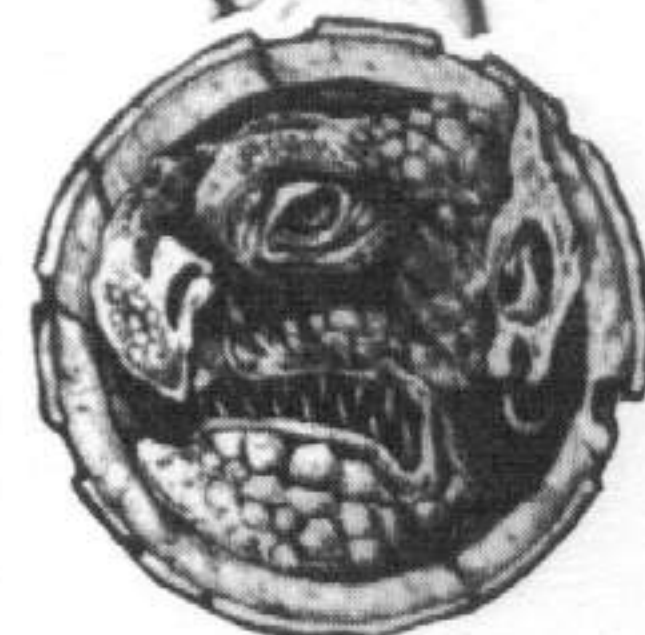
El Ganso de la Cosecha	Nordgarten (pág. 39)
El Asno Risueño	Sudgarten (pág. 53)
El Navío de Guerra	Kaufseit (pág. 55)
El Barco Teatro	El Gran Parque (pág. 36)
El Lamento del Paraíso	Geldmund (pág. 54)
La Luna Roja	Freiburg (pág. 48)
La Luna Cantarina	Neumarkt (pág. 46)
La Perdición del Templario	Neumarkt (pág. 46)

Entre los PNJs importantes que se pueden encontrar en estos establecimientos se encuentran Rallane, el juglar de la corte, Dieter Schmiedehammer, el Campeón del Graf, Allavandrel Fanmaris, el Maestro de la Caza, y las Damas de la Corte (véase pág. 91-96). Todos estos locales están protegidos por media docena de gorilas (dos en la puerta, el resto en su interior) que saltarán al menos signo de problemas. No son un buen lugar para iniciar una pelea de taberna.

Precios típicos

Cerveza: ¡Debes estar de broma! ¡Campesino!
Hidromiel (media pinta): 1/9. Pedir esto es de paletos.
Vino de la casa (botella): 12/- (no suele ser muy bueno).
Buen Tinto de L'Anguille (botella): 3 CO
Buen Bordeleaux (botella): 2 CO
Buen Vino de Reikland (botella): 37/6
Buen Policella Tileano (botella): 36/-
Buen Blanco Seco de Mousillon (botella): 35/- (un gusto adquirido)
Coñac (vaso): 2/6
Licor (vaso): 3/-
Cócteles*: 7/6 en adelante.

* (Sí, Middenheim ha descubierto los cócteles. Son mezclas de coñacs y licores, a veces con zumos de fruta e incluso sidra o vino blanco, y van desde los más inocuos a los más demolidores. En la descripción de cada establecimiento, en la Guía Urbana, se incluyen ejemplos.



Nombre	Propietarios	P	Habitaciones y precios	D	Co	Ce
El Descanso del Graf (lugar 7, pág. 38)	Rolf y Ulrike Steinmeyer	7	10I (5CO) 10D (7CO)	15/-	25/-	35/-
El Porvenir (lugar 6, pág. 38)	Rudolf y Sigrid Buffler	6	12I (4CO) 8D (6CO)	13/-	22/6	50/-
El Mesón del Erudito (lugar 29, pág. 48)	Hugo y Petra Schmidt	6	8I (5CO) 8D (130/-)	18/-	22/-	37/6

El precio de usar la cuadra es, en todos los casos, de 10/- de pienso por montura y por día, y 2/3 de cuota de la cuadra.

Nombre	Propietarios	P	Habitaciones y precios	D	Co	Ce
Las Armas del Templario (lugar 43, pág. 54)	Uli Breitner	4	6I (1CO) 10D (27/6) 10G (37/6)	7/6	12/6	15/-
Encina de Piedra ¹	Hildi Leichentuch	3	8I (22/6) 8D (30/-)	7/6	10/-	15/-
La Cabeza de Cerdo	Aldhelm y Erika Bonhoffer	5	6I (1CO) 16D (30/-) 10G (35/-)	9/-	12/6	18/-
El Halfling Hambriento ²	Halrida	5	8I (17/6) 12D (25/-)	10/-	15/-	1CO
El Yunque ³	Haldar Dalgrumman	4	6I (18/-) 8D (27/6) 4G (35/-)	7/6	No	No
La Rueda ⁴	Axel Hartmann	6	6I (22/6) 10D (34/-)	9/-	No	21/-

Notas

1 - Toda una institución. Hildi es una ferviente devota de Ulric y realiza edificantes recitados de las escrituras durante el desayuno (que se sirve entre las 7 y las 9 de la mañana -se espera que estéis levantados a las 7 en punto). Nadie puede entrar después de la medianoche. Si dos personajes del sexo opuesto comparten una habitación doble, Hildi exige que le demuestren que están debidamente casados.

2 - La propietaria halfling se hace llamar simplemente "Halrida", y sus empleados la quieren mucho -es una pequeña criatura efervescente e incansable. Se sabe que los visitantes suelen ganar bastante peso tras unos días de estancia.

3 - El propietario es un enano anciano que puede idear cuentos increíbles de cuando mataba trolls en las montañas que rodean Karak-Varn, y tiene el brazo derecho lleno de cicatrices para demostrarlo. Los elfos no son bienvenidos. Sólo se sirve comida caliente en el desayuno -la comida y la cena se resuelven con aperitivos y fiambres.

4 - Este mesón también cuenta con un casino (la cuota de admisión es de 1CO, o de 12/6 para los residentes). Hartmann es un estafador: tanto la ruleta como los demás juegos están amañados en favor de la casa (suma el 20% a la prueba de Juego de la casa⁹).

Precios de las cuadras; algunos de estos lugares cuentan con cuadras, y los demás tienen alguna cerca; el precio es de 2/- por día, y 9/- de pienso. Estos precios son los típicos de Middenheim.

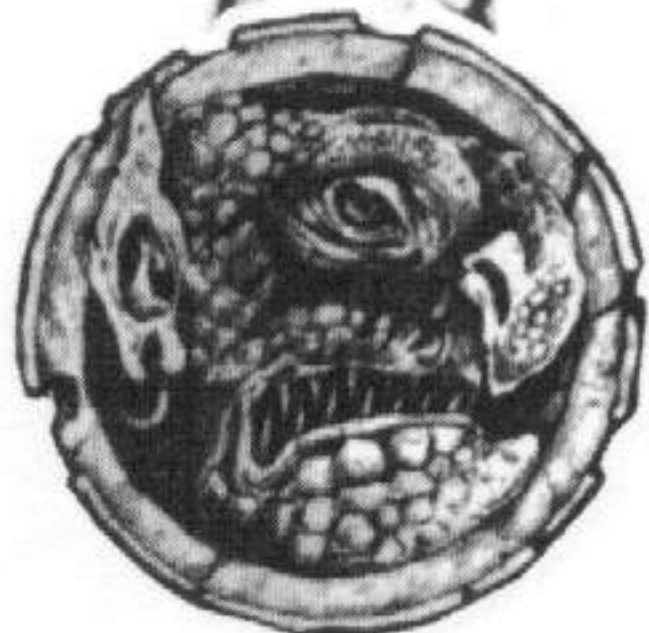
Nombre	Propietarios	P	Habitaciones y precios	D	Co	Ce
El Viajero	Udo Stielike	2	10D (15/-) 10G (25/-)	6/-	8/-	No ¹
La Casa del Regente	Wolf Schefflin	3	8D (12/-) 10G (1CO) 25Cm (2/6)	3/-	5/-	6/-
La Rata Ahogada ² (lugar 19, pág. 44)	Johann Stallart	3	6D (8/-) 6L (15/-)	2/6	No	No
La Última Gota (lugar 16, pág. 42)	Werner Wutend	4	Ninguna	-	-	-

Notas

1 - No hay cenas calientes porque la cocina sólo funciona durante el día (los desayunos y las comidas no están demasiado mal). Por la noche pueden tomarse aperitivos en el bar.

2 - Sucio y horrible. Cambian la ropa de cama una vez al año. Hay chinches, pulgas y un 5% de posibilidades por persona y noche de coger Diarrea Galopante. Las bebidas te mantienen despierto por las noches, y las puertas no cierran bien. Desayunar aquí es una de las experiencias más espantosas que la humanidad ha conocido; pan duro mojado con pringue tibio, y similares.

Precios de las cuadras: ninguno de estos "establecimientos" cuenta con cuadras.



GUÍA URBANA DE MIDDENHEIM



Este capítulo incluye información abreviada de los once distritos de la ciudad y de algunos de los lugares que pueden encontrarse en ellos. El tratamiento es el mismo para cada distrito: algunas notas generales acerca del distrito (incluyendo datos acerca de la dotación y frecuencia de las patrullas de la Guardia), seguidas por breves descripciones de los principales lugares (y bocetos de los PNJs más interesantes que se pueden encontrar). También hay un mapa detallado del distrito, y un conjunto de tablas de encuentros para generar transeúntes aleatorios o para cuando quieras una lista breve de PNJs cercanos con los que improvisar.

• CÓMO USAR LA GUÍA URBANA •

Obviamente, haría falta un libro de muchas más páginas para describir todos los edificios de Middenheim –e incluso si consiguiéramos hacerlo antes de morir de viejos, la mayoría de la gente sólo emplearía una pequeña proporción de esos edificios. Por tanto, hemos destacado los principales edificios de interés de la ciudad, además de una selección de lugares que los aventureros podrían visitar, como tabernas y tiendas; puedes adaptar fácilmente las descripciones para contemplar otros lugares de características similares. En las pág. 80-86 hay unos cuantos planos estándar, que puedes usar cuando los aventureros entren en un edificio del que no tengas mapas, mientras que en el capítulo Mesones y Alojamientos (pág. 29) se incluyen detalles de varias clases de posadas y clubes que pueden ser repartidos en cualquier calle apropiada. (¡Recuerda tomar nota de donde los pusiste!)

Después de todo, da igual el tiempo y esfuerzo que emplees en insuflar vida a la ciudad, los aventureros no van a visitar todos los edificios. Por tanto, ¿cómo llevarles a los lugares que quieres que visiten, en los que has preparado un montón de encuentros interesantes?

• MOVERSE POR LA CIUDAD •

El primer paso es llevar a los PJs hacia la zona en la que quieres que estén. Esto se consigue fácilmente –la primera vez que salgan en la ciudad desconocida, se pueden perder o despistar con facilidad. Los jugadores pueden tener el Mapa de la Ciudad sobre la mesa delante de ellos, pero sólo para que tengan una ligera idea de la disposición del lugar, de la relación geográfica de algunos de los lugares más importantes, y de los nombres de algunas de las posadas e instituciones de más renombre (podría suponerse que los personajes, no los jugadores, conocen esta información). Por supuesto, el mapa también es una útil referencia para ti. Del mismo modo, debes explicar que los personajes no llevan mapas encima –estos artículos no suelen estar disponibles. Quizá se puedan encargar mapas parciales, a un precio razonable, al Gremio de Arquitectos y Albañiles, y si allí no es posible, quizá los oficinistas puedan proporcionar alguna pista de donde se pueden conseguir.

E incluso si los aventureros no se pierden, siempre puedes redigirlos al llegar a su primer destino –“Lo siento, caballero, el hombre al que busca suele parar por El Estudiante, en el distrito de Freiburg...”

Eso sí, a menos que tengas mucha prisa en llegar al principal escenario de la acción, siempre debes describir

el ambiente general de cualquier distrito en el que entren los aventureros por vez primera –incluso si pasan de largo. De esta manera, los jugadores terminarán aprendiendo cómo funciona la ciudad. Y por supuesto, como no tienen mapa, los aventureros no pueden determinar la ruta exacta que seguirán, con lo que si quieres hacerles pasar por uno o más edificios interesantes de un área, hazlo con completa libertad: “La disposición de la calle es bastante confusa, y sólo os dais cuenta que vais en la dirección incorrecta cuando pasáis por La Perdición del Templario...”

Con frecuencia, la mera cercanía de un lugar es un acicate para que un grupo de aventureros entre en él. Pero siempre puedes añadir un incentivo adicional –haz que aparezca por la esquina alguien a quien tratan de evitar, o haz que alguien a quien buscan entre en el edificio en cuestión (asegúrate de que sea el lugar adecuado para el PNJ). O podrías hacer que un extraño (¿un sectario? ¿un ladrón? ¿un don nadie corto de vista que se ha equivocado?) les llame con señas desde la entrada.

A medida que los aventureros se familiaricen con Middenheim, puedes pasar por alto las descripciones de las zonas y concentrarte en los lugares particulares y las calles a las que quieren ir. No es necesario extender el tiempo de juego para describir cada callejón por el que pasan los personajes. Por otro lado, si puedes introducir uno o dos incidentes secundarios en cada trayecto, mantendrás atentos a tus jugadores, y nunca sabrán a ciencia cierta si acaban de presenciar algo importante para la aventura actual, una pista falsa, un soplo de otra trama, o un fragmento de la vida diaria “real” en Middenheim.

• LOS DISTRITOS •

Las notas generales de un distrito deben ayudarte a crear el ambiente general del lugar cuando los aventureros paseen por él –¿cómo son las calles? ¿estrechas y retorcidas o amplias y con hileras de árboles? ¿qué aspecto tienen las casas? ¿parecen descuidadas y abandonadas, con tableros en las ventanas, o son altas e imponentes, con ventanas relucientes y placas doradas en la puerta?

También se menciona la clase de gente que frecuenta el lugar –sirvientes comprando para sus señores; vendedores ambulantes con sus carritos y gritando, “¡Llevo pasteles calientes! ¡Al rico pastel caliente de conejo!”; o quizá una o dos figuras furtivas, acechando en una callejuela cercana.

Tú decides cual es la reacción de estos PNJs “circunstanciales” ante los aventureros. Ten en cuenta el aspecto de los PJs –¿pasan desapercibidos entre el resto de PNJs o sobresalen como pulgar hinchado? Podrían ser “sucios plebeyos” para un noble pomposo, o “patanes pueblerinos” para un resentido obrero mal pagado, o incluso “damas y caballeros” para un perspicaz patrón que busca a un grupo de turistas a los que meter una buena clavada. Además, recuerda lo que están haciendo los PJs. En general, no se meterán en muchos problemas (bueno, no en demasiados...) a menos que se los busquen –te advierto que andar por el Ostwald o por el Barrio Antiguo podría considerarse como buscar problemas.

Y para aquellas ocasiones en las que los jugadores quieran abordar a un transeúnte, o cuando necesites algo de inspiración para improvisar, puedes echar una ojeada a la columna apropiada de la tabla de encuentros. En las páginas 56-62 hay notas acerca de todos los tipos de PNJs



que aparecen en las tablas. En muchos de ellos se incluyen algunas sugerencias acerca de lo que estarán haciendo estos personajes cuando les vean los PJs por primera vez. Finalmente, por supuesto, las tablas de encuentros pueden usarse sencillamente para generar encuentros aleatorios –tira 1d100 y consulta la tabla.

• ENTRADAS A LA CIUDAD •

Hay dos maneras alternativas de entrar en la ciudad fortificada –a través de una de las cuatro grandes puertas, o por uno de los dos ascensores de sillas que tienen un aspecto bastante peligroso.

• PUERTAS DE LA CIUDAD •

Hay cuatro puertas, marcadas con A en el mapa. Se componen de grandes portones de madera, con un torreón de piedra a cada lado. Los torreones tienen 13 metros de alto, mientras que la muralla de la ciudad es de 8 m de altura. Siempre hay al menos 20 miembros de la guarnición de la ciudad en cada puerta.

En el interior de las murallas y junto a cada puerta se encuentran los cuarteles de cada uno de los cuatro destacamentos de la Guardia de la Ciudad. Y debajo de los cuarteles se encuentran las celdas donde se encarcela a los delincuentes que esperan ser juzgados (véase El Largo Brazo de la Ley, pág. 22).

Es posible usar las puertas gracias a los cuatro imponentes viaductos que levantan los caminos desde el suelo del bosque. Estas increíbles estructuras representan una colaboración única entre la habilidad de la ingeniería enana y la destreza mágica de los humanos. Empezaron bastante lejos de la roca Fauschlag –para que la pendiente no fuera excesiva incluso para los carros más cargados- y está diseñada con tal ingenio que puede ser destruida con una sola orden, en tiempos de guerra.

En el comienzo de cada viaducto hay un peaje, pero no se detiene a los granjeros y coches de la zona que llevan el escudo de armas de la ciudad, ni a los Clérigos de

Ulric, Caballeros Pantera o Templarios del Lobo Blanco. Todos los demás pagan una corona por pierna.

Los caminos hacia la ciudad están atascados desde poco después del amanecer. Los recorren granjeros que llevan sus comestibles al mercado, pastores que llevan ganado al matadero, caravanas de mercaderes que traen especias de Estalia vía Marienburgoo, y peregrinos que acuden a orar en el grandioso templo de Ulric. Al menos durante las mañanas, Middenheim parece ser un imán para todos, ya vengan de cerca o de lejos, y sean débiles o fuertes, ricos o pobres, nobles o corruptos.

Pero a medida que avanza el día, el flujo de tráfico comienza a invertirse. En primer lugar van los coches, con sus caballos bufando impacientemente. La compañía Roca del Castillo recorre la ruta hacia Altdorf y al Sur, mientras que las Diligencias Lobo Veloz explotan los caminos hacia Marienburg y el Norte. Muchas van acompañadas, al menos inicialmente, por una patrulla de vigilantes de caminos.

Por la tarde, comienzan a salir los que regresan a las aldeas circundantes, pero suelen hacerlo poco a poco, con lo que los caminos no están tan atestados.

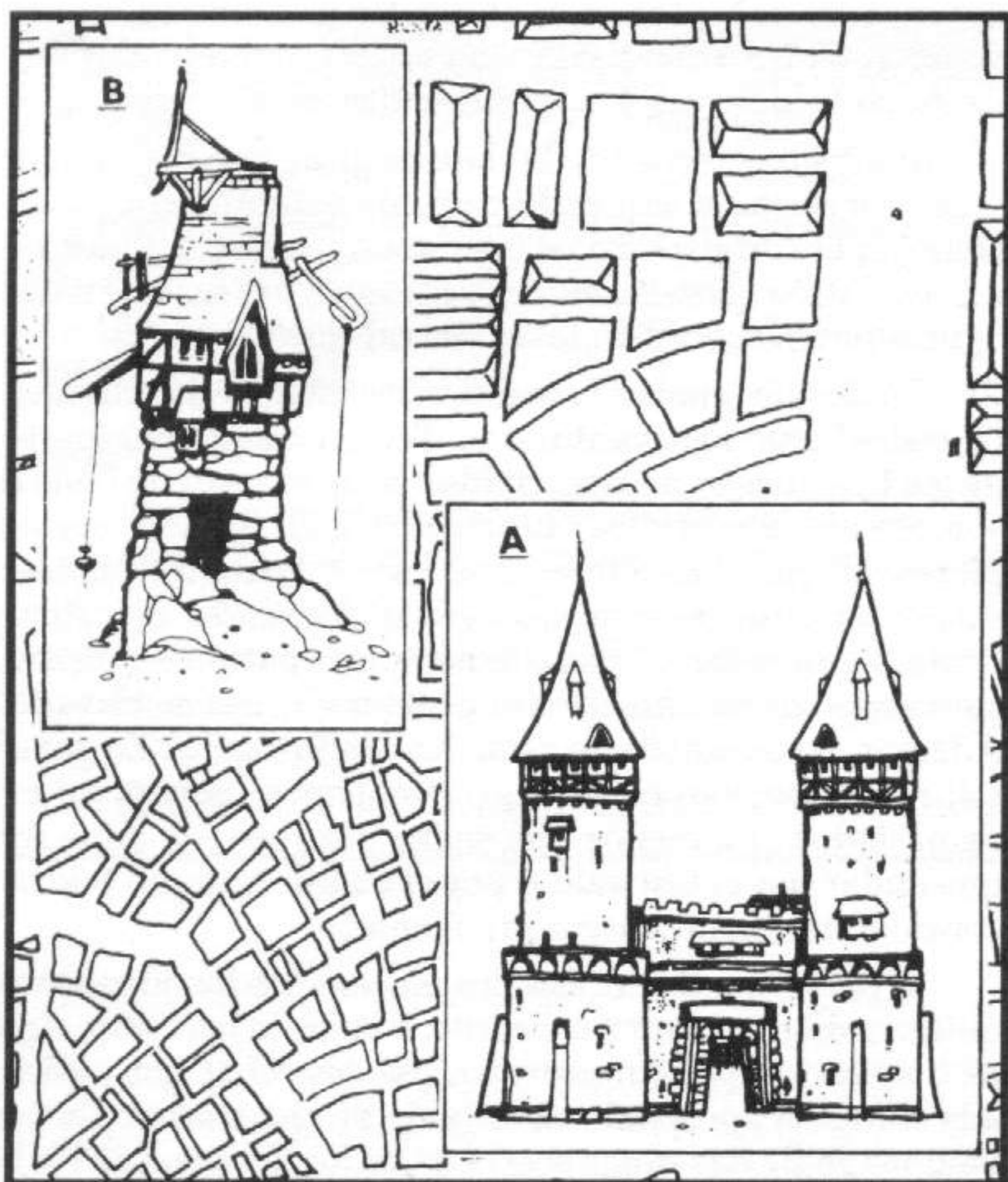
Finalmente, poco antes de la puesta de sol, los coches que llegan desde Altdorf, Marienburg y más allá negocian los caminos, que pueden parecer demasiado empinados para caballos que acaban de atravesar 50 kilómetros atravesando un bosque denso y opresivo. Entonces, mientras el sol se hunde bajo el lejano bosque de Laurelorn, las puertas se cierran y atrancan para toda la noche; sólo podrán entrar los Caballeros y los mensajeros de los asuntos del Graf...

Evidentemente, los Guardias no tienen tiempo de parar e interrogar a todo el mundo –pero realizan reconocimientos rápidos. Siempre detienen a las caravanas y se pide a sus propietarios que muestren su pertenencia al gremio correspondiente, o que paguen un 10% del valor de sus mercancías. Raramente detienen a los carros de los granjeros, ya que siempre son de vecinos de la zona –los guardias los conocen personalmente, o suponen que han alquilado un puesto de venta en uno de los mercados callejeros de la ciudad. A los peregrinos y miembros de la nobleza se les permite el paso sin rechistas –sin embargo, los aventureros serán detenidos casi con toda seguridad (especialmente aquellos que esgriman armas pesadas y armaduras). Un brusco sargento de armas exigirá “¡Nombres! ¡Motivo de la visita! Venga, no tengo todo el día. ¡Tú! ¿Dónde crees que vas? ¡Tú, el del traje de lata! Esto no es una aldea infestada de mutantes de Reikland, esto es Middenheim ¡la civilización!” No se puede vestir corazas (deben transportarla desmontada), y las armas pesadas (cualquier cosa mayor que una espada corta o un estoque) deben ser envainadas y depositadas en la casa de la guardia (si los visitantes insisten, les darán un recibo) o en su lugar de residencia. Los que se nieguen a cumplir con esta norma no serán admitidos.

• B. TERMINAL DE LOS ASCENSORES DE SILLAS •

Los peatones que pueden permitirse el precio suelen entrar en la ciudad por uno de los dos ascensores de sillas. Son edificios de piedra y madera donde se encuentra el aparato del ascensor de sillas, y se paga el precio. Los precios son de 1/- por un pasajero sin cargamento, más entre 1 y 4/- por mochila (dependiendo del peso); de 5 a 11/- por maleta, y de 12/- a 1 CO por cofre.

En cada terminal hay 20 guardias y la recepción es muy similar a la de las puertas (véase más atrás). La prin-



cial diferencia es que los guardias aquí disponen de más tiempo libre, y pueden ser más minuciosos.

Los ascensores de sillas, aunque no sean excesivamente impresionantes en cuanto a su ingeniería, son sin embargo una manera imponente de entrar en la ciudad (especialmente para aquellos que sufren vértigo). Las sillas no parecen más que una tablilla de madera suspendida de una gran cadena. Se ata con correas a los pasajeros, y son elevados a ritmo suave, con lo que tienen mucho tiempo para admirar las vistas, para balancearse con los vientos racheados que azotan la Fauschlag, y para contemplar la impresionante caída que queda bajo sus pies colgantes.

• A. DISTRITO DEL PALAST •

Situado en el extremo norte de la ciudad, el Distrito del Palast comprenden el Middenpalaz (el palacio del soberano de la ciudad), el Konigsgarten (su jardín real) y la Plaza de los Marciales. Suele cumplirse que cuanto más al norte o al oeste vas en Middenheim, mejor es el barrio, y esta zona se encuentra en los extremos de estas dos direcciones.

Los pocos edificios del distrito pertenecen al Middenpalaz; son lo que cabría esperar del barrio palaciego de una ciudad estado grande y rica. El propio Middenpalaz ha sido construido sobre unos terrenos extravagantemente extensos, para el estándar Middenheimés. Los cuarteles ubicados en los laterales norte y oeste de la Plaza de los Marciales son casi los únicos edificios ajenos al palacio.

Durante el día, el Konigsgarten está abierto al público y la Plaza de los Marciales está atestada de gente; algunos tienen comercios en el distrito del Palast, pero muchos acuden simplemente a mirar boquiabiertos a través de las verjas, esperando poder vislumbrar a alguien famoso. En los momentos adecuados del año —especialmente durante la Semana de Carnaval, cuando los visitantes se agolpan en Middenheim— también hay muchos vendedores ambulantes y comerciantes que venden recuerdos baratos y vulgares (como medallones de lata con el escudo de armas de la ciudad, estatuas mal esculpidas de hueso y arcilla de Ulric, y botellas de “auténtica” agua de Middenheim procedente del balneario de Begierbaden).

Por la noche, prácticamente las únicas personas que frecuentan el área son los miembros de la Guardia apostados en las puertas del palacio. Podría haber algún cortabolsas despistado o un grupo de asaltantes acechando en las callejas de los distritos cercanos de Grafsmund, Ulricsmund o Freiburg, pero habitualmente no se dejarán ver en el espacio abierto de la Plaza de los Marciales.

Patrullas de la Guardia

El Distrito del Palast no está patrullado por la Guardia de la Ciudad, pero la presencia continua de la Guardia Personal del Graf (los Caballeros Pantera, véase la pág. 22) asegura que siempre haya hombres armados a mano si surgiera cualquier alboroto.

• LUGARES •

• 1. EL MIDDENPALAZ •

El Middenpalaz en realidad comprende varios edificios, y el propio palacio está separado del resto por verjas claveteadas de 5 m de altura.

Los edificios que se encuentran dentro de los terrenos del palacio (el Palacio Exterior) son amplios y bastan-

te lujosos, hechos casi en su totalidad de piedra con hermosas tallas decorativas. El Palacio Interior está hecho de la misma piedra, pero con columnas de mármol, y con exquisitos revestimientos rococó, que delatan la participación de artesanos de fuera del Imperio (posiblemente Bretonianos o Tileanos).

El Palacio Interior es la residencia oficial de la familia Todbringer, los Jueces Supremos de la ciudad y el Canciller (véase La Política de la Ciudad Estado, pág. 17). Pero la parte visible del edificio es únicamente la mitad —bajo el palacio se encuentran las cámaras del Graf, el mausoleo familiar, la Hacienda Municipal y la Casa de la Moneda de la ciudad. A esta última se la conoce por el nombre de “Casa de las Lanzas”, ya que ocupa el lugar de una antigua forja enana, que databa de las fechas de la fundación de la fortaleza (véase Historia, pág. 8). La cédula imperial que autoriza la Casa de la Moneda fue concedida en 1582, y la divisa de Middenheim es aceptada sin reparos por todo el Imperio.

El total del Palacio Exterior comprende varios edificios: el Tribunal Supremo (o Tribunal Militar), los cuarteles de los Caballeros Pantera (SSB, pág. 23), los alojamientos de los oficiales de la guardia que son miembros de la corte y de algunos consejeros, y las oficinas de los burócratas nombrados por el Graf para asistirle en la tarea de gobierno.

Seguridad

A los terrenos de palacio se accede desde la Plaza de los Marciales a través de una puerta vigilada, y están rodeados por una verja claveteada de 5 metros de altura. Las puertas están guarnecidas día y noche por 1d6+6 miembros de los Caballeros Pantera, y no se admite absolutamente a nadie a menos que se sepa que son miembros de la corte (o del personal de palacio) o tengan una autorización escrita para entrar en el palacio. Este último caso podría darse si el Graf o algún otro dignatario de la corte emiten una citación, o mediante una carta del Hausmeister (el administrador de la familia del Graf) explicando que el portador tiene que llevar a cabo algún servicio. No es fácil conseguir esos documentos, y falsificar el sello del Graf se paga con la vida...

Dentro de los terrenos de palacio hay entre 20 y 30 Caballeros permanentemente en sus unidades, otros 10 en la puerta del Palacio Interior, y 70 más dentro del Palacio Interior. Cualquiera que actúe de manera sospechosa o que cause problemas será atacado de inmediato. De hecho, a los extraños que entran en el palacio siempre se les pide que muestren sus pases o cartas de autorización, a menos que se encuentren junto a un dignatario residente que la guardia conozca.

En pocas palabras, los personajes que estén decididos a ver al Graf tienen una tarea difícil ante sí.

• 2. EL KONIGSGARTEN •

El Konigsgarten se encuentra al este del Middenpalaz, y está abierto al público desde las 10 de la mañana a las 8 de la tarde —excepto cuando se usa para una de las fiestas veraniegas del Graf; entonces, sólo se puede entrar mediante una invitación personal.

Los jardines son preciosos y están bien cuidados, con césped, árboles peculiares, arbustos en flor y macizos de flores. Hay incluso un teatro al aire libre donde a veces se dan conciertos.

Los jardines están rodeados de verjas y siempre hay unos 10 guardias por los alrededores, además de media docena de guardas del parque.



• 3. LA PLAZA DE LOS MARCIALES •

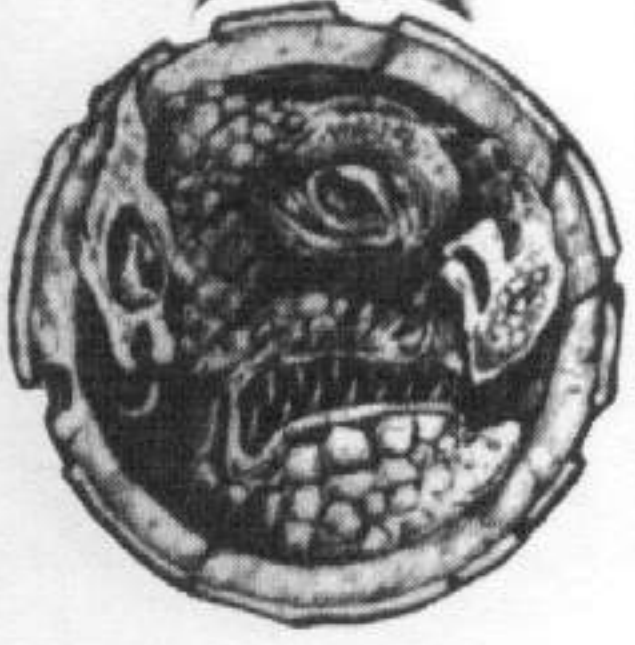
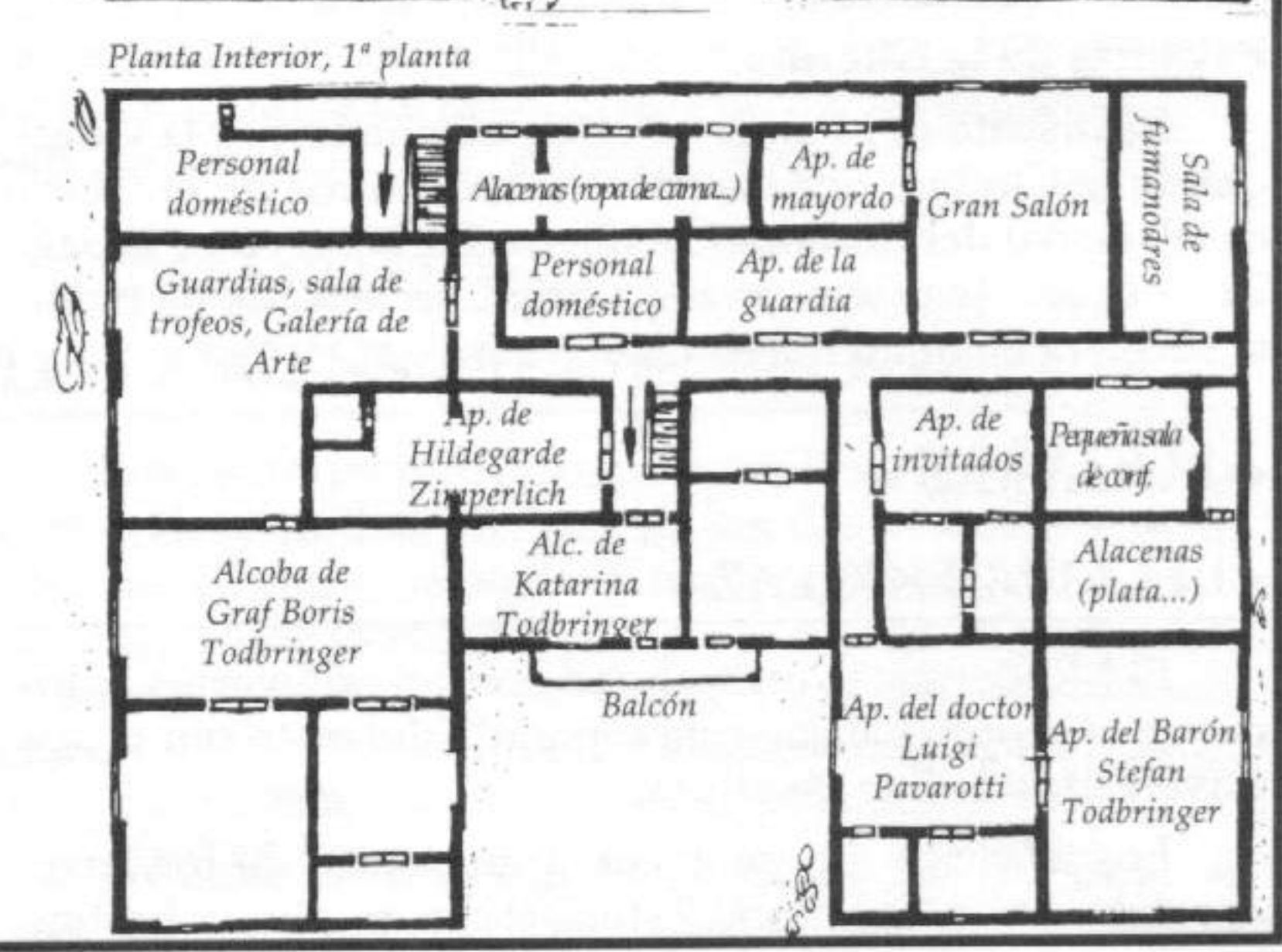
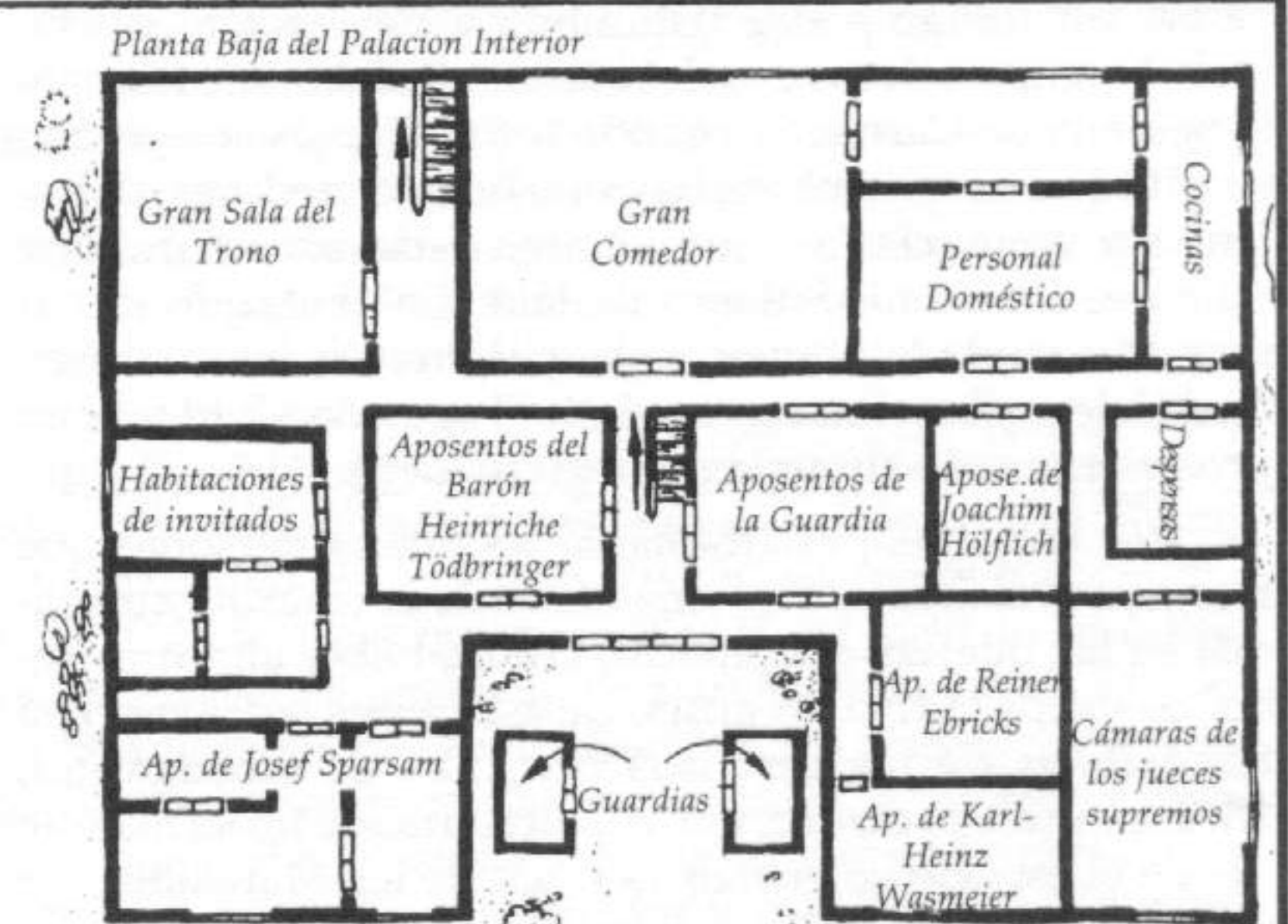
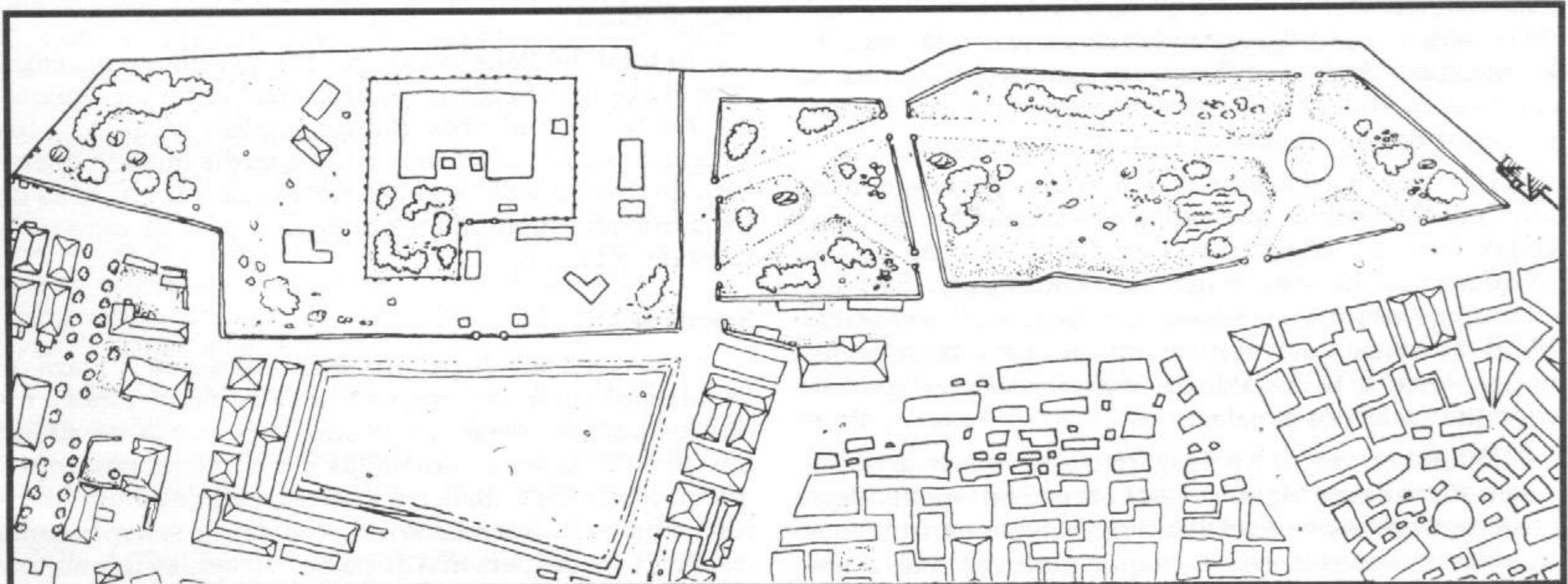
Este impresionante espacio abierto se usa para la instrucción y revista de la Guarnición de la Ciudad, para desfiles militares durante las fiestas, y de vez en cuando para realizar exhibiciones heráldicas. La plaza cuenta con una fuente central y una estatua del Graf Gunthar Todbringer, y a lo largo del lado norte hay varios bancos de madera, delante de las verjas de palacio.

Es curioso que todas las calles que desembocan a la plaza están separadas de ella por un tramo corto de escalones. Esto permite que la plaza se inunde durante el gran Carnaval de Otoño (del que se hablará en El Poder Tras el Trono). Primero, la plaza se congela. Varios druidas (invitados de regiones remotas) lanzan varios hechizos de Granizo, y después el granizo se rastrilla y se moja con agua para crear una superficie lisa. A continuación se emplean

varios hechizos de Zona de Frío para crear una superficie helada uniforme —el lugar perfecto para un espectáculo y un concurso de danza sobre hielo. Durante la noche, el hielo se funde, se retiene el agua, y en la piscina resultante se juega un partido de waterpolo. El ingenio de los Middenheimeses no parece tener límite.

• ENCUENTROS •

No se incluye tabla de encuentros para el Middenpalaz, principalmente porque no se pretende que esto se deje al azar— si los PJs entran el palacio, siempre estarán escoltados, bien por guardias o por la persona que les haya invitado. En El Poder Tras El Trono se incluye información detallada de un buen número de residentes del palacio que pueden ser convencidos para que confíen en los PJs...



Resultado 1d100		Encuentro	
Día	Noche*	Plaza	Kongsgarten
01-15	01-60	Ciudadano ¹	Ciudadano ¹
16-20	61-65	Suceso ²	Miembro de la corte
21-35	66-70	Vendedor ambulante	Vendedor ambulante
36-50	71-65	Suplicante	Guarda del parque
51-60	70-80	Cortabolsas	Cortabolsas
61-00	81-00	Turista ³	Turista ³

* La estancia en el Kongsgarten durante la noche se considera delito –ignora los resultados de Turistas y Vendedores Ambulantes.

Notas

1. Un PNJ que escojas, o tira en la tabla de encuentros de Grafsmund (pág.39)

2. Algunas sugerencias:

Un suceso poco importante podría ser algo interesante de observar: el cambio de la guardia, que va acompañado de todo un galimatías ceremonial.

Un incidente trivial podría ser un empujón recibido de alguien que quiere tener una vista mejor.

Un suceso importante podría ser la llegada de un embajador –por ejemplo, de Kislev, acompañado por una guardia de honor de jinetes de la estepa vestidos con piles, o quizá un mensajero del Emperador en un Coche Imperial con una escolta de Caballeros de los Grandes Yelmos (SSB, pág. 23).

Un acontecimiento anunciado podría ser el regreso de un destacamento de Templarios o Caballeros Pantera de una expedición en el bosque, con sus lanzas “adornadas” con cabezas de mutantes y hombres bestia, y un par de ellos vivos para el Estadio Bernabau (lugar 4, pág. 35), o quizá un snotling vivo para un torneo de snotbol.

3. Todos los turistas serán forasteros. Tira 1d4. 1 –cualquier Académico; 2 –cualquier Montaraz; 3 –cualquier Bribón; 4 –cualquier Guerrero.

• B. EL GRAN PARQUE •

Este es el mayor parque de Middenheim, y se encuentra aproximadamente en el centro de la ciudad, rodeado por la avenida bordeada de árboles que recibe el nombre de Anillo del Parque. El Gran Parque está abierto las veinticuatro horas y alberga a un popular local nocturno, El Barco Teatro, y al famoso Estadio Bernabau (véase más adelante). Además de una gran extensión de hierba salpicada de árboles y paseos de grava atravesándola, hay jardines cerrados de plantas raras y exóticas, e incluso un par de invernaderos vistosos, como terrarios gigantes, con flores de brillantes colores, y árboles frutales (coger fruta se considera un robo de mayor cuantía –véase El Largo Brazo de la Ley, pág. 22).

El rasgo central del parque es el lago –al que se conoce por el nombre de Estanque Negro porque sus aguas, por algún motivo, reflejan las rocas grises del fondo en vez del cielo. Este estanque también es donde se celebra el espectacular final del Carnaval de Middenheim cuando los Hechiceros de la Ciudad realizan un asombroso espectáculo luminoso. Por supuesto, recibe el nombre de Luces del Estanque Negro.

Hay bancos de madera, estatuas y pequeñas fuentes en varios puntos del parque, y en los días soleados habrá varios puestos de venta ambulante de comidas y bebidas.

Durante el día, el Gran Parque siempre está atestado por miembros de todas las clases sociales de Middenheim. Los cortabolsas, mendigos y vendedores ambulantes proliferan igual que en otras áreas más populosas. Tienes las mismas posibilidades de encontrarte al Campeón del Graf o el Juglar de la Corte que de ver a un vagabundo harapiento y alcohólico. Por supuesto, el primero probablemente irá acompañado de una comitiva de amigos y parásitos, mientras que el último podría tener un par de socios igualmente sucios, o estar rodeado por tres o cuatro Guardas del Parque, que le insisten –de manera poco amistosa- en que “se largue”.

Por la noche, el Gran Parque no está mucho menos concurrido, ya que, aparte de los clientes del popular Barco Teatro (lugar 5, más adelante), el parque es el lugar preferido para las citas románticas. Si ves a Rallane, el elfo juglar de la corte después del anochecer, lo más probable es que esté dando la serenata a algún acompañante femenino.

Patrullas de la Guardia

La Guardia patrulla en intervalos de 3-4 horas durante el día, y en intervalos de 6 horas durante la noche cuando todo está un poco más tranquilo. Hay una estrecha colaboración entre la Guardia y los Guardas del Parque, y entre ambos aseguran que rara vez haya algún problema.

• LUGARES •

• 4. ESTADIO BERNABAU •

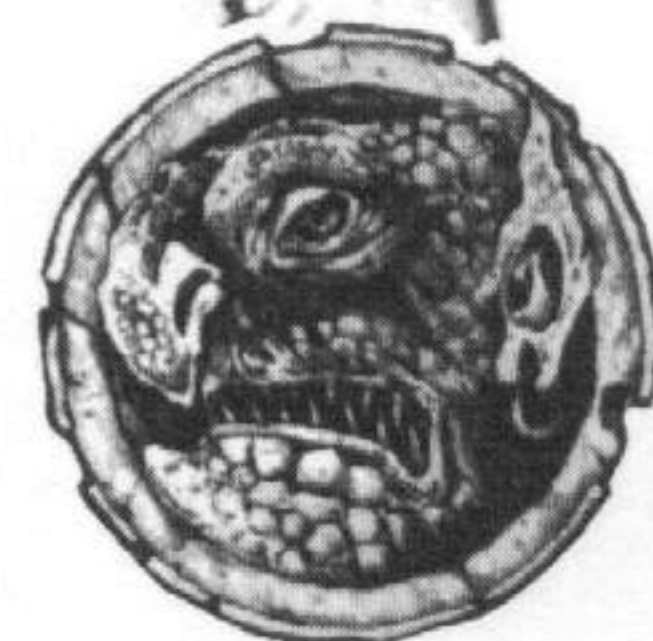
El Estadio Bernabau es famoso en todo el Imperio, y de hecho pocas ciudades del Viejo Mundo pueden presumir de contar con unas instalaciones similares.

Este hermoso anfiteatro sirve para albergar diversos acontecimientos deportivos, y tiene una capacidad de 5000 espectadores –2000 sentados en bancos de madera, y el resto de pie. Al principio fue construido como teatro para las artes escénicas, pero no se ha representado una obra desde el 2412, cuando se le ocurrió al Graf Dieter celebrar un partido de “snotbol” (similar al fútbol, pero se usa como pelota un snotling atado fuertemente –pág. 97). La idea resultó tan popular que nunca se volvió a colocar el escenario, y ahora el lugar se usa únicamente para competiciones atléticas –atletismo, carreras de carros, alguna lucha de gladiadores y, por supuesto, snotbol.

Las luchas entre gladiadores son en realidad bastante poco convincentes, ya que la mayoría de los hombres bestia han sido heridos durante su captura y no están para muchos trotes. No obstante, una vez al año (habitualmente durante el Carnaval) traen un par de minotauros sanos, a los que se enfrentan los gladiadores más temerarios (junto a uno o dos jóvenes Caballeros que quieren alcanzar la fama). Es muy peligroso, ya que los minotauros combaten de verdad, pero sus contrincantes deben usar sólo el dorso de la espada (las heridas infligidas de esta manera se curan con mayor rapidez, y es difícil conseguir minotauros de reemplazo).

El lugar está dirigido por Aleksandr Aleksandrovich Yarblinsky –un inmigrante kisleveno que ocupa el cargo de Magister Ludi, o Maestro de los Juegos, gracias a sus años de servicio proporcionando los hombres bestia empleados en los combates de gladiadores. Pero ya han quedado atrás esos días de cazas lúdicas. Aún así, está en la buena forma necesaria para asegurarse que los minotauros alojados en los laberintos que hay bajo el estado hacen mucho ejercicio...

A Aleksandr se le puede encontrar normalmente en la barra de “La Cabeza del Gladiador” –la pequeña taber-



na situada bajo la tribuna principal del estadio. Sólo se permite el paso a los socios (serlo cuesta 20 CO al mes, o 200 CO al año). Este precio garantiza las entradas para todos los principales espectáculos, aunque la definición de "principal" puede variar, y las entradas sólo se "garantizan" si se adquieren con mucha antelación. Aun así, el lugar tiene un ambiente exclusivo y siempre hay una larga lista de espera –incluso aunque suele atraer a algunos de los mayores pelmazos de las clases superiores de la ciudad, cuyo representante más famoso es Hermann von Krumpstein, que entretendrá a cualquiera que sea lo suficientemente idiota como para atender con su famosa historia acerca de "cómo se cargó a tres hombres bestia sin ayuda en el 87..."

Entradas

Sólo hay cuatro entradas al estadio, y suelen estar fuertemente vigiladas por unidades de la Guardia de la Ciudad. Esto no sólo es para evitar que la gente se cuele, sino para acabar con los disturbios violentos que se producen con demasiada frecuencia en los partidos de snotbol entre ciudades (los forofos de los Matones de la Puerta Sur son especialmente famosos).

Según los aficionados veteranos, las gradas son el sitio ideal (los bancos de madera son bastante incómodos), aunque la mejor vista se tiene, sin duda alguna, desde el palco reservado del Graf. Los precios de las entradas van desde los 10/- (localidad de pie en un partido de liga) a la 10 CO (palco en la final de copa), aunque los precios se disparan para las localidades en este último acontecimiento, ya que la demanda suele superar a la oferta al menos en un 50%.

Instalaciones

Además de "La Cabeza del Gladiador", los espacios que hay entre la arena y las gradas del estadio están repletas de salas y pasillos. Algunos sirven para alojar a la media docena de gladiadores que trabajan en el estadio de manera permanente; combaten contra hombres bestia capturados y heridos, en vez de luchar entre ellos, y hacen de

árbitros y jueces de línea en los partidos de snotbol. Algunas habitaciones sirven de jaula para animales y hombres bestia, mientras que las otras se usan como oficinas, almacenes y cuartos del personal. Hay incluso una pequeña herrería y armería.

Los vendedores ambulantes halflings surten de cerveza y empanadas calientes al público, y suele haber tres o cuatro corredores de apuestas ilegales haciendo su negocio...

En cualquier ocasión, los personajes emprendedores deberían encontrar muchas oportunidades para ejercitar sus habilidades en el Estadio. A los espectáculos acude gente de todas las razas, profesiones y clases sociales.

Hay cortabolsas oportunistas que ganándose un buen dinero, jugadores haciendo apuestas o estafando a los incautos, trepas tratando de sentarse cerca de algún personaje importante, y un montón de Middenheimeses corrientes disfrutando de una carnicería inocua.

• 5. EL BARCO TEATRO •

(Restaurante/Cabaret)

Personal: 3 camareros, 1 cocinero, 1 barquero, 4 músicos, 1 cantante, la directora y su marido.

Instalaciones: comedor principal, 6 salones privados, cocina, bodega, aposentos de la directora, desembarcadero en el lago.

Situado en la orilla del Estanque Negro, el Barco Teatro es a la vez restaurante y cabaret, y es frecuentado por estudiantes y por las clases altas. No hay cuota de entrada, pero los clientes no conseguirán una mesa sin dar unos cuantos chelines a Otto, el camarero jefe de 1,80 y voz profunda (en la pág. 30 se encuentran los precios).

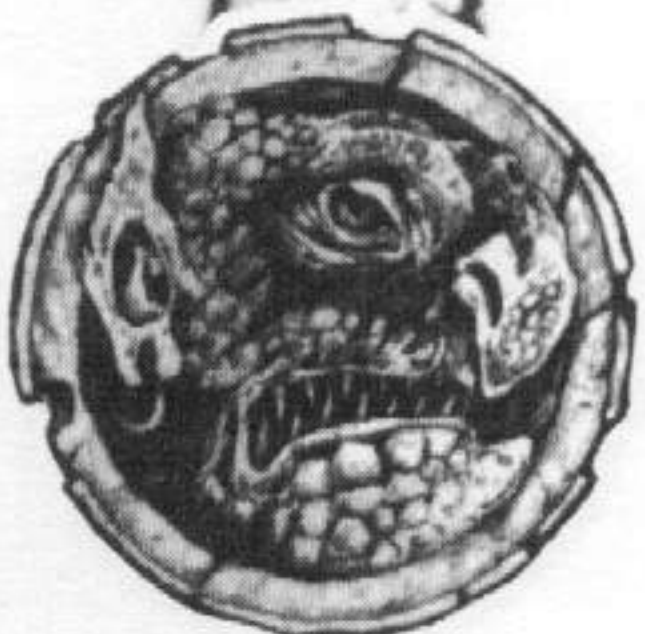
El lugar lo llevan Rolf Rosencrantz y su esposa Elise, en nombre de Gunnar Guildenstern, que también es copropietario de las diligencias Roca del Castillo (lugar 27, pág. 47). De hecho, la filial de transporte de la compañía suele emplearse para hacer contrabando de vino de Reikland. Rolf es un viejo sentimental, y la atmósfera del lugar refleja este hecho. La comida es excelente, gracias al cocinero halfling, Harrani Busuk, y el ambiente es tranquilo y agradable. Un cuarteto de cuerda toca durante toda la velada, acompañado a veces por un cantante. Hay media docena de salones privados e íntimos que pueden reservar (5 CO por noche) todos aquellos que no quieran que el resto de la gente arruine su velada romántica.

Elise se encarga de las finanzas y compra todos los alimentos, regateando hasta el límite (más de un tendero del Altmarkt gime para sus adentros en cuanto la ve aparecer con ese brillo decidido en su mirada).

Aunque el Barco Teatro carece de la emoción de, digamos, la Perdición del Templario (lugar 25, pág. 46), es el lugar perfecto para una cita tranquila. Es el garito preferido de las Damas de la Corte más famosas –Emmanuelle Schlagen y Petra Liebkosen (pág. 93) –a las que se suele ver acompañadas por Oficiales de la Guarnición, u otros solteros disponibles. Un atractivo adicional del lugar es la flota de pequeños botes que están amarrados en el desembarcadero del Barco Teatro –iluminados por tenues faroles, parten para dar tranquilos paseos por el Estanque Negro de vez en cuando durante la noche, y pueden ser alquilados (por sólo 10/-) por los clientes del restaurante.

• ENCUENTROS •

La tabla incluida a continuación sólo se aplica la gente que pasea por el parque –debes establecer como más te convenga las identidades de cualquier comensal inte-



resante que se encuentre en el Barco Teatro o de los espectadores notables en el Estadio.

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-05	01-05	Mendigo
06-54	06-70	Ciudadano ¹
55-60	71-73	Suceso ²
61-75	74-80	Vendedor ambulante
76-85	81-90	Guarda del parque
86-90	91-95	Cortabolsas
91-00	95-00	Forofo del snotbol ³

Notas

1. Usa un personaje a tu elección, o ve a las pág. 56-62.

2. Sucesos típicos y poco importantes:

Los aventureros interrumpen a una joven pareja, que estaban teniendo un tête-a-tête romántico.

Una patrulla de guardias está persiguiendo a un joven golfillo que ha sido descubierto robando la bolsa a alguien. Cuando pasa junto a los aventureros, les lanza la bolsa. ¿Se habrá dado cuenta la Guardia?

Un supuesto reventa tiene entradas para un próximo acontecimiento en el Estadio. Costará el doble de su precio y puede que sean falsas (dependiendo de lo vengativo que te sientas).

Un suceso algo más dramático podría comenzar con unos gritos que proceden de las cercanías del estadio – un hombre bestia ha escapado de las jaulas y está haciendo estragos entre la aterrorizada muchedumbre.

3. Sólo se encontrarán a forofofos de snótblol yendo a un partido de snotbol o regresando de él. Suelen ir en grupos de 2-12 personas. Si hay un partido importante (como la competición copera durante el carnaval), hay un 25% de posibilidades de que el forofo no haya conseguido una entrada y esté cabreado. El personaje estará borracho el 40% de las veces antes de un partido, y el 80% de las veces después de uno.

• C. EL DISTRITO DE GRAFSMUND-NORDGARTEN •

Situado al sur y al oeste del distrito del Middenpalaz, Grafsmund y Nordgarten son los barrios donde se encuentran los hogares de las clases altas de la ciudad.

Si hay alguna diferencia entre ambas áreas, es quizá que en Grafsmund hay más miembros de la baja nobleza (que está más cerca del Middenpalaz) y en Nordgarten (que se llama así por su cercanía al Parque de Morr) hay más mercaderes (los llamados “nuevos ricos”). Pero en cualquier caso, la mayoría de la población de ambos barrios la componen miembros de la baja nobleza, mercaderes acaudalados y artesanos famosos.

Las calles son anchas –para permitir el paso a los caballos y carruajes de sus habitantes– y a menudo están bordeadas de árboles. Los edificios suelen ser grandiosos (más en aspecto que en tamaño real), con fachadas elaboradas y vistosas tallas. Muchas están decoradas con columnas de yeso y figuras heráldicas de dragones, grifos y otros componentes exóticos. La mayoría de estas casas se han levantado sobre terrenos propiedad de sus familias, lo que es todo un lujo en la atestada ciudad. Ninguno de estos edificios puede considerarse una mansión –Midden-



heim no tiene sitio- pero los vecinos de la zona viven con muchas más comodidades que otros Middenheimeses.

Las personas que viven en estas zonas tienen una cosa en común –¡son ricos!. Muchos de ellos tienen títulos nobiliarios (concedidos por el Graf actual o por los anteriores, o por el Emperador –aunque este último caso es más infrecuente), y todos tienen una casa llena de sirvientes (mayordomos y amas de llaves, porteros y lacayos, criadas y cocineras, etc.).

La nobleza tiene ciertos privilegios y pocas responsabilidades –algunos pueden ser oficiales en la Guarnición de la Ciudad, o ser los jefes nominales de los diferentes Consejos Municipales, pero la mayoría se limitan a vivir de las rentas de sus propiedades exteriores a la ciudad y deja la gestión de sus asuntos rutinarios a administradores de confianza o a viejos criados.

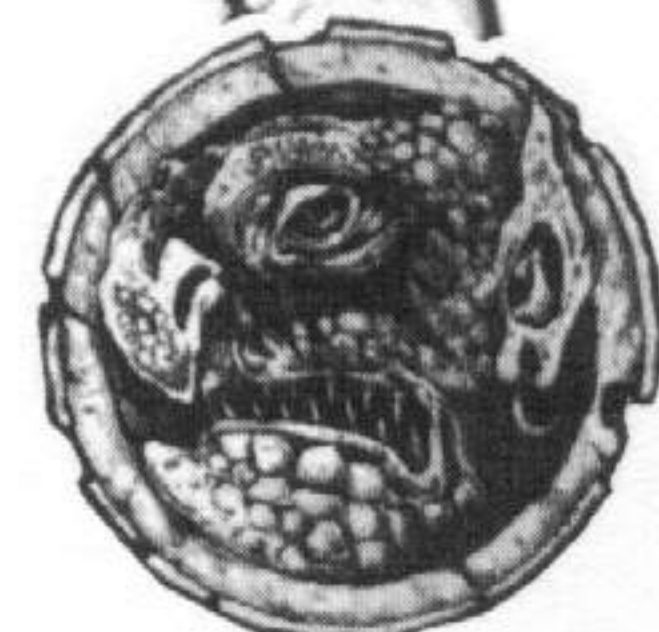
Los mercaderes suelen trabajar un poco más (¡aunque no mucho!). Han llegado a su posición actual gracias a sus propios esfuerzos (untando a las personas adecuadas y con algún trato un poco turbio). Suelen tener dificultades para delegar, por miedo a que sus empleados les roben a la menor oportunidad.

Los maestros artesanos forman el menor grupo del distrito, pero todos son artistas reconocidos. Son capaces de elegir sus trabajos –aunque es raro que se rechacen los encargos del Graf. Son dueños de varios talleres en la ciudad, y muchos son los Jefes de sus Gremios respectivos (Albañiles, Armeros, Sastres, Pintores, etc.).

Durante el día, esta área es bastante tranquila –los encuentros más frecuentes serán con sirvientes haciendo recados, entregando mensajes e invitaciones a funciones privadas. En las calles de vez en cuando resuena el eco de un carruaje al pasar, que quizá lleva a alguien en visita de cumplido. El ambiente general es poco acogedor para la gente que no tengan nada que hacer allí, y la Guardia se encargará de librarse de los pobretones a intervalos regulares.

Esta zona no suelen frecuentarla los trileros ni otros artistas improvisados en parte a causa de este comportamiento de la Guardia. Incluso durante las principales festividades de la ciudad, esta zona sigue tranquila y silenciosa, y no se permiten mercados callejeros ni casetas con atracciones.

Sin embargo, por la noche los más jóvenes salen, y el lugar se anima un poco más. Se pueden ver a grupo de



jóvenes libertinos caminar de manera arrogante entre los buenos mesones de la zona.

Patrullas de la Guardia

Las patrullas de la Guardia de la Ciudad son bastante frecuentes (cada 1-2 horas) y hay un 20% de posibilidades de que la patrulla que se encuentre sea una unidad de elite (véase la pág. 101).

• LUGARES •

• 6. EL PORVENIR •

(Mesón)

Precios: desde 5 CO (habitación individual, sin comida) a 11 CO 5/6 (habitación doble, pensión completa).

Personal: 6 y los propietarios.

Habitaciones: 12 individuales y 8 dobles.

El Porvenir es uno de los tres mejores mesones de la ciudad que alimenta a las clases altas de la ciudad y a los visitantes adinerados. Esta posada la regentan Rudolf y Sigrid Buffler, y es extraordinariamente lujosa. Todas las habitaciones están decoradas con buen gusto, los colchones son de la mejor pluma, los invitados pueden bañarse todos los días con agua caliente, etc.

Esta posada es también el punto de partida favorito para los jóvenes que salen por la ciudad, pero no suelen

causar problemas tan cerca de casa. Los Buffler son conocidos para la mayoría de la clase alta de la ciudad, y sus quejas siempre se tienen en cuenta, lo que resulta irónico, dado que casi nadie sabe que Rudolf y Sigrid son dos de los ladrones balconeros más atrevidos de la ciudad. Ambos ocultan sus verdaderos caracteres (son muy ambiciosos, astutos y vengativos) tras máscaras de respetabilidad elegante. Visten bien, aunque no ostentosamente, y siempre se muestran debidamente respetuosos con sus clientes nobles (a los que suelen sonsacarles información acerca de su seguridad personal, para robarles posteriormente).

• 7. EL DESCANSO DEL GRAF •

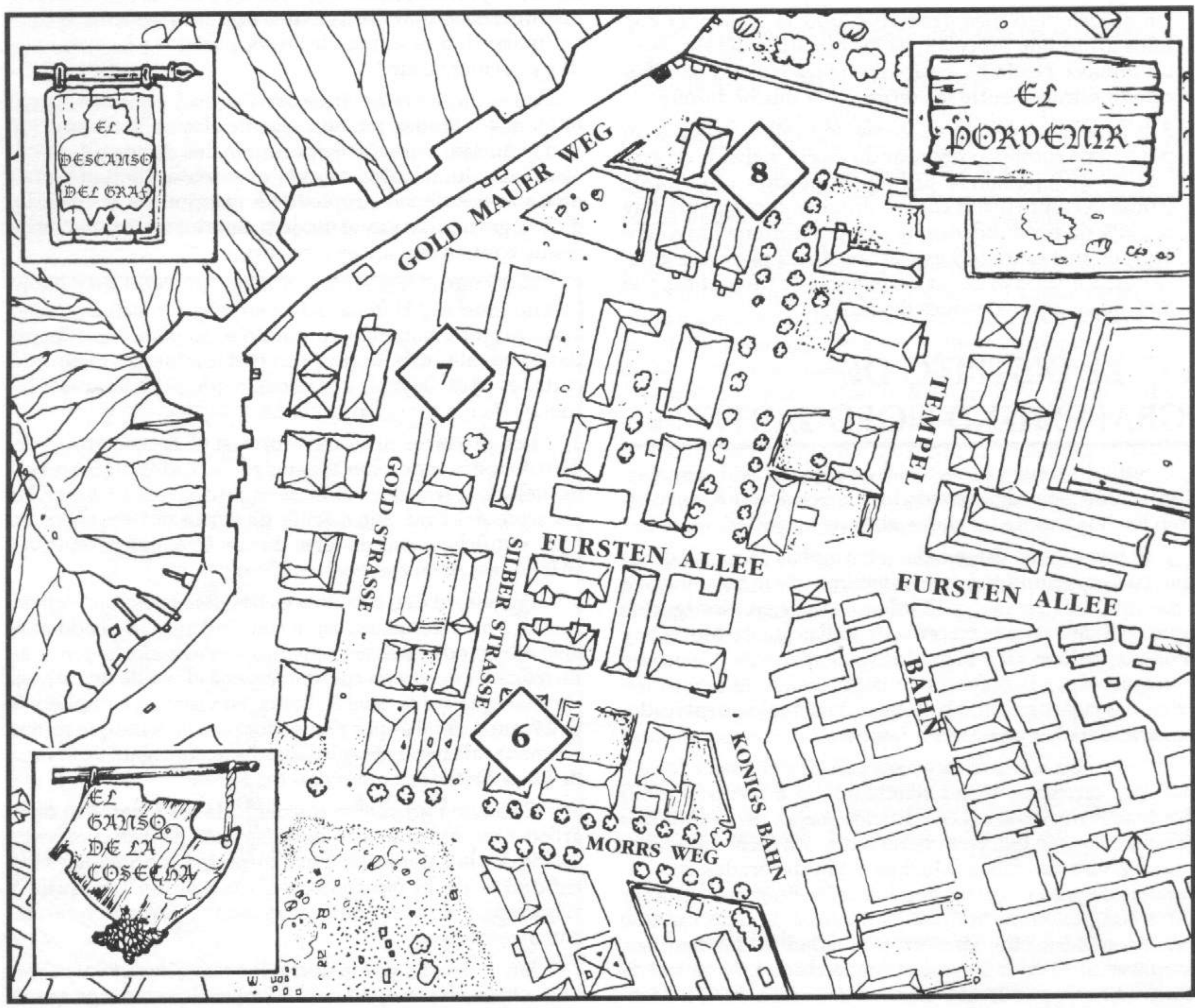
(Mesón)

Precios: desde 6 CO (habitación individual, sin comida) a 12 CO 5/6 (habitación doble, pensión completa).

Personal: 7 y los propietarios.

Habitaciones: 10 individuales y 10 dobles.

Dirigida por Rolf y Ulrike Steinmeyer, El Descanso del Graf es un mesón de lujo comparable con El Porvenir en cuanto a la calidad de sus instalaciones. Gracias a su posición en un rincón más tranquilo de Nordgarten, es menor popular entre los jóvenes nobles que salen por la ciudad, pero esto les parece bien a los Steinmeyer. Son una pareja que nunca dicen las cosas claras, les encanta relacionarse con la nobleza y aprovechan la menor oportunidad para inclinarse y dar coba. Se concentran en pro-



yectar un ambiente elegante y casero, en el que, según sus propias palabras, "la gente pueda venir y beber tranquilamente con sus amigos, o los que se queden en la ciudad puedan descansar, sin ser molestados por los pendencieros tan habituales en esta época."

El Descanso del Graf es un lugar excelente para tomar una copa tranquilamente en un ambiente relajante y refinado, pero cualquier comportamiento alborotador – cantar, hablar a voces, desplomarse borracho, etc.- se encontrará con una firme respuesta por parte del personal. En la puerta se impide el paso a la gente con aspecto de causar problemas –gente que lleve armas a la vista, gente de las clases más bajas o alguien cuyo aspecto no guste a los propietarios. Y Boris, el portero mudo de dos metros de alto, no es alguien con quien se deba discutir.

• 8. EL GANSO DE LA COSECHA •

(Restaurante)

El Ganso de la Cosecha es probablemente el mejor restaurante de la ciudad. La carta es amplia e impresionante, y aunque la comida más barata viene a costar la prohibitiva cifra de 9 CO, vino de la casa incluido, casi todo el mundo está de acuerdo en que la calidad justifica el precio. En la página 30 podéis encontrar más información acerca de sus precios.

Y aunque parezca sorprendente, dada su reputación, el Ganso de la Cosecha no es un establecimiento regentado por halflings; el propietario es Fanamis Shassaran, un elfo, y esto ha generado algunas discusiones encendidas acerca de los méritos relativos de la cocina élfica y de la halfling.

El Ganso de la Cosecha recibe su nombre de la vieja costumbre de Middenheim de cocinar un ganso al finalizar la recolección de la cosecha, y la especialidad de la casa (el Ganso de la Cosecha) puede pedirse durante todo el año. Suculentamente asado, y relleno con una combinación delicada de frutas y especias, es la cumbre de la cocina de la casa; cuesta 20 CO incluyendo vino y entremeses, pero es suficiente para saciar a ocho personajes –y eso antes de probar los postres con frutas confitadas, ligeros bizcochos, azúcares caramelizados, licores escarchados y sorbetes con los que se hace la boca agua.

La carta de vinos incluye caldos de Bretonia y Estalia, además del Imperio, y El Ganso de la Cosecha es el único lugar de Middenheim –además del Palacio- donde es posible beber un Echte Brandenburger de 50 años, reconocido generalmente como el mejor coñac del Viejo Mundo. Se ha llegado a decir que, servido adecuadamente, se inhala en vez de beberse.

El pasado de Fanamis es un misterio que se niega a comentar. Llegó a la ciudad hace unos cuarenta años con, según se cuenta, una recua de mulas cargadas de oro (probablemente lo que le costó comprar y equipar al Ganso de la Cosecha).

La clientela del restaurante es una muestra representativa de los niveles más altos de la sociedad de Middenheim; los nobles cenan regularmente, y hay un reservado cerrado con cortinas para el Graf y su familia. Aunque rara vez visitan el restaurante, Fanamis se enorgullece de poder exponer el escudo de armas de los Todbringer sobre el reservado. Rallane Lafarel, el Juglar de la Corte Elfo (véase la pág. 92) suele tocar aquí, y Gotthard Goebels, el Presidente del Consejo es otro cliente habitual, aunque no se le recibe con los brazos abiertos (véase la pág. 91).

Los enanos y los halflings no suelen frecuentar el lugar, los primeros por el aspecto élfico de la decoración, y los últimos, supuestamente, por su orgullo herido.

• ENCUENTROS •

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Mendigo
06-50	01-35	Ciudadano
51-60	36-40	Artista
-	41-50	Asaltante
61-70	-	Vendedor ambulante
71-85	51-70	Lacayo
86-90	71-75	Cortabolsas
-	76-95	Calavera
91-95	-	Cazador de ratas
96-00	96-00	Hechicero

• D. EL DISTRITO DE ULRICSMUND •

El Distrito de Ulricsmund es una zona residencial de la clase media, y se encuentra entre el Gran Parque (pág. 35) y el Distrito de Grafsmund-Nordgarten (pág. 37). El gran Templo de Ulric (lugar 10, más adelante) se encuentra en su esquina sudoeste.

Las casas son principalmente adosados, pero son espaciosas y confortables. La mayor parte de la población del distrito se compone de artesanos moderadamente acomodados y mercaderes, y también viven aquí algunos de los sacerdotes menores del Templo de Ulric.

Durante el día, el distrito está atestado de ciudadanos atendiendo sus negocios, lacayos haciendo recados, transportistas entregando mercancías, vendedores ambulantes que van puerta a puerta, y el trilerero mendigo ocasional. En los momentos más animados también pueden encontrarse algunos ladrones y cortabolsas. Durante los festivales, los Sacerdotes de Ulric y los Templarios del Lobo Blanco desfilan en magníficas procesiones por las calles.

Por la noche hay menos actividad; la gente va y viene, de camino a una cena o a pasar la noche en la ciudad, hay algunos cortabolsas más, y podría encontrarse al grupo de asaltantes ocasional.

Patrullas de la Guardia

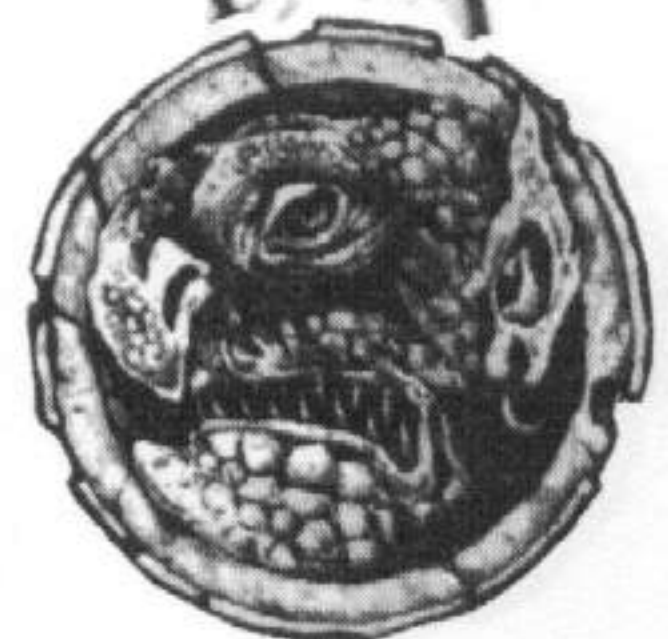
Las patrullas de la Guardia de la Ciudad transcurren en intervalos de 2-3 horas durante el día, y cada 4-5 horas tras anochecer. El 10% de esas patrullas son unidades de elite (véase la pág. 101).

• LUGARES •

• 9. EL MONUMENTO CONMEMORATIVO DE LA PESTE NEGRA •

Frente a la entrada principal del Templo de Ulric, en el centro de un concurrido cruce de calles donde la Gran Vía del Este (West Weg) se une con la Vía del Sur (Sudeten Weg), se encuentra una gran estatua de bronce. Es la figura de un hombre, con un yelmo coronado y una expresión noble, que lleva a un niño sobre cada hombro y un tercero en sus brazos; bajo su pie derecho hay una rata gigante de aspecto maléfico con el cuello roto.

Este es el Graf Gunthar, el soberano de la ciudad durante la peste negra del 1111. Fue quien ordenó sellar la ciudad –negándole la entrada a todo el mundo durante 6 meses,



hasta que la plaga remitió. Sus actos sirvieron para evitar la peste, pero cientos de personas murieron de hambre.

El monumento es obra del gran escultor Heinrich Meer, y fue erigido en 1547. Fue encargado y pagado personalmente, o eso cuenta la historia, por el Sumo Sacerdote de Ulric poco después de su regreso del "exilio" en Talabheim (véanse las pág. 8-13).

• 10. TEMPLO DE ULRIC •

Este enorme templo es una mezcla de castillo y catedral, y es el centro del culto a Ulric en el Viejo Mundo. Según la leyenda, fue construido fundamentalmente gracias a la determinación de un antiguo Sumo Sacerdote del culto, que tuvo una visión del dios situado sobre el punto que ahora alberga a la Llama Sagrada, justo enfrente del Altar Mayor (véanse pág. 8-13). Se dice que el fuego tiene propiedades mágicas, y a menudo se usa en los juicios a herejes.

El alto techo abovedado del templo (40 metros de altura en su punto más alto) es un triunfo de la arquitectura, y proporciona al edificio unas magníficas cualidades acústicas –a pesar del gran tamaño del templo, un orador que se encuentre en el altar mayor puede ser escuchado fácilmente en todo el templo, sin tener que levantar prácticamente la voz.

El otro extremo del templo está dominado por una estatua del dios, de casi 7 metros de altura, y hay tres capillas laterales que emplean los Caballeros Pantera y la Orden del Lobo Blanco. Estas capillas sirven para guardar los estandartes regimentales en tiempos de paz y están decorados con relieves y tablados que conmemoran acciones gloriosas en las que participaron estas unidades (por ejemplo, el Sitio del 1812, las Guerras del Caos del 2302, la Anexión de Middenland, en 1152, etc.).

El templo puede albergar a un millar de fieles, y el complejo de edificios que rodea al templo sirve de alojamiento para los sacerdotes de alto rango, albergan los archivos y otras instalaciones esenciales. Entre los más notables se encuentra la Cámara Estrella –el tribunal religioso en el que una orden especial (los Hermanos del Libro) juzgan a todos aquellos acusados de blasfemia, herejía, etc. (véanse pág. 22-25); y la Casa del Saber –una gran biblioteca de manuscritos religiosos (regentada por el charlatán Hermano Bengt –véanse las pág. 13-16).

Los fieles proceden de todos los niveles de la sociedad de Middenheim, y este es el lugar de oración de la mayor parte de la población. Durante las festividades se produce un notable aumento en el tamaño de la congregación (pero sólo un cínico atribuiría esto al miedo de la gente a los Templarios...). No obstante, hay un buen número de fiestas. Hay días dedicados a Ulric: Mitterfruhl –el equinoccio de primavera; Mittherbst –el equinoccio de otoño; y Mondstille –el solsticio de invierno. Hay otros días que conmemoran los principales acontecimientos de la gran historia de la ciudad (por ejemplo, Sonnstill –el solsticio de verano, el supuesto día de la fundación de la ciudad, y cuando los Caballeros Pantera y/o Templario del Lobo Blanco recién armados caballeros son investidos con gran pompa por el Sumo Sacerdote). Y en el primer día del mes de Ulriczeit, la ciudad recuerda el fin del Gran Sitio, cuando el Gran Duque Karl-Heinz de Middenland fue finalmente vencido. De sol a sol, los Sacerdotes del Templo distribuyen los "alimentos" que se comían en aquellos tiempos; golosinas como la rata frita, la ensalada de musgo y dientes de león y estofado de cucaracha. Pero cuando se pone el sol, todo el mundo se da el gusto en una gran orgía de comida y bebida –a la mañana siguiente, la ciudad suele estar inusualmente tranquila...

A pesar de que Sigmar es el patrón reconocido oficialmente del Imperio, Middenheim sigue siendo la ciudad de Ulric. Si un personaje pregunta a un Middenheimés por "el templo", sin especificar una deidad, se supondrá que está hablando del templo de Ulric.

• 11. TEMPLO DE VERENA •

En el lateral derecho de la entrada a este templo hay una magnífica estatua de mármol gris de la diosa. Con sus columnas abovedadas, su cúpula situada en el centro y su gran colección de bustos de mármol situados en huecos de los muros interiores, es un ejemplo excepcional de arquitectura, incluso para el estándar de Middenheim. Un gran búho dorado, de 4 metros de alto, extiende sus alas alrededor del altar principal.

Hay una biblioteca importante, como suele suceder con los todos los templos de Verena, independientemente de su tamaño (véase la pág. 15); en este caso tiene la forma de un anexo rectangular construido a un lado del templo principal.

Al templo suelen acudir regularmente los miembros del Excelentísimo Gremio de Letrados, además de muchos de los funcionarios municipales, algunos mercaderes y otros Middenheimeses. Las misas parecen especialmente populares entre los hechiceros de la ciudad, especialmente cuando necesitan consultar la biblioteca... En cualquier caso, los que aquí rezan también suelen acudir a otros templos, y siguen a Ulric o a Sigmar dependiendo de sus tendencias.

El templo se llena el primer día de Nachexen (Año Nuevo). Poco antes del amanecer se reúne una gran procesión en la Puerta Oeste, y los sacerdotes traen 12 becerros engordados a la ciudad, para ser sacrificados ritualmente ante las puertas del templo. La gente reza por un año próspero y libre de mutaciones, los cadáveres son partidos y la carne se reparte entre los pobres (si queda algo después de que los avaros, que no son tan pobres, hayan cogido su "parte justa").

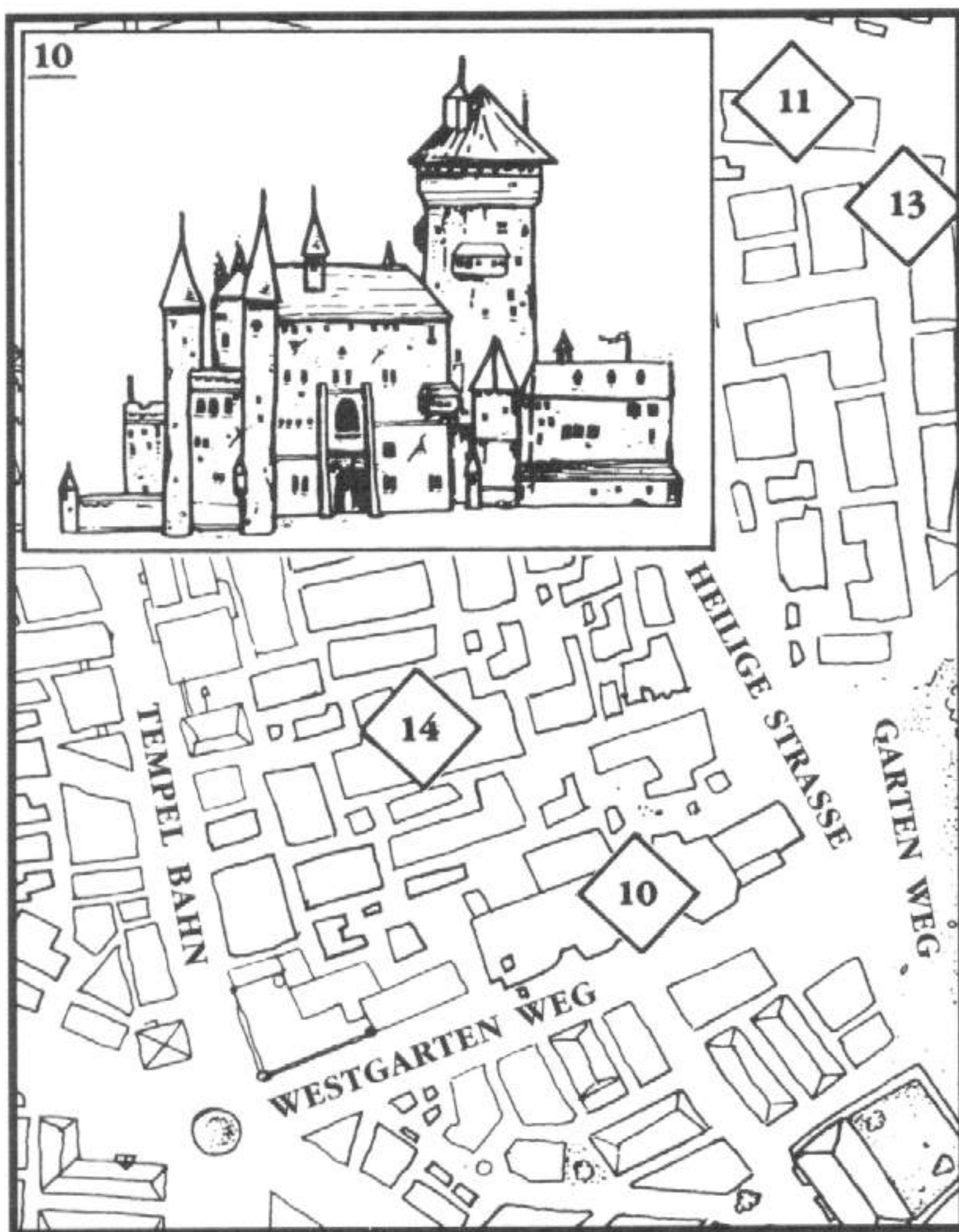
• 12. EL GREMIO DE FÍSICOS •

El Gremio de Físicos se encuentra enfrente del Templo de Ulric, y es un impresionante edificio de una sola planta y paredes de mármol. Como los Gremio de Físicos de otras ciudades y pueblos, proporciona las licencias para todos los practicantes de la medicina en la ciudad, pero a diferencia de sus contrapartidas de las otras partes del Imperio, no puede encausar a los que practican la medicina sin licencia. En lugar de eso, debe formular una queja en el Consejo Municipal de Salud, Educación y Bienestar (lugar 26, pág. 47–véase también la pág. 20). En los citados casos, no se permite al paciente hablar en favor del acusado. El Gremio también atiende las quejas contra sus miembros y responde de ellas ante el Consejo Municipal. Como se suele hacer en todas partes, sólo se admiten las quejas presentadas en persona por el paciente, y la mayor parte es desestimada porque consideran que un paciente que es capaz de llegar hasta el Gremio no tiene motivos para quejarse.

• 13. OFICINAS DE LA COMISIÓN DE INTERESES ÉLFICOS, ENANOS Y HALFLINGS •

Este edificio de paredes grises alberga la delegación de la administración pública que se encarga de los intereses de los no humanos en Middenheim. Dentro del edificio hay oficinas separadas para elfos, enanos y halflings, y su plantilla la conforman miembros de cada raza. La CIEEH se encarga de todas las quejas y problemas que surgen entre la población no humana de la ciudad.





Yarnad Magradil es el Jefe de la sección enana –un tipo pomposo y de mal genio que siempre da la impresión de estar saturado de trabajo y mal pagado, aunque evidentemente este no sea el caso (los enanos de Middenheim tienen pocas cosas de las que quejarse).

Estelle Dindelgon se encarga de las cuestiones élficas, aunque llevará rápidamente cualquier conversación a su terreno –“No soy una exilada ¿sabe?. En realidad soy una princesa, pero unos bandidos me capturaron cuando era pequeña. Me habrían vendido como esclava pero fui rescatada por uno de los Caballeros Pantera. Sigo tratando de encontrar a alguien que esté dispuesto a llevarme de vuelta a Laurelorn, pero nadie quiere arriesgarse...” etc. Cualquier elfo que sea lo suficientemente galante como para ofrecerse a escoltarla, averiguará que “desgraciadamente, ahora no me puedo marchar. He prometido finalizar este tratado histórico acerca de los elfos en Middenheim.”

Bimbo Wobbulbeli, un alegre y servicial historiador halfling, se alegrará de poder charlar con cualquier visitante halfling.

• 14. EL BEGIERBADEN •

Construido sobre una de las muchas fuentes que nacen de la roca que sirve de base a la ciudad, el Begierbaden es un establecimiento de baños medicinales frecuentado por las clases más altas y por los visitantes de la ciudad. Hay baños de vapor, piscinas exteriores e interiores de agua caliente o fría (¡helada!), y un pequeño hospital para atender a los pacientes que acuden a la ciudad para una cura prolongada.

Sus aguas tienen fama de reducir la probabilidad de mutaciones, y son especialmente populares entre las mujeres embarazadas. De hecho, el lugar es una especie de club informal para las mujeres ricas y poderosas de la ciudad, y las sirvientas de los baños podrían ser una fuente inestimable de información para cualquiera que logre aflojar sus lenguas...

• ENCUENTROS •

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-10	01-05	Mendigo
11-60	06-60	Ciudadano
61-70	61-65	Artista
-	66-80	Asaltante
71-80	81-85	Vendedor ambulante
81-90	86-95	Cortabolsas
91-00	96-00	Peregrino

• E. EL DISTRITO DE ALTMARKT-ALTQUARTIER •

• ALTMARKT •

Altmarkt y Neumarkt (pág. 45) son las dos principales zonas de mercado de la ciudad. En el área hay varios mercados –sobre todo de alimentación, pero sin ganado (esos mercados, incluyendo la principal feria equina de la provincia, se celebran en alguno de los pueblos cercanos – véase el Atlas de la Zona, pág. 102).

La fruta fresca, las verduras y la carne entran en la ciudad a través de la Osttor (“Puerta Este”) antes del amanecer, y los mercados abren desde una hora después hasta el crepúsculo. El Altmarkt es donde se satisfacen la mayor parte de las necesidades alimentarias de la ciudad. El mercado que da nombre al distrito está situado en la esquina sudeste, y está detrás de varias calles estrechas y tortuosas; en el sur del distrito hay una zona conocida como Asamblea de Klein, que alberga a la mayor parte de la población halfling de la ciudad. En las páginas 77-78 podéis encontrar la distribución de un mercado callejero típico (como el que se puede encontrar en Altmarkt o Neumarkt), junto con una Guía para el Consumidor con los precios de la zona.

La mayoría de las ventas se realizan a primera hora de la mañana, en cuanto se abre el mercado; los sirvientes de la familia del Graf y los de los mejores restaurantes de la ciudad llegan pronto para no perderse los mejores productos. En cuanto se hace la luz, el mercado está repleto de compradores y vendedores, y de artistas, cortabolsas y similares que sacan lo que pueden de la gente. A las 9 de la mañana el mercado queda más tranquilo, y durante el resto del día la mayor parte de los clientes son amas de casa y criados. Hay vendedores ambulantes a casi todas horas vendiendo empanadas y otros alimentos, además de cuberterías, pinzas para la ropa y otros pequeños objetos.

El área que queda detrás del mercado es principalmente residencial, y en la planta baja de muchos de sus edificios hay tiendas y talleres. Se la conoce por el nombre de “Asamblea de Klein”, ya que es donde vive la mayor parte de la población halfling de la ciudad, y gracias a ella el distrito está bien provisto de tabernas y pequeñas casas de comidas, especialmente alrededor del mercado. Como podrías imaginar, la mayoría están regentados por halflings y abren a todas horas.

La mayoría de las tiendas de la zona venden alimentos (preparados o sin preparar), y hay unos cuantos talleres de artesanos, que se encargan fundamentalmente de productos relacionados con la comida, como utensilios de cocina y servicios de mesa.

Durante el día el Altmarkt suele ser un lugar pacífico, atestado de compradores desde primera hora de la mañana.



na, y va volviéndose más tranquilo a medida que avanza la tarde. A menudo hay muchos trileros, charlatanes, etc., por no mencionar al agitador ocasional que arenga en contra de la clase dirigente en alguna esquina concurrida. Durante los festivales el Altmarkt es un tumulto de sonido y color, con teatro callejero y muchas otras atracciones.

Por la noche el lugar está desierto; quizá pueda verse a un grupo de figuras furtivas yendo hacia el Barrio Antiguo (más adelante), pero eso es todo.

Patrullas de la Guardia

El lugar lo frecuentarán pequeñas unidades de la Guardia de la Ciudad (1d4+1 guardias) a todas horas durante el día, aunque a menudo no estarán más que curioseando en los puestos de venta. Por la noche, hay patrullas cada 2-3 horas.

• ALTQUARTIER -EL BARRIO ANTIGUO•

No se sabe con certeza como obtuvo su nombre el Altquartier (o Barrio Antiguo -los nombres son intercambiables), ya que nada prueba que sea más viejo que el resto de Middenheim. El Altquartier está junto al Altmarkt, y es un laberinto de callejuelas y calles tortuosas, bordeadas de casas vecinales en decadencia. La atmósfera es bastante anárquica, e incluso la Guardia se lo piensa dos veces antes de aventurarse en el Barrio Antiguo sin una buena razón y un montón de refuerzos.

El Barrio Antiguo es la base de los bajos fondos de Middenheim, y su control de la zona rivaliza con el del Graf; las patrullas de la guardia son escupidas e insultadas, y habitualmente dejan hacer lo que les da la gana a sus habitantes.

Uno de los principales villanos de la zona es Edan Gouda de Marienburgo, al que se le conoce como "El Padrino". Además de sus ingresos por vender "seguros de protección" a los vendedores del Altmarkt, saca un buen beneficio de su amplia red de tráfico de drogas. Las flores de la luna secas (pág. 98) llegan del Bosque de Laurelorn disimuladas como embalaje para cerámica, y su hermano alquimista fabrica con ellas Polvo de la Risa (pág. 98) en un almacén abandonado. Gouda viste de manera extravagante, lleva enormes mostachos y se le reconoce fácilmente entre los desaliñados habitantes de la zona, especialmente porque siempre va acompañado por cuatro enormes guardaespaldas.

Las tabernas siempre son de baja calidad (¡lo peor!) y ofrecen instalaciones y espectáculos exóticos -pero sordidos- que las convierte en el lugar favorito de muchos jóvenes calaveras que salen de juerga por los barrios bajos.

Aproximadamente en el centro del distrito hay un rectángulo con forma de campo de fútbol de tierra abandonada. Es la cancha del equipo de snótbol de la ciudad (pág. 97) -los "Orientales". No se celebran partidos con demasiada frecuencia, ya que suelen acabar en auténticas carnicerías. Sin embargo, siempre hay dos o tres jóvenes dando unas patadas.

Durante el día las calles están repletas con ejemplos de los individuos de peor fama de Middenheim -mendigos profesionales, rufianes, bandas de golfillos jugando a snótbol en la calle con una vejiga de cerdo inflada, etc.

Por la noche, el Altquartier es muy similar al del día, pero más exagerado -sólo los valientes y los imprudentes recorren estas calles tras la caída del sol.

Patrullas de la Guardia

En el Barrio Antiguo, la Guardia patrulla de tarde en tarde (cada 12-18 horas), no hace demasiadas preguntas y

sólo responde ante un ataque violento; patrullan en unidades que tienen el doble de efectivos, y un 25% de posibilidades de contar con una unidad de elite como refuerzo.

• LUGARES •

• 15. EL EXCELENTÍSIMO GREMIO DE LETRADOS •

El Excelentísimo Gremio de Letrados se encuentra en un gran edificio de tres pisos que da a la Ost Weg. El edificio tiene fachada de piedra y está decorado con elaborados relieves tallados.

Las oficinas están abiertas al público de las 10 de la mañana a las 4 de la tarde. En la oficina principal, tras el mostrador, puede verse a varios oficinistas mirando a las musarañas, pero siempre se hace esperar al menos media hora a los visitantes.

De vez en cuando se puede ver a uno de los escribas chochos y cubiertos de telarañas que salen de dios sabe donde para entregar un tomo cubierto de moho o polvo a uno de los oficinistas aburridos. Aparentemente hay docenas de estos escribas, que fueron empleados hace cincuenta años para introducir un nuevo y eficaz sistema de archivo.

El Tribunal de Fusspulver (véase la pág. 22), que está en una cámara interior del edificio, es mucho más serio. Es raro que se tarde más de una hora en juzgar un caso civil -aunque es habitual que los litigantes se quejen de la naturaleza arbitraria de las sentencias de los magistrados.

• 16. LA ÚLTIMA GOTA •

(Posada)

Servicios: Cerveza aguada, vino avinagrado o aguardientes infectos -sin habitaciones.

Personal: 4 más el propietario.

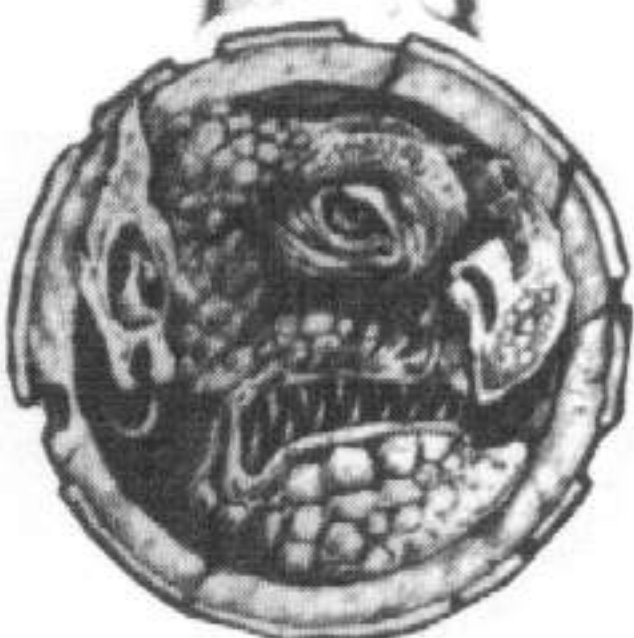
La Última Gota es una cervecería típica del Altquartier -¡su letrero es una pequeña horca con un lazo corredizo! Es una célebre guarida de iniquidad, y los personajes con contactos en los bajos fondos sabrán que es un buen lugar para comprar mercancías ilegales de toda índole, siempre que sobrevivan al viaje de ida y al de vuelta.

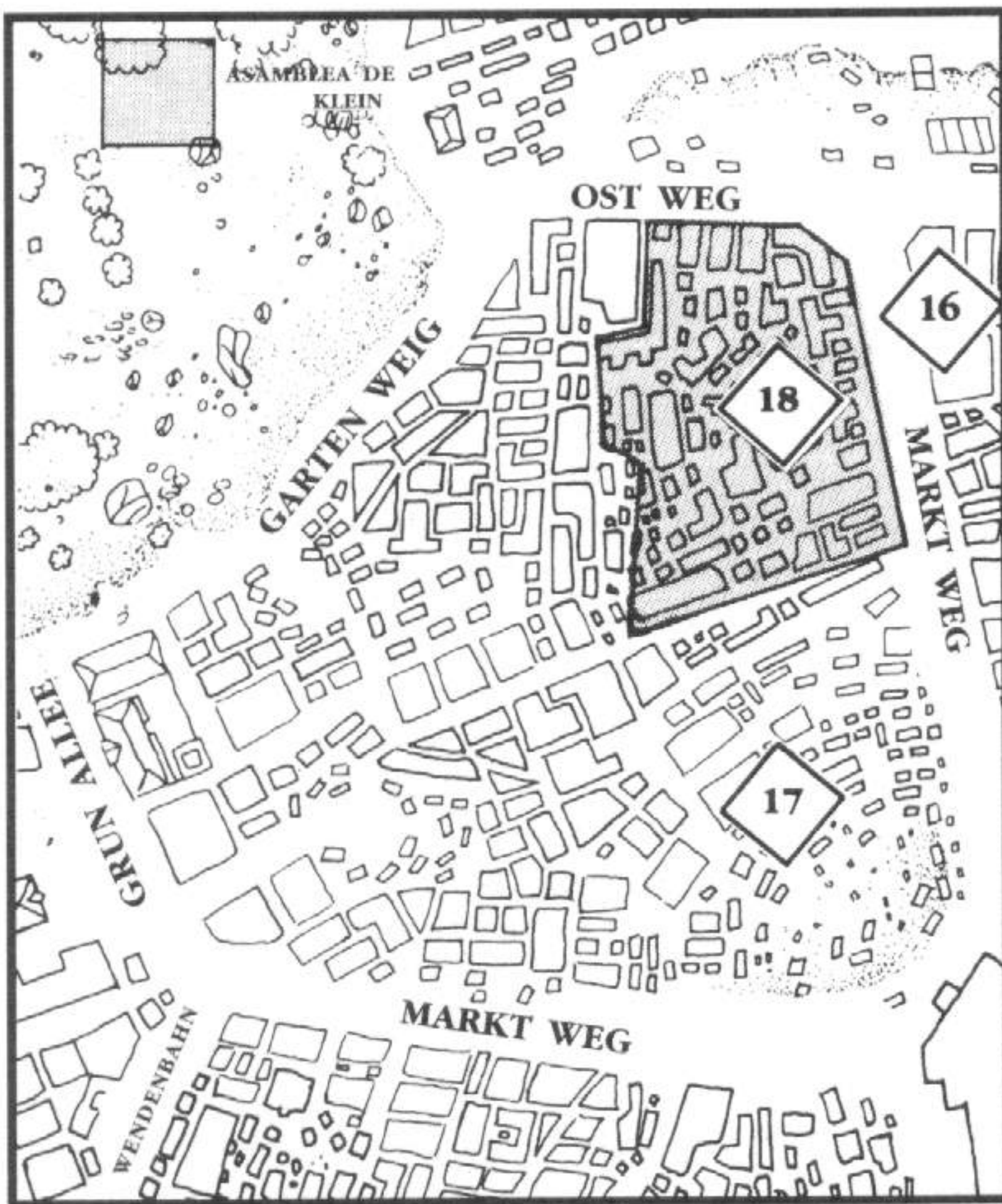
El propietario es Werner Wutend, un hombre de unos treinta años, al que se reconoce fácilmente por la tremenda cicatriz que recorre la mitad izquierda de su cara desde la frente hasta la garganta. Mastica constantemente tabaco y hace algún negocio sucio vendiendo drogas para Edam Gouda.

La posada es un edificio de dos pisos; la planta baja es el bar, un lugar estrecho y sucio, de techo bajo y lleno de humo. En la planta superior se encuentran los aposentos de Werner, y un fumadero en el que sólo entran los clientes conocidos. Prácticamente todo el mobiliario está roto y ha sido reparado toscamente, y las peleas son un acontecimiento frecuente.

• 17. MATADERO DE FLEISCHER •

Este es el principal matadero que abastece a los mercados; el ganado es conducido hasta aquí, donde es sacrificado y preparado para la venta. El propietario del matadero es Bruno Fleischer, un hombre alto y musculoso de casi cuarenta años. Se rumorea que tanto él como sus empleados a veces trabajan de recaudadores en el negocio de protección de Gouda, pero como los pagos siempre los recogen hombres enmascarados por la noche, es difícil probar este hecho.





• 18. EL HOGAR ARDIENTE •

(Restaurante)

Este restaurante de la Asamblea de Klein es una de las muchas casas de comidas tradicionales regentadas por halflings de la zona. Tanto la plantilla como los propietarios son halflings, y los menús están escritos en el dialecto de la Asamblea (que es el que usa el personal para comunicarse entre ellos). Hay muy pocas personas que no sean halflings que saben de su existencia, pero es uno de los mejores lugares fuera de la Asamblea para degustar la cocina halfling.

La decoración es la de una casita o granero de la Asamblea, y casi toda la clientela es halfling. Sin embargo, de vez en cuando van unos cuantos Middenheimeses humanos, que han descubierto el lugar por casualidad.

El dueño del Hogar Ardiente es Silas Colinaverde, un anfitrión cordial y rotundo, que regenta el local junto a su gran familia. Se recibe con cariño especial a los halflings de fuera de la ciudad, particularmente si traen noticias de la Asamblea o de otras comunidades halflings. Si hay algún halfling en el grupo, este es un buen lugar para enterarse de noticias y rumores; los aventureros pueden llegar hasta aquí gracias a las indicaciones de cualquier PNJ halfling que se encuentren en la ciudad.

• ENCUENTROS •

Altmarkt

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Agitador
06-20	01-10	Mendigo
21-40	11-15	Artista
41-60	-	Comprador
61-65	16-17	Trilero
66-80	18-20	Ciudadano

-	21-80	Asaltante
81-90	81-90	Vendedor ambulante
91-95	-	Abogado
96-00	91-00	Cortabolsas

Altquartier

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Agitador
06-10	01-20	Rufián
11-40	21-30	Mendigo
41-50	31-50	Borracho
51-60	51-55	Artista
61-70	56-80	Asaltante
71-75	81-85	Vendedor ambulante
76-90	86-90	Forofo
91-00	91-00	Cortabolsas

• F. EL DISTRITO DE LA PUERTA SUR-OSTWALD •

Esta parte de la ciudad es donde vive la mayor parte de las clases más bajas de Middenheim.

Puerta Sur es un área residencial medianamente respetable, aunque pobre; casi todas las casas forman una interminable hilera, y no tienen ningún elemento decorativo. Muchas están desmoronándose y no son más que casuchas infestadas de ratas. Aunque hay algunas tabernas normales, hay muchas más de baja calidad.

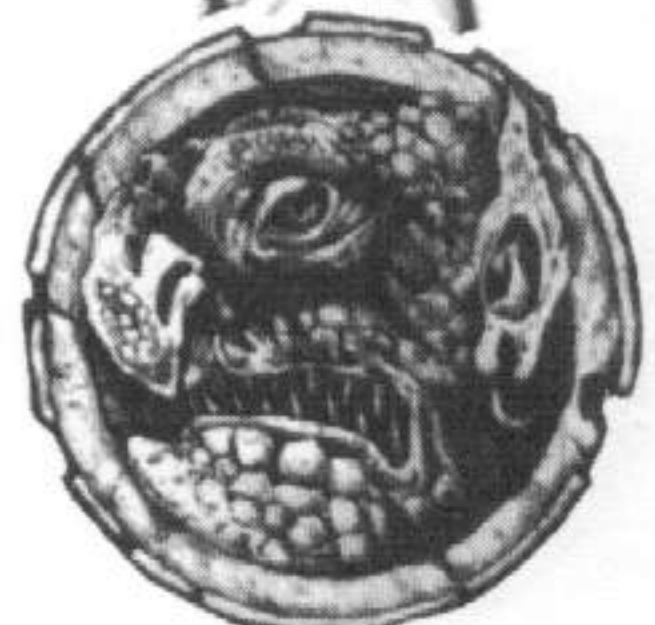
La mayoría de los habitantes son mano de obra no cualificada, y los campesinos inmigrantes llegan aquí en busca de fortuna, pero sólo encuentran miseria.

Aunque Ostwald no cuenta con algunas de las amenazas propias de los barrios bajos del Barrio Antiguo (véase la pág. 42), es igual de factible terminar muerto en una callejuela, y ninguna de las tabernas son de calidad baja (de hecho, la mayoría son mucho peores –véase la pág. 29).

También hay bastante actividad delictiva entre bastidores –se rumorea que hay una gran rivalidad entre las organizaciones criminales de Ostwald y el Altquartier.

Al jefe de la mayor banda criminal de Ostwald se le conoce sencillamente por “el Hombre”. Ni siquiera sus lugartenientes de confianza conocen su auténtico nombre. Se rumorea que es un maestro del disfraz, no se le conoce un cuartel general permanente, pero se puede contactar con su organización de asaltantes, ladrones y peristas (a través de alguien que conoce a alguien que conoce a otra persona) en la mayoría de las posadas más sórdidas de la zona.

“El Hombre” tiene las manos en muchas masas –cualquiera que pregunte discretamente por alguna mercancía o asunto ilegal escuchará “tienes que ponerte en contacto con “el Hombre””. Posteriormente, el personaje será abordado por un extraño de aspecto respetable que rápidamente hace patente que está muy bien informado acerca de los asuntos del personaje, y que quizá pueda ayudar –si llegan a un acuerdo monetario. No hay nada que no pueda arreglarse –desde la compraventa de bienes robados a la organización de un asesinato, pasando por el suministro de ingredientes para hechizos. Pero ¡ay del que falte a su palabra en un trato! –los que caen por el Barranco de los Suspiros no siempre están muertos al golpear las copas de los árboles.



Durante el día, el distrito de la Puerta Sur está bastante tranquilo, ya que la mayoría de sus habitantes están trabajando –bien en sus propios negocios “caseros”, o en otra parte de la ciudad.

Ostwald, sin embargo, estará repleta de gente pintoresca aunque en su mayor parte desagradable –borrachos, mendigos enfermos, rufianes y degenerados de toda condición, y muchos asaltantes y ladrones.

Por la noche ambas zonas están bastante animadas y repletas de todo tipo ciudadanos de clase baja.

Patrullas de la Guardia

En general, Ostwald tiene su propia ley; la Guardia de la Ciudad se resiste a entrar en la zona, y sólo entrará a causa de algún motivo concreto. Cuando la Guardia va a Ostwald, suele enviar al menos a 15-20 guardias, con dos Sargentos de la Guardia y un 50% de posibilidades de que también haya un escuadrón de elite acompañado por un Capitán de la Guardia.

En la Puerta Sur, la Guardia patrulla cada 4-6 horas, sin unidades de elite.

• LUGARES •

• 19. LA RATA AHOGADA •

La Rata Ahogada la lleva Johann Stallart, un enorme matón barbado del que se rumorea que tiene muchos contactos criminales. Aunque está engordando poco a poco, no es inteligente pelear con él.

El interior de la taberna es oscuro, sucio y maloliente, con un techo bajo y media docena de mesas pequeñas y estropeadas dispersas por el salón. La decoración está sucia o totalmente oscurecida por la suciedad –nadie sabe exactamente cual es el caso. La clientela de la Rata Ahogada procede de las heces de la sociedad de la ciudad.

La bodega de la posada da a la red de alcantarillas de la ciudad (véase la pág. 69) y suele ser usada por ladrones y asaltantes que se dirigen a realizar “algún trabajo” en otra parte de la ciudad. Además, la planta de arriba tiene una habitación secreta que se usa como sala de reuniones para los ladrones de la zona, o como escondrijo para los asesinos fugitivos.

En cuanto cualquier extraño entre en el bar, cesarán todas las conversaciones como si se hubiera lanzado una Zona de Silencio. Muchos pares de ojos seguirán todos los movimientos del forastero, y dos matones de aspecto brutal irán a bloquear la salida. Robarán a los personajes que parezca que merece la pena, en la propia taberna o en cuanto salgan. Johann hace la vista gorda, ya que cree que cualquiera que entra en su local desprevenidamente se merece todo lo que le pase –y además, suele llevarse parte de los beneficios.

• 20. PFANDLEIHER'S •

(Casa de empeños)

Escondido en un callejón lateral, este pequeño, sucio y estrecho local se distingue por su fuerte puerta con varias cerraduras, por las sólidas barras que hay en las ventanas, y por el cartel de casa de empeños que cuelga en el exterior. A través de la mugre de las ventanas puede verse que la tienda está repleta de todo tipo de artículos –ropas, armas, muebles, instrumentos musicales, etc.

Josef Pfandleiher regenta la tienda, y es un hombre flaco y descuidado que parece tener casi sesenta años. Lleva puesto a todas horas un sucio sombrero de ala ancha, y

sobre el puente de su nariz se balancean precariamente un par de gafas resquebrajadas. Es capaz de tasar el valor de un objeto con una velocidad y precisión asombrosas, y a menudo ofrecerá entre el 25% y el 50% de su valor real, dependiendo de lo desesperado que esté el cliente.

Josef también es uno de los principales peristas de Ostwald, y es uno de los hombres de confianza de “El Hombre”. Sus asuntos turbios los lleva aprovechando la fachada de la casa de empeños, y tiene contactos, directos o indirectos, por todo Middenheim, lo que le permite deshacerse de cualquier mercancía rápidamente. Josef mantiene relaciones cordiales aunque cautelosas con otras bandas criminales, y solicitará su ayuda si le resulta necesario.

• 21. EL HOSPICIO DE LOS OBREROS •

Este gran edificio de dos plantas fue en tiempos un almacén, pero ahora cuelga sobre la puerta un cartel en el que puede leerse “Hospicio de Obreros” en Reikspiel.

Proporciona alojamiento gratuito para los obreros que trabajen en la ciudad, y se cobra un precio moderado por el desayuno. Se aloja a los trabajadores en una serie de dormitorios, que cuentan cada uno con una docena colchones de paja. El hospicio lo lleva el Gremio de Obreros para apoyar a sus miembros, pero la mayor parte de los gastos de gestión se pagan gracias a una donación efectuada por Wolfgang Bandpater, cuyo busto se encuentra sobre un plinto en el vestíbulo del edificio. Bandpater es, de hecho, uno de los protectores más importantes de la ciudad, y sus secuaces usan el hospicio para diversos propósitos; como piso franco, almacén de contrabando, punto de encuentro y lugar de reclutamiento, entre otros.

Como miembro eminente del Gremio de Mercaderes, Bandpater se cuida de ser relacionado con el hospicio, salvo en su papel de filántropo. Por consiguiente, deja la gestión diaria del lugar a su segundo, Helmut Beckenbauer, y limita sus comunicaciones a los mensajes codificados que acompañan a sus donaciones.

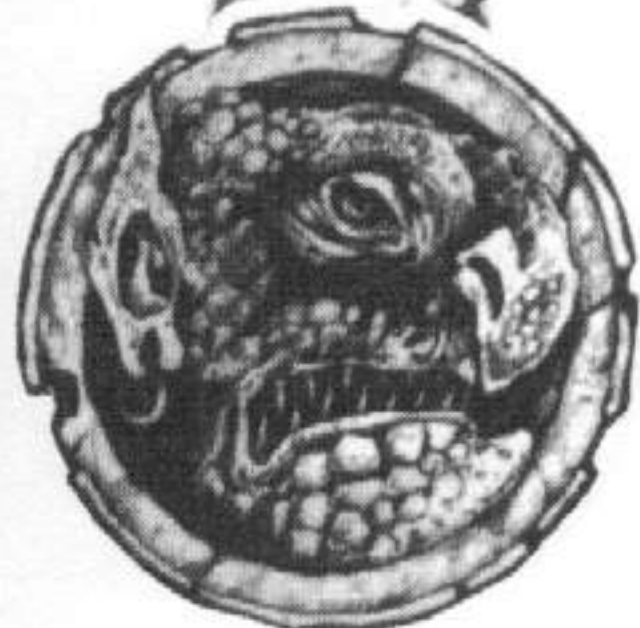
Además de sus actividades delictivas, Beckenbauer también es un entusiasta jugador de snótbl, y aunque hace mucho ya que se le consideraba el mejor medio-centro de la ciudad, aún entrena y dirige a los Matones de la Puerta Sur. Usando el Grunpark (pág. 52) como campo de entrenamiento, este grupo de obreros se ha ganado la fama de ser el equipo de snótbl más profesional de la ciudad estado. Sus partidos con los “Orientales” del Barrio Antiguo merecen la pena verse (suponiendo que puedas cuidar de ti mismo en la inevitable pelea de después del partido).

• 22. CERVEZAS DRAGÓN •

(Fábrica de cerveza)

Este pequeño establecimiento provee a la mayoría de las tabernas del distrito. Las cervezas tienen un sabor distintivo a levadura, y son muy fuertes (-10 a todas las pruebas de Venenos).

Hilberry Burgotranquilo es el propietario halfling, pero son sus aprendices quienes se encargan del proceso de la fabricación. Sin embargo, lo que no saben es que Hilberry también es un alquimista cualificado (aunque no está registrado en el Gremio de Hechiceros y Alquimistas). De hecho, bajo su alegre y sonrosado exterior se oculta todo un mal bicho. Hilberry es un halfling resentido y especializado en la fabricación de venenos. Mantiene un laboratorio perfectamente equipado en un “almacén” cerrado con llave y actualmente está trabajando en desarrollar un preparado especial que contrarrestará los efectos de la Pérdida de Resistencia y del comienzo de la Apa-





riencia Cadavérica –incapacidades que afectan a muchos Nigromantes.

No resulta sorprendente pues que los principales clientes de Hilberry trabajen para “el Hombre”, pero Hilberry se asegura que todas las transacciones se realizan tras anochecer, cuando sus aprendices ya han regresado a sus hogares en la Puerta Sur.

• ENCUENTROS •

Altmarkt

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Agitador
06-10	01-10	Rufián
11-20	11-15	Mendigo
21-75	16-60	Ciudadano
76-80	61-75	Borracho

81-85	76-79	Artista
86-87	80-90	Asaltante
88-92	91-92	Vendedor ambulante
93-99	93-96	Cortabolsas
00	97-00	Protector

Altquartier

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Agitador
06-10	01-20	Rufián
11-20	21-25	Mendigo
21-60	26-50	Ciudadano
61-65	51-65	Borracho
66-70	66-68	Artista
71-80	69-85	Asaltante
81-85	86-88	Vendedor ambulante
86-97	89-95	Cortabolsas
98-00	96-00	Forofo

• G. EL DISTRITO NEUMARKT-OSTTOR •

• NEUMARKT •

Mientras que en el Altmarkt (pág. 41) se comercia con alimentos, en el Neumarkt se venden otras mercancías de todas clases. En realidad, dentro del distrito hay varios mercados, salpicados de talleres de artesanos y viviendas de varios tipos. En la esquina sudeste, enfrente del Altmarkt, está la Gerberbahn, una zona de curtidores, tintoreros y bataneros. Un poco más al norte y al oeste está la Schmiedstrasse, con trabajadores del metal, y la Topferplatz, que es el barrio de los alfareros. Además de los talleres de muchos artesanos, en esta zona también están las sedes de muchos de los gremios de artesanos.

Durante el día, la zona está atestada de compradores y comerciantes, aprendices haciendo recados, criados y amas de casa que acuden a los talleres, etc. También hay mendigos, artistas, cortabolsas, charlatanes, trileros y otros que se ganan la vida gracias a las multitudes.

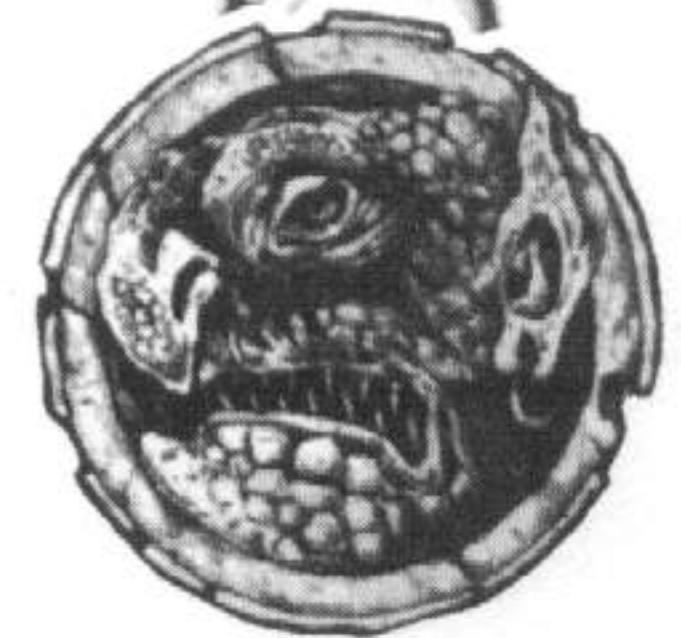
Por la noche hay pocas personas, salvo el aprendiz ocasional que tiene que hacer un recado, y los grupos ruidosos de jóvenes vestidos de manera extravagante que se dirigen a La Perdición del Templario (lugar 25) para pasar la noche. También habrá una buena cantidad de mendigos y artistas, sacando lo que puedan de los juerguistas. Los asaltantes a veces atacan esta zona, y podría aparecer un grupo de agentes de un protector local, de camino a asustar a un artesano que se ha retrasado con los pagos de su “seguro”.

Patrullas de la Guardia

Durante el día recorrerán la zona pequeñas unidades de la Guardia de la Ciudad (2-5 guardias), pero a menudo estarán de compras. Las unidades de elite sólo se despliegan por la zona si hay disturbios graves. Por la noche, la Guardia patrulla cada 4-5 horas.

• OSTTOR •

Esta área ubicada entre la puerta este y la noreste contiene principalmente hogares de clase media. Hay unos



cuantos semiseparados, aunque la mayoría forman hileras interminables, y todas son cómodas y están bien amuebladas, aunque no sean muy espaciosas. Hay unas cuantas tiendas, y aun más mesones y tabernas de calidad normal/buena. Las calles son ligeramente más estrechas que las del distrito Westtor-Sudgarten equivalente (pág. 51) y las casas son algo más pequeñas, pero no por mucho. Osttor tiene fama de pertenecer a la clase media, y esto es debido únicamente a que no se encuentra en la parte noroeste de la ciudad, que es la que está de moda. La mayor parte de su población se compone de oficinistas y funcionarios de nivel medio de las diversas Comisiones y empresas mercantiles, y de algunos artesanos moderadamente acomodados que encuentran la zona útil por su cercanía al Neumarkt.

Durante el día, estos lugares estarán repletos de ciudadanos, artistas, unos cuantos mendigos, artistas, criados, mocosos y similares. En los momentos más animados también puede haber ladrones y cortabolsas.

Por la noche, habrá grupos de juerguistas de camino hacia La Perdición del Templario (lugar 25, más adelante), y unos cuantos mendigos, artistas, cortabolsas y similares, además de la banda ocasional de asaltantes.

Patrullas de la Guardia

Las patrullas de la Guardia de la Ciudad son cada 2-3 horas tanto por el día como por la noche, y hay un 10% de que esas patrullas las realicen una unidad de elite (véase pág. 101).

• LUGARES •

• 23. LA REAL ESCUELA DE MÚSICA •

Este magnífico edificio abovedado es la sede de la Orquesta de Middenheim, y es uno de los centros de la vida cultural de la ciudad. Aquí se celebran conciertos y otros acontecimientos durante todo el año, especialmente durante las festividades. La Escuela de Música está patrocinada por el Graf, y entre sus mecenas también se encuentran muchos de los dignatarios de la ciudad.

El Director de la Real Escuela de Música es Eberhardt Geiger, un mercader retirado que se encarga de todos los aspectos financieros de la dirección de la Escuela y la Orquesta. Por debajo de él se encuentra el Supervisor de la Sala, Axel Buhnleitner, y Amadeus Tonkust, el Director Musical. Entre las responsabilidades de Buhnleitner se encuentra el mantenimiento de la sala de conciertos de 250 localidades y la dirección del personal de limpieza y de atención al público, mientras que Tonkust está a cargo de todos los artistas, y tiene la responsabilidad de organizar el programa de conciertos de cada año. Tiene discusiones frecuentes y a veces violentas con Geiger acerca de los contenidos de los programas de concierto, y trata constantemente de introducir obras nuevas y de vanguardia para ensanchar las miras de la audiencia, mientras que Geiger prefiere aferrarse a los viejos clásicos.

Durante la última semana de cada mes suele haber un concierto o algún otro acontecimiento; para las ocasiones notables, como el cumpleaños del Graf, se organizan conciertos adicionales, y en invierno hay un festival de tres días de música religiosa, coincidiendo con la principal festividad del Culto de Ulric. Durante la Semana de Carnaval, la Real Escuela de Música alberga gran cantidad de actuaciones y conciertos.

Los precios de las entradas varían según el espectáculo y la calidad de las localidades. Para el programa normal de conciertos, los precios van de 1 CO (una butaca de pasillo en la parte delantera) a 5 CO (por una butaca en un

palco), aunque estos precios se pueden duplicar o triplicar en un acontecimiento especial.

• 24. LA LUNA CANTARINA •

(Bar/Cabaret)

Kirista Kallarial, una elfa, posee y regenta este local nocturno, que es el favorito de la población élfica de la ciudad, y de muchos estetas de otras razas. La atmósfera es relajada y elegante, y como en El Ganso de la Cosecha (pág. 39), la decoración tiene un aspecto marcadamente élfico.

Sólo se permite la entrada a los socios; el ingreso cuesta 20 CO por año, y sólo se permite el paso a personas ajenas si son elfos (2 CO de entrada) o si son invitados de un miembro (entrada gratuita). No se admite el paso a enanos en ninguna circunstancia, aunque para empezar es raro que a un enano le interesara entrar.

La Luna Cantarina tiene una gran bodega, con vinos y licores de todo el Viejo Mundo e incluso una pequeña reserva de vinos y coñacs de frutas élficas. Los precios son altos, pero están justificados por la calidad de las bebidas que se ofrecen; los caldos "especiales" no están a la venta, y sólo los consumen Kirista y sus invitados elfos especiales.

Rallane Lafarel, el juglar de la corte (véase la pág. 92) visita regularmente la Luna Cantarina, a veces da recitales improvisados, y si se siente de humor, a veces se une a los músicos del local. Allavandrel Fanmaris, el Maestro de la Caza (pág. 91) también es un cliente habitual, y a veces los dos elfos llevan a al club a Dieter Schmiedehammer (pág. 95), el Campeón del Graf, "con la esperanza" como suelen decir "que se instruya un poco." Se rumorea que Rallane y Allavandrel rivalizan amistosamente por los favores de Kirista; sin embargo, el modo ligero y divertido que tienen los tres de hablar y bromear sugiere que sencillamente disfrutan con la compañía de los demás.

La Luna Cantarina es famosa por su extraño cabaret - en él a menudo actúan tragafuegos, contorsionistas, escapistas y similares, mucho mejores que sus equivalentes callejeros. Además de estas actuaciones, La Luna Cantarina se jacta de contar con los mejores músicos y cantantes que no están en la Real Escuela de Música.

• 25. LA PERDICIÓN DEL TEMPLARIO •

(Coctelería/restaurante)

Georg Mikael "el Magnífico" es el propietario y director de la Perdición del Templario, el local nocturno favorito de la escena juvenil de moda y donde se te tiene que ver en Middenheim. Es un lugar bullicioso y aunque no hay precio de admisión, sólo entran los que van vestidos a la última moda.

El lugar siempre está lleno de Jóvenes Pálidos vestidos de manera extravagante (algunos bordean al travestismo), posando como si no existiese un mañana y bebiendo los cócteles más novedosos y radicales (y haciendo evidente que no es lo único que están consumiendo...). Los precios son iguales de escandalosos que sus clientes, pero los habituales parecen pensar que merece la pena pagar algo más por estar en el lugar de moda.

Los cócteles de La Perdición del Templario son fenomenales. El "¿Qué Votos de Castidad?" a 18/- merece la pena, pero la piedra de toque (que causa furor entre los jóvenes calaveras) es el horrible "Cachorrito", que cuesta 45/- y contiene innumerables ingredientes alcohólicos mezclados en la cavidad estomacal de un perrito destripado. Ni siquiera preguntes como se bebe... Aunque los



cócteles son lo que se debe beber, e incluso hay una recompensa para el que llegue con una nueva receta, La Perdición del Templario también cuenta con una pequeña y mal conservada reserva de vino; si alguien pide cerveza o hidromiel le harán el vacío al instante.

• 26. OFICINAS DE LA COMISIÓN DE SALUD, EDUCACIÓN Y BIENESTAR •

Las oficinas de esta Comisión se encuentran en un edificio de piedra gris clara en la Ost Weg. En la página 19 hay información detallada acerca de sus funciones e instalaciones.

• 27. OFICINAS DE LOS COCHES ROCA DEL CASTILLO •

Las empresas de coches de caballos Roca del Castillo es propiedad de Gunnar Guildenstern y Rudolf Finkelstein. El primero también es el dueño del Barco Teatro, y de vez en cuando usa la filial de transporte de mercancías de la empresa de coches para hacer contrabando de vinos para ese establecimiento.

Los coches Roca del Castillo van hacia Altdorf y el sur, mientras que las diligencias Lobo Veloz (lugar 48, pág. 55) recorren las rutas hacia Marienburgo y el norte.

Las oficinas de la compañía y la estación terminal se encuentran en el Burgenbahn; hay una gran Posta –la Roca del Castillo (véase WFJR, pág. 327) –y un patio-aparcamiento con cuerdas y una pequeña herrería. El patio puede contener hasta cuatro coches de caballos a la vez, y hay suficientes cuerdas para una docena de caballos.

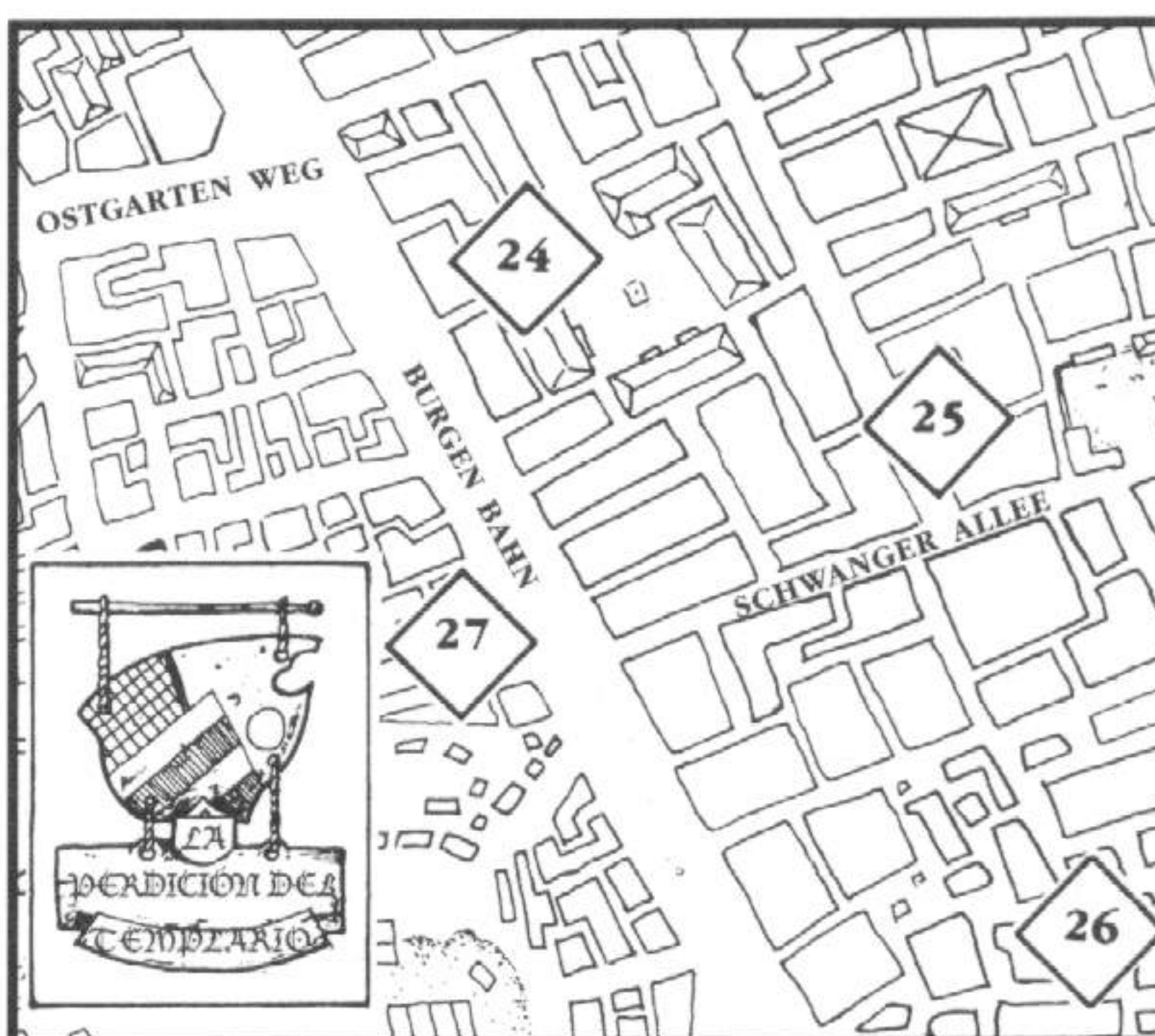
• ENCUENTROS •

Neumarkt

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-05	-	Agitador
06-20	01-10	Mendigo
21-40	11-15	Artista
41-60	-	Comprador
61-65	16-17	Trilero
66-80	18-20	Ciudadano
-	21-80	Asaltante
81-90	81-90	Vendedor ambulante
91-95	-	Abogado
96-00	91-00	Cortabolsas

Osttor

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-10	01-05	Mendigo
11-75	06-60	Ciudadano
76-80	61-65	Artista
-	66-80	Asaltante
81-90	81-90	Vendedor ambulante
66-80	18-20	Ciudadano
-	21-80	Asaltante
81-95	81-90	Vendedor ambulante
96-00	91-00	Cortabolsas



• H. EL FRIEBURG •

El Freiburg es una zona residencial de clase media, que se distingue porque en ella habitan muchos estudiantes, hechiceros, clérigos y similares. El estándar de viviendas es comparable al de otras zonas de clase media, pero la atmósfera es algo menos bohemia.

Hay varias casas de comidas pequeñas (que hacen desayunos calientes muy buenos), librerías, tiendas de antigüedades y curiosidades, talleres de artesanos, y muchos menos borrachos que en otros lugares, aunque los del lugar tienen tendencia a ser algo excéntricos.

Durante el día la zona está atestada de amas de casa y lacayos de todas clases que se ocupan de sus asuntos, de eruditos y estudiantes que visitan librerías y cafés (los eruditos suelen levantarse antes que los estudiantes), y de artistas y trileros. A diferencia del resto de la ciudad, entre los artistas callejeros de Freiburg hay varios poetas y mimos –los espectáculos callejeros reflejan la naturaleza bohemia y “artistoide” del distrito.

Por la noche, cambian pocas cosas. El Freiburg sigue vivo hasta el amanecer gracias a los distintos artistas. La principal diferencia es que los eruditos que acuden a las librerías son sustituidos por los grupos de estudiantes que van a los mesones de la zona. Hay pocos asaltantes y bribones –aunque los estudiantes quizá procedan de familias adineradas, rara vez tienen dinero suficiente como para convertirse en un objetivo atractivo. En raras ocasiones, puede aparecer un grupo de matones del Barrio Antiguo para pegar una paliza a unos cuantos estudiantes, pero los problemas no duran mucho.

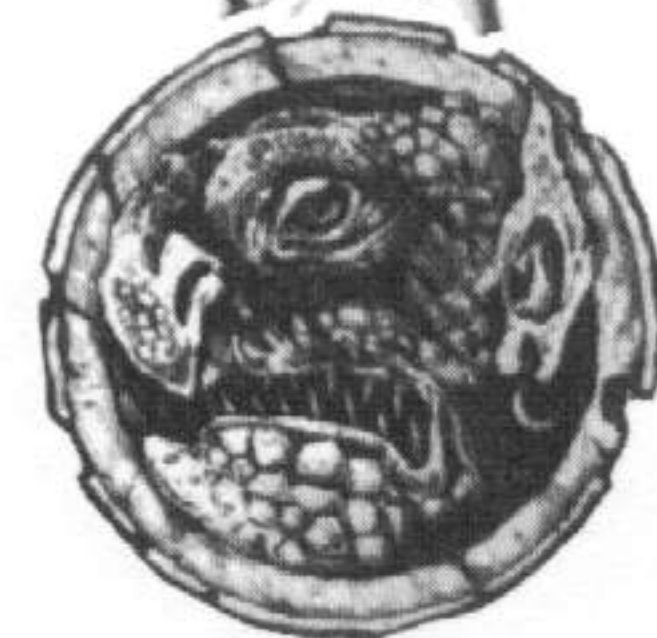
Patrullas de la Guardia

Las patrullas de la Guardia se realizan en intervalos de 3-4 horas durante el día y la noche; el 10% de las patrullas son de unidades de elite (véase la pág. 101).

• LUGARES •

• 28. TEMPLO DE SIGMAR •

Es un templo de piedra impresionante aunque lúgubre, que cuenta con algunas gárgolas notables (¡de la variedad inanimada!) y un hermoso altar. Aunque la mayoría de los habitantes de Middenheim adoran a Ulric en vez de a Sigmar, aquí rezan una buena proporción de los principales funcionarios municipales y de los milita-



res; los cínicos afirman que con este gesto tratan de buscar el favor imperial.

El sumo sacerdote, que tiene el sonoro título de Gran Capitular de Nordland, es un tal Werner Stolz, y es ayudado por 6 clérigos menores y 6 iniciados (véase SSB, pág. 23-24, si quieres más información de este culto).

Stolz disfruta del favor del Gran Teogonista de Altdorf, y su posición actual es delicada. Además de dirigir al culto en Nordland, que es el área en el que tienen menos aceptación entre la población general, su ubicación en Middenheim le vuelve especialmente vulnerable ante las intrigas políticas del Gran Sacerdote Ar-Ulric (pág. XX), y al mismo tiempo le convierte en un valioso espía en territorio enemigo. Muchos piensan —entre los que se encuentra Stolz— que si sale con éxito de su puesto de Gran Capitular tiene una oportunidad excelente para ser nombrado sucesor de Yorri XV como Gran Teogonista. En las páginas 13-17 hay más detalles acerca de la situación religiosa y política de Middenheim.

Además de sus obligaciones como Gran Capitular, Stolz es el director nominal de la Escuela de Gragh Mar, que está junto al templo. La escuela está regentada por una orden monástica del culto y muchos hijos de los fieles del culto reciben aquí su educación entre los 8 y los 13 años.

El templo realiza un esfuerzo especial para celebrar la principal festividad de Sigmar (en el día 18 del mes de Sigmarzeit —el primer día de verano). Hay una procesión que atraviesa el Freiburg y una misa que dura toda la noche en el propio templo, en la que Stolz pronuncia uno de sus famosos “sermones infernales”, en los que exhorta a su congregación a estar “especialmente vigilantes, ya que la marca del caos nos rodea; ¡cuidado con el enemigo interior!”

• 29. EL MESÓN DEL ERUDITO •

(Mesón)

Precios: desde 5 CO (habitación individual, sin comida) a 10 CO 7/6 (habitación doble, pensión completa).

Personal: 6 más los propietarios.

Habitaciones: 8 individuales, 8 dobles

Dirigido por Hugo y Petra Schimdt ayudados por seis empleados, el Mesón del Erudito es un mesón excelente, que cuenta con 16 habitaciones y cuadras para una docena de monturas.

Hugo es un ávido coleccionista de antigüedades y curiosidades, lo que convierte al Mesón del Erudito es un lugar desordenado aunque alegre y lleno de sorpresas. Es amigo del Canciller Sparsam (pág. 95) gracias a su mutuo interés en las antigüedades, y a veces actúa como comprador en su nombre en subastas; Hugo es capaz de apostar en objetos cuyo precio se dispararía si se supiera el interés del



Canciller. La amistad entre los dos hombres se mantiene en secreto, y el Canciller rara vez visita el mesón.

La clientela se compone fundamentalmente de eruditos, estudiantes, hechiceros y similares, que acuden a echar un trago, discutir y jugar al ajedrez. La taberna cuenta con doce juegos de ajedrez de diferentes tamaños y estilos, incluyendo algunos procedentes de Araby, Indo y Nipón. Hugo es un magnífico jugador de ajedrez, y a menudo se le puede encontrar jugando con sus clientes; puede jugar a la versión japonesa y a la del Viejo Mundo, y una partida de ajedrez es un buen punto de partida para poder hacer preguntas.

• 30. LA LUNA ROJA •

(Cabaret/bar)

La Luna Roja es un cabaret-bar regentado por Eva Dietrich, una figura atractiva conocida en todo Middenheim como mujer fatal. Aparenta tener unos cincuenta años, pero se dice —especialmente entre mujeres celosas— que es mucho mayor, y que mantiene su belleza mediante preparados mágicos. Desde luego, hay pocos Middenheimeses que se acuerdan de la época previa a la inauguración de la Luna Roja, y aunque abundan los rumores acerca del pasado de Eva, la verdad sigue siendo un misterio.

La entrada cuesta 35/-, aunque Eva a menudo deja pasar gratis a algunos clientes habituales (en la pág. 22 se encuentran los demás precios). Sus dos porteros, Hannes y Karl, son hombres grandes y fuertes, y aunque rechazan a muchos en la puerta, nadie causa problemas. La decoración es lujosa y elegante, quizá algo exagerada —la esposa de un cliente la describió cruelmente como “casi, sólo casi, tiene la pinta de un burdel excesivamente caro”.

En la planta de arriba hay un pequeño casino (no está amañado), y en la planta baja se encuentra la barra y el escenario, donde una banda toca toda la noche mientras Eva va magníficamente de mesa en mesa.



La clientela de la Luna Roja es una muestra significativa de las clases superiores de la ciudad, y el club comienza a llenarse a partir de las 10 de la noche. El espectáculo del cabaret está subido de tono, pero no llega a ser ordinario. El punto culminante llega a medianoche, cuando Eva sube al escenario en un vestido de tafetán rojo brillante, e interpreta una canción para sus invitados con su voz ronca distintiva. En cuanto comienza a cantar se produce un silencio reverente.

La Luna Roja cuenta con un buen número de clientes habituales distinguidos. Janna Eberhauer (pág. 95), ayudante del Alto Hechicero, visita a menudo el club, y es muy amiga de Eva. En algunos lugares se rumorea que Janna suministra a Eva los preparados mágicos que supuestamente necesita para mantener su aspecto, y en otros que son madre e hija, pero no se han aportado pruebas que apoyen estas afirmaciones. Un visitante menos habitual es Emmanuelle Schlagen, una de las Damas de la Corte (pág. 93), que va de vez en cuando para pasar la noche jugando. Suele ir acompañada de otras damas de honor, o de un oficial de alto rango de los Caballeros Pantera.

• 31. EL GREMIO DE HECHICEROS Y ALQUIMISTAS •

Este es un edificio de tres plantas, construido con un estilo grandioso aunque excéntrico que parecería fuera de sitio en cualquier parte excepto en Freiburg. El Alto Hechicero y jefe del Gremio es Albrecht Helseher (véase la pág. 92). Vive en la planta superior del edificio, y las otras plantas albergan oficinas, salas de trabajo y almacenes.

A causa de la reputación de Middenheim como capital mágica del Imperio, hasta la puerta del gremio llega un incesante río de aspirantes de aprendices, pero pocos son admitidos (véanse las notas de la pág. 20). Los que lo logran reciben la mejor formación posible en Hechicería. Aquí se pueden aprender todos los hechizos de Magia de Batalla que no sean de especialista (sólo para los miembros), pero los precios son altos (a criterio del DJ). Los miembros también pueden aprender magia de Ilusionista (pero no de Elementalista, y tanto la Demonología como la Nigromancia son ilegales).

El Gremio cuenta con una biblioteca bien surtida, varios laboratorios de investigación y existencias de ingredientes para niveles de hechizo comprendidos entre 1 y 3. De nuevo, esto está reservado para los miembros.

• 32. COLEGIO TEOLÓGICO •

El Colegio fue fundado en 1762 con el fin de formar a los jóvenes para el sacerdocio del culto de Ulric, y para promover el estudio y la divulgación de las escrituras religiosas del culto. Desde aquella fecha, sus actividades se han ampliado, y ahora trata con casi cualquier materia, desde la historia del arte al desarrollo de métodos más seguros para la fabricación de pólvora. Aunque el Colegio no cuenta con una cédula imperial que le otorgue la condición oficial de universidad, en muchos aspectos funciona como una, y se considera igual a las universidades de Altdorf y Nuln.

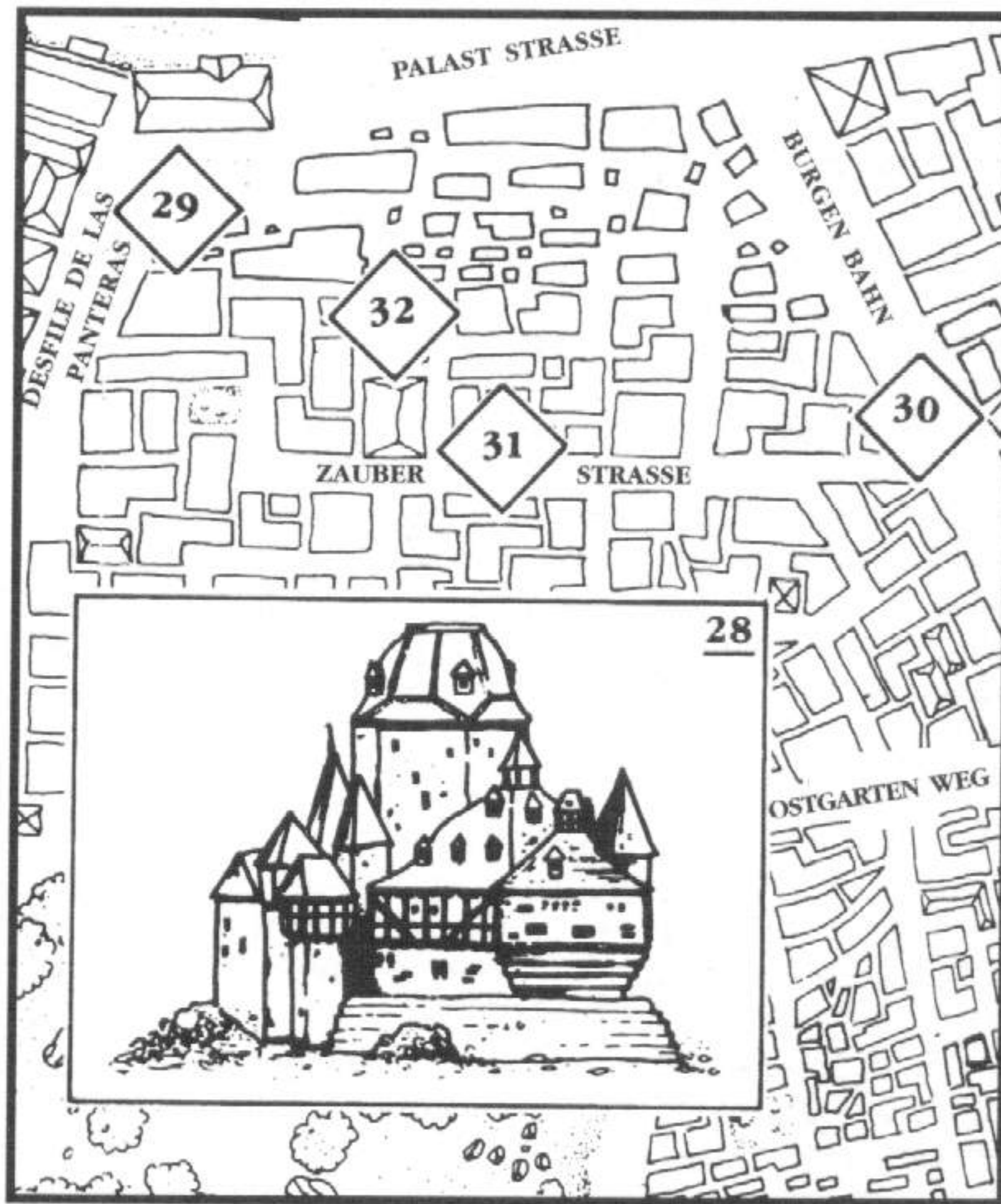
La mayor facultad es el Departamento de Estudios Sagrados y de las Escrituras, conocido por el acrónimo D.E.S.E. Este departamento recibe fondos de las arcas del Graf y del Templo de Ulric, y donaciones de ciudadanos acaudalados; esas donaciones sirven para desgravar impuestos, y son una importante fuente de ingresos. El D.E.S.E. tiene la mayor biblioteca de Middenheim, especializada en historia, derecho y las escrituras religiosas del culto de Ulric, y hay trabajo para emplear a dos bibliotecarios con dedicación plena, Hermann Grosz y Hugo Durchfall. Se puede acceder a la biblioteca para estudiar (es maravilloso el efecto de la plata sobre la palma de una mano), pero puede ser algo lento, ya que los bibliotecarios son viejos y están acostumbrados al ritmo tranquilo de la vida colegial.

Cada año ingresan 50 nuevos estudiantes, a cambio de 50 CO, y (según tu criterio) los personajes pueden asistir a cursos especiales para aprender habilidades como Historia, Leyes, Idiomas Adicionales, Astronomía, Heráldica y Teología.

• ENCUENTROS •

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-10	01-05	Mendigo
11-50	06-40	Ciudadano
51-60	41-45	Artista
-	46-60	Asaltante



61-70	61-65	Vendedor ambulante
71-80	66-80	Lacayo
81-90	81-90	Cortabolsas
91-92	-	Erudito
93-96	91-98	Estudiante
97-00	99-00	Hechicero

• I. EL DISTRITO DE WYND •

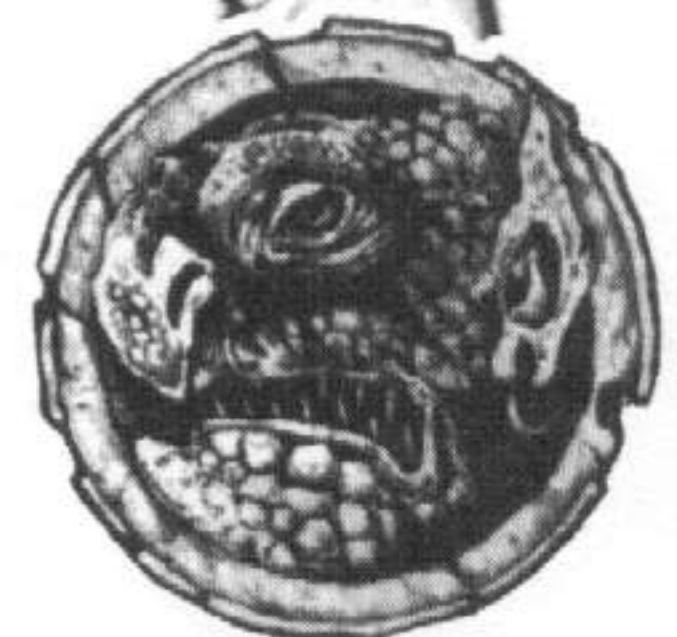
Situado en la esquina sudoeste de la ciudad, el Wynd se compone fundamentalmente de talleres de artesanos y almacenes de mercaderes, con unos cuantas viviendas de clase media y baja y algunas tabernas y mesones de calidad normal o baja.

La mayoría de los edificios de la zona están construidos siguiendo unas líneas estrictamente funcionales, sin pretensiones ni ornamentación. No resulta sorprendente, ya que la mayor parte fueron construidos como lugares de trabajo, no como domicilios. Algunas partes de la zona son evidentemente más pobres que otras, y en ellas, los edificios no son más que casas vecinales. No obstante, en términos generales las calles y jardines están relativamente bien cuidados y limpios, y hay pocos signos de la miseria que se asocia a Ostwald o al Barrio Antiguo.

Aquí tienen sus talleres muchos de los artesanos "corrientes" —este es el lugar al que ir en busca de carpinteros, herreros, zapateros, toneleros y fabricantes de velas, especialmente si quieres un trabajo sencillo sin florituras y a cambio de un precio razonable.

Durante el día, el Wynd está atestado de compradores y vendedores, artesanos, aprendices, obreros y mozos de cuadra con caballos (hay varios establos), junto a unos cuantos artistas, mendigos, etc.

Por la noche, sigue bastante animado, con aprendices y otros lacayos haciendo recados, algunos mendigos y trileros en las calles y el grupo ocasional de asaltantes o agentes de los protectores de camino a llevar a cabo sus turbias acciones.



Patrullas de la Guardia

La Guardia de la Ciudad patrulla por la zona en intervalos de 2-3 horas, y cada 5-6 horas por la noche. El 10% de todas las patrullas son unidades de elite (véase la pág. XX).

• LUGARES •

• 33. CAPILLA DE GRUNGNI •

Al templo se entra a través de una puerta corriente situada entre dos edificios en la Wendenbahn. Un callejón cubierto desciende bruscamente varios metros, antes de girar hacia la izquierda y continuar por debajo de los edificios. A unos 15 metros por debajo del nivel del suelo, el túnel da a una cueva, que ha sido excavada por la comunidad enana de la ciudad y convertida en una capilla a Grungni.

Hay dos salas principales, una exterior y otra interior. La cámara interior contiene una gran estatua de Grungni, de unos 2 metros de altura, apoyándose en su pico tras abrir el camino hacia el mundo subterráneo. De tarde en tarde se permite pasar hasta aquí a alguien que no sea enano —es un gran honor que no se concede a los elfos bajo ninguna circunstancia.

La cámara interior es más pequeña, y sólo se permite el paso a enanos. Hay otra estatua de Grungni, de cuatro metros de altura y hecha de latón sólido, con pequeñas joyas engarzadas en el casco y alrededor del cinturón. Hay un rumor extendido entre los ladrones (no enanos) de la ciudad que la estatua es en realidad de oro, y que las joyas engarzadas son de un tamaño mucho mayor, pero hasta la fecha ningún ladrón se ha atrevido a robar el santuario —al menos, que se sepa. El rumor se basa casi con certeza en el descubrimiento de algunas vetas de oro en la roca Fauschlag por parte los enanos que ayudaron a construir la fortaleza sobre la que se eleva la ciudad. La mayor parte de este oro ha terminado en la Hacienda Municipal bajo el Middenpalaz del Graf, o ha sido convertido en monedas en la Casa de las Lanzas.

También se rumorea que el santuario lleva hasta la Subciudad (véase la pág. 69), pero sólo los enanos lo saben a ciencia cierta, y no están dispuestos a decirlo.

La capilla está atendida por el clérigo enano Mungrim Dalmrin, un individuo serio y agrío, incluso para el estándar enano. Perdió su brazo derecho en una batalla contra un grupo de orcos hace ochenta años y llegó poco después a la capilla como iniciado. Vive en varias cámaras pequeñas situadas tras el santuario, rara vez se aventura al exterior y cuando necesita algún recado envía a su iniciado, Jodur Gnagrum. Gnagrum es un enano tranquilo y apacible que se toma todo con calma —y su hobby de tallar gemas encaja perfectamente con su personalidad tranquila y paciente.

La capilla suele ser la primera parada de cualquier enano que visite Middenheim. De vez en cuando se pueden encontrar en la capilla a dignatarios de paso del Gremio de Ingenieros Enanos, a capataces mineros de las Montañas Centrales, y al ocasional funcionario de alto rango del Culto de Grungni, y prácticamente toda la población enana de la ciudad acude a rezar cada diez días.

34. GREMIO DE ALBAÑILES Y ARQUITECTOS •

Este es el gremio de artesanos más importante, y a él pertenecen todos los albañiles y arquitectos que no son enanos; los enanos son, por supuesto, miembros del Gremio de Ingenieros Enanos (lugar 36, más adelante).

Entre los dos gremios existe una rivalidad profesional pero no hay enemistades, ya que el Gremio de Albañi-

les y Arquitectos generalmente recibe encargos de los templos y de todos aquellos que quieren que se repare o construya algo al estilo humano, mientras que el Gremio de Ingenieros se encarga de todas las obras subterráneas y del mantenimiento de los viaductos y los ascensores de sillas; el Graf y las autoridades de la ciudad suelen dividir los encargos entre los dos gremios, para evitar las enemistades y las acusaciones de parcialidad.

La sede gremial no es grande, pero es impresionante —un edificio de dos plantas con un tejado de pizarra gris vetado y dos columnas de mármol en las puertas de entrada. Además de ser la sede del gremio, es un escaparate de las habilidades de sus miembros, e incorpora varios rasgos arquitectónicos impresionantes aunque completamente innecesarios.

Si alguno de tus PJs quiere un cambio de carrera a Artesano (o incluso a Maestro Artesano), probablemente quieran llegar hasta aquí (en la pág. 19 hay información acerca de los Gremios de Middenheim).

• 35. OFICINAS DE LA COMISIÓN DE OBRAS PÚBLICAS •

Es un edificio gris y soso escondido en un lateral del Markt Weg. En la pág. 19 se describen las instalaciones y funciones de la Comisión.

Es del dominio público que la Comisión tiene numerosos mapas de las calles y alcantarillas de la ciudad, y planos de muchos edificios públicos. No están disponibles para el público, pero una carta de presentación de uno de los Jueces, por ejemplo, podría permitir un vistazo rápido a algunos de los mapas menos comprometidos políticamente.

• 36. OFICINAS DEL GREMIO DE INGENIEROS ENANOS •

Este es un pequeño y discreto edificio situado en el Wendenbahn cerca de la Capilla de Grungni. A diferencia de las oficinas del Gremio de Albañiles y Arquitectos, no está muy ornado; el Gremio de Ingenieros Enanos hace negocios gracias a su reputación no a su opulencia. La mayoría de los enanos de la ciudad son miembros del gremio, y el gremio se ha asegurado que no haya trabajadores ilegales en Middenheim en las áreas de la ingeniería y la construcción.

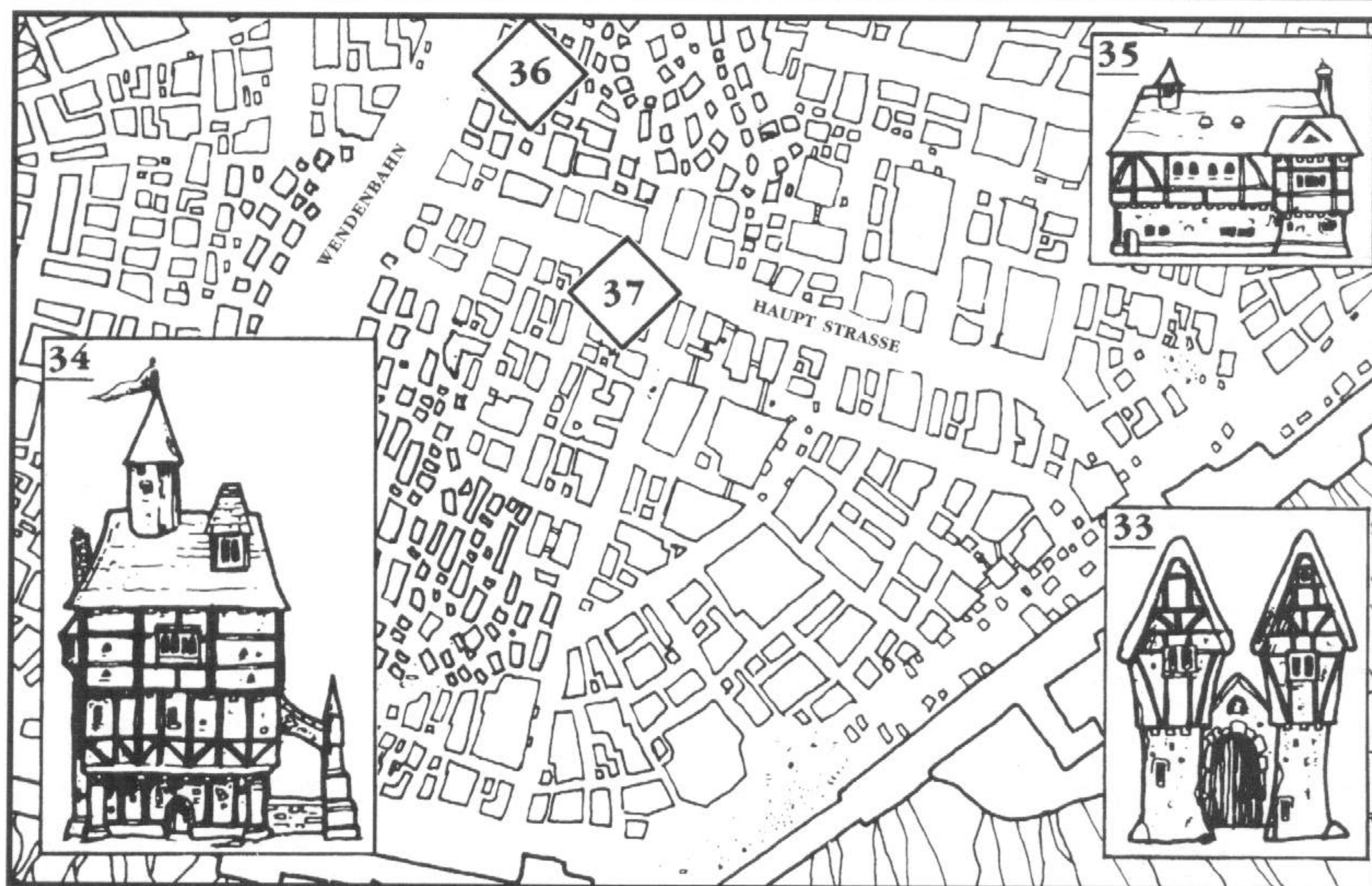
El Gremio de Ingenieros y la Capilla de Grungni son los dos centros de la sociedad enana, y son puntos de visita obligada para cualquier PJ enano que quiera abrirse camino en la ciudad. Sin embargo, a diferencia de los gremios humanos, los enanos darán la bienvenida a cualquier solicitante (de su propia raza) y siempre les agrada formar a sus miembros. El acceso a la gran colección de mapas del gremio y a la información acerca de las zonas de la Subciudad que siguen utilizando (véase pág. 69) no se otorgará hasta que el recién llegado lleve viviendo en la ciudad al menos un año.

• 37. LA COMPAÑÍA DE TRANSPORTES WINDHUND •

(Fachada de la Mano Púrpura)

Aparentemente las oficinas de la poco conocida Compañía de Transportes Windhund, dirigida por Theodor Gluckstein, y el almacén de aspecto inocuo son en realidad uno de los principales centros operativos de los adoradores de Tzeentch, del Culto de la Mano Púrpura (véanse las págs. 63-68).





Los visitantes son recibidos por Theodor, un hombre de mediana edad y aspecto severo, e informados que la compañía no puede aceptar trabajos durante los siguientes seis meses. Lo cierto es que hay un trasiego continuo de carros, pero sus cargamentos son contrabando o una tapadera para la entrega de mensajes entre las numerosas celdas del culto por todo el Imperio.

Cualquiera que observe el almacén durante unos cuantos días también podría darse cuenta que en el edificio pasan la noche una cantidad sorprendente de palomas. De hecho, son las palomas mensajeras de Theodor que usa para ponerse en contacto con el resto de los sectarios de la ciudad.

No obstante, Theodor no es el jefe. Este dudoso honor recae en un tal Salladh-bar el Grande, un nigromante árabe de edad indeterminada. Ha sido contratado por el culto para que investigue la creación de zombis. También tiene otros proyectos en marcha a la vez; actualmente está trabajando en animar cadáveres que no sufran inestabilidad, en crear zombis con el poder de regeneración, y en crear "superzombis" que puedan ser programados para realizar tareas sencillas y puedan actuar sin un controlador.

Se le mantiene bien surtido de sujetos para sus experimentos gracias a las demás actividades de su culto —chantajea a alquimistas y farmacéuticos cuando no pueden recurrir a los suyos, y usan a ladrones de cadáveres y cortagargantas para asegurarse un flujo continuo de cadáveres. El negocio se financia por medio del tráfico de esclavos. El culto secuestra a jóvenes solitarios sin lazos familiares, que son drogados y transportados en toneles en uno de los carros de la empresa. El principal mercado es Bretonia, pero algunas víctimas son vendidas a otros cultos...

Además de los transportistas y los muleros (que todos son sectarios) que trabajan en el patio durante el día, el culto emplea a los zombis de Salladh-bar para realizar el trabajo nocturno. Si alguien consiguiera asomarse por encima de las puertas del patio (2,5 metros de altura), po-

dría ver a tres o cuatro zombis barriendo el patio o cargando/descargando un carro.

• ENCUENTROS •

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-20	01-10	Mendigo
21-60	11-30	Ciudadano
61-65	-	Artista
66-67	31-70	Asaltante
68-75	-	Vendedor ambulante
76-90	71-85	Lacayo
91-95	86-00	Cortabolsas
96-00	-	Cazarratas

• J. DISTRITO DE WESTOR-SUDGARTEN •

El distrito de Westor-Sudgarten se extiende desde la Puerta Oeste a la Sudgarten Allee y el Parque de Morr, y al sur hasta el Grunpark. Es una de las cuatro zonas residenciales de Middenheim, y su población se compone de artesanos de todas clases, además de tenderos, sirvientes de los diferentes templos, y los empleados por los mercaderes y los diferentes brazos de la administración municipal.

La parte residencial se divide en tres áreas, que son más ricas a medida que uno avanza de este a oeste.

Los vecinos llaman al distrito "El Rincón Verde", ya que incluye a dos de los cuatro parques públicos de la ciudad. Las calles son estrechas pero están limpias, y las casas son viviendas adosadas de calidad moderada, salpicadas con tiendas y talleres.

Durante el día, el distrito está concurrido con ciudadanos ocupados con sus asuntos, lacayos en recados, comerciantes haciendo entregas, vendedores ambulantes presentando sus productos puerta a puerta y el trilerero o mendigo ocasional. En los momentos de mayor actividad también puede haber algún ladrón y cortabolsas.

Por la noche hay menos actividad; la gente va y viene, de camino hacia una cena o a pasar la noche en el centro, los cortabolsas son menos frecuentes y quizá haya algún grupo de asaltantes.

Patrullas de la Guardia

La Guardia de la Ciudad patrulla cada 2-3 horas durante el día, y cada 4-5 horas durante la noche. El 10% de estas patrullas las realizan unidades de elite (pág. 101).

• LUGARES •

Parque de Morr

Además de ser uno de los cuatro parques públicos de Middenheim, el Parque de Morr alberga al único cementerio de la ciudad. A causa de las apreturas de espacio en Middenheim, sólo los que son muy ricos pueden permitirse en precio de un pedazo de terreno en él, y los laterales norte y este del parque están bordeados por algunos mausoleos de piedra de las familias más ricas e importantes de la ciudad. Los ciudadanos menos favorecidos suelen incinerar a sus muertos, o enterrarlos fuera de la ciudad a la sombra de la roca Fauschlag.

El Grunpark

El Grunpark es el menor de los parques públicos de Middenheim y también es el peor cuidado. No es que los guardas del parque falten a sus obligaciones –se debe simplemente a que la parte sur del parque da a los famosos barrios bajos de Ostwald (pág. 43).

Durante el día, el parque es bastante agradable, suponiendo que uno camine por los paseos principales y no se aventure demasiado en las zonas retiradas, donde existe el peligro de encontrarse con una banda callejera de Ostwald.

Sin embargo, por la noche, es frecuentado por las bandas juveniles de Ostwald, y puede ser desagradable e incluso peligroso. Las viviendas que están junto al Grunpark están rodeadas de altos muros rematados con cristales, para prevenir los allanamientos de morada.

• 38. TEMPLO DE SHALLYA •

El edificio es un precioso templo, aunque no demasiado amplio, que cuenta con paredes de mármol e increíbles frescos en su interior. Aquí se encuentran la Gran Matriarca Isolde Begegnen, sus seis clérigos y dos físicos, y hay un pequeño hospital cerca, donde atienden a algunos enfermos. El templo es famoso por sus obras de caridad con los pobres, y muchas personas humildes rezan en él.

Los funcionarios del Gremio de Físicos son feligreses habituales del templo, aunque suelen acudir a misas privadas y no se mezclan con la gente humilde –los clérigos desdeñan esta actitud, pero saben que es más constructivo permitir a los físicos estas pequeñas presunciones que enemistarse con el gremio. Sin embargo, llama la atención la ausencia en el templo del recién llegado “Herr Doktor” Luigi Pavarotti (véanse págs. 13-18); Isolde se resiste a considerar un desaire esta actitud, pero comenta en público su curiosidad por saber por qué el físico más importante de la ciudad no ha hecho siquiera una visita de cortesía al templo.

Los clérigos del Templo de Shallya también recorren las áreas más pobres de la ciudad, ayudando donde pueden. En muchos casos, van a lugares donde no se atreverían a entrar ciudadanos de una posición similar –los bajos fondos de la ciudad les dejan en paz, ya que un ataque al Templo de Shallya o a su personal provocaría la pérdida de apoyos y crédito de los agresores entre las clases más bajas.

Además de su labor ayudando a los enfermos y a los pobres, el Templo de Shallya también cuenta con un pequeño orfanato y escuela (pág. 15).

• 39. TEMPLO DE MYRMIDIA •

Es un templo pequeño sin nada grandioso o destacado; es un edificio de piedra sencillo que, sin embargo, cuenta con un par de altas agujas en su entrada. El templo tiene varios cientos de años, y fue fundado por una unidad de mercenarios tileanos que sirvieron en la ciudad durante la Edad de los Tres Emperadores. No hay más que tres clérigos, y Uli Hanseher es el superior.

Hay pocos Middenheimeses que adoren a Myrmidia, pero el templo parece capaz de sobrevivir gracias a las ofrendas de los viajeros del sur, donde su culto está más extendido. Los tres Mariscales de Midden (pág. 94) rezan de vez en cuando en él, aunque su lealtad principal está, por supuesto, reservada para Ulric. El general Schwermutt es el más interesado en el Culto de Myrmidia, y piensa que sus preceptos complementan los de Ulric para formar una orientación completa y perfecta de los asuntos militares, pero no renunciará a una deidad para ser iniciado formalmente en el culto de la otra. También rezan aquí un puñado de los oficiales de menor rango de la guarnición, pero el templo siempre estará eclipsado por el patrón de la ciudad.

• 40. SANTUARIO DE MORR •

Este pequeño santuario sin rasgos distintivos se encuentra junto a la entrada norte del Parque de Morr. Está hecho de sencilla piedra negra, y no tiene elementos decorativos en su interior, salvo una pequeña estatua del dios encima del interior de la entrada. Middenheim cuenta con seis clérigos de Morr trabajando a tiempo completo, que celebran los servicios funerarios antes del entierro fuera de la ciudad o en el cementerio del Parque de Morr; el clérigo prior es Albreth Zimmerman.

Hay un 10% de posibilidades de que se esté celebrando un funeral en algún momento del día; el fallecido estará acompañado por 2d10 amigos y parientes, y el funeral lo llevará un clérigo de Morr de nivel 1-3. El nivel del clérigo dependerá de la posición social del difunto –Zimmerman es el único clérigo de nivel 3 y sólo acudirá a los funerales de la clase alta y la nobleza.

Los costes del funeral varían según el grado de elaboración requerido. Un terreno para enterrar a un difunto en el Parque de Morr cuesta al menos 100 CO, y probablemente la misma cantidad en sobornos; prácticamente todo el espacio disponible ha sido acaparado por los terrenos familiares y los mausoleos de los ricos. Los servicios de clérigos y plañideras van de las 10 a las 100 CO, mientras que una lápida u otro monumento cuesta entre 20 y 200 CO –y, de nuevo, una cantidad similar en sobornos para poder colocarla en el Parque de Morr. El entierro de un pobre es gratuito, pero no consiste más que en una bendición del cuerpo por parte de un clérigo de Morr cuando se lanza desde la muralla de la ciudad en el Barranco de los Suspiros. Los que no se pueden permitir un entierro en el Parque de Morr habitualmente incineran a sus muertos en el Fuego Eterno del Templo (a cambio de 25 CO, más el costo de los clérigos que supervisan el trabajo, más los



sobornos necesarios para permitir que las cenizas sean enterradas o dispersadas en el Parque de Morr), o les entierran fuera de la ciudad, en el límite del bosque (a cambio de 10 CO, más el coste de los clérigos y pañideras).

• 41. EL ASNO RISUEÑO •

(Restaurante/cabaret/bar)

El Asno Risueño es un restaurante y cabaret-bar regentado por Hans y Wanda Kaltenbrunner, matrimonio de unos veinticinco años. Se conocieron y casaron mientras estudiaban en el Colegio Teológico (pág. 49), y montaron el negocio tanto para ganarse la vida como para seguir disfrutando de su vida de estudiantes.

El Asno Risueño es muy popular entre la juventud loca por la moda –van allí para dejarse ver y para beber cócteles extravagantes y peligrosos. La mayor parte de los habituales son eruditos y pseudo-intelectuales del Distrito de Freiburg (pág. 47). Es el segundo local de moda detrás de La Perdición del Templario (pág. 38), pero los clientes habituales afirman que la atmósfera es más relajada y agradable en el Asno Risueño.

Sólo se permite la entrada a socios y a sus invitados; la tarifa de ingreso cuesta 55 CO, aunque en la puerta se puede adquirir una entrada válida para una noche a cambio de 5 CO. Los invitados de los socios de pleno derecho pueden entrar pagando una entrada de 1 CO; los socios con entrada para una noche no pueden llevar invitados.

Además de su bar magníficamente surtido, el Asno Risueño es famoso por su cabaret, en el que se representan sátiras alegres y a menudo difamatorias de importantes figuras de la ciudad. En un momento, se están burlando cruelmente del Barón Stefan y de su físico tileano (sin mencionar sus nombres, por supuesto), y poco después de que los PJs lleguen al club por vez primera, un imitador de talento subirá al escenario, entonando una canción picaruela que comienza con las frases “Me llamo

Gotthard Goebbels, ¿qué tal estáis?, estafo a todos los tenderos, y vosotros también picáis”.

Este cabaret puede servir para pasar información de “dominio público” a los jugadores acerca de personalidades públicas.

• ENCUENTROS •

Zonas residenciales/Grunpark

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-10	01-05	Mendigo
11-55	06-60	Ciudadano
56-65	61-65	Artista
-	66-75	Asaltante
66-75	76-80	Vendedor ambulante
76-85	81-85	Guarda del parque
86-95	86-90	Cortabolsas
96-00	91-00	Banda callejera

Parque de Morr

Resultado 1d100		
Día	Noche	Encuentro
01-05	01-10	Mendigo
06-70	11-60	Ciudadano
-	61-75	Asaltante
71-80	-	Cortejo funerario
-	76-85	Ladrón de cadáveres
81-90	86-90	Vendedor ambulante
91-95	91-95	Guarda del parque
96-00	96-00	Cortabolsas



• K. EL DISTRITO DE GELDMUND-KAUFSEIT-BROTKOPFS •

Estas tres áreas forman el núcleo comercial de Middenheim. La mayor parte de las mercancías que entran y salen de la ciudad pasan algún tiempo en los enormes almacenes que flanquean la Sudetenweg, y hay muchos talleres de artesanos y establecimientos mercantiles de todos los tamaños tanto en el barrio de Brotkopfs como en el de Kaufseit. Al otro lado de la Zellautstrasse desde Kaufseit se encuentra el barrio de Geldmund, donde viven muchos de los mercaderes de la ciudad y algunos de los eruditos y artesanos más ricos.

• BROTKOPFS Y KAUFSEIT •

Los barrios de Brotkopfs y Kaufseit contienen las oficinas y almacenes de las principales empresas mercantiles de la ciudad, además de algunas casas, talleres y tabernas de calidad normal. La mayoría de los edificios son de piedra (o tienen la fachada de piedra) y tienen una o dos plantas. Los almacenes se alinean junto a la Sudetenweg, y hay amplias vías de acceso que facilitan el paso hacia la Puerta Sur. Detrás de los almacenes, ambos barrios son una red de calles estrechas aunque bien cuidadas.

Durante el día, el área bulle con la actividad de escribas, oficinistas y lacayos realizando sus trabajos.

Por la noche la zona está prácticamente desierta, y los asaltantes y las patrullas de la Guardia son los únicos que recorren las calles.

• GELDMUND •

El distrito de Geldmund es una zona residencial, donde ciertos mercaderes y algunos de los artesanos y eruditos de mejor posición tienen casas grandes y fastuosas de dos y tres plantas. Las calles son anchas y están bordeadas de árboles, pero aunque las casas son grandes no que-

da espacio para jardines. Geldmund compite con el distrito de Grafsmund como la zona de moda en la que vivir, pero es considerada entre los estratos más altos de la sociedad como un lugar apropiado para los "nuevos ricos", y no como una "auténtica" barriada de clase alta.

Durante el día, el distrito de Geldmund lo recorren fundamentalmente siervos que hacen recados, comerciantes entregando mercancías y vendedores ambulantes presentando sus productos puerta a puerta.

Por la noche, la mayoría de los encuentros serán con grupos de ciudadanos acomodados —que salen por la noche o vuelven después de divertirse, dependiendo de la hora— o con patrullas de la Guardia. Será raro toparse con asaltantes en el distrito de Geldmund, gracias al celo de la Guardia; algunos tratarán de interceptar víctimas potenciales en los límites del distrito, pero quizá haya algún grupo emprendedor dentro de Geldmund.

Patrullas de la Guardia

Las patrullas de la Guardia de la Ciudad se producen en intervalos de 2-3 horas durante el día y la noche. En el distrito de Geldmund, el 20% de las patrullas las realizan unidades de elite, mientras que en los demás lugares la proporción es únicamente del 10% (véase la pág. 101).

• LUGARES •

• 42. EL LAMENTO DEL PARAÍSO •

(Cabaret/bar)

Dirigido por Martina Graf (una mujer de pelo oscuro, masculina y agresiva), este lugar es caro —ser socio cuesta 60 CO al año, aunque se admiten visitantes durante la semana de Carnaval (4 CO cada uno por noche). Los socios pueden llevar invitados (a tu criterio, si los PJs se hagan amigos de un PNJ adecuado pueden ser invitados). El club tiene una pequeña sala de juego (las partidas no están amañadas, los jugadores juegan entre sí, no contra la casa, pero hay una tarifa adicional de 2 CO) y durante la noche tocan juglares elfos (son bastante buenos —Rallane, el juglar de la corte, toca de vez en cuando). No se permite el paso a los enanos.

• 43. LAS ARMAS DEL TEMPLARIO •

(Mesón)

Precios: desde 1 CO (habitación individual, sin comida) a 3 CO 12/6 (habitación grande de cuatro plazas con pensión completa).

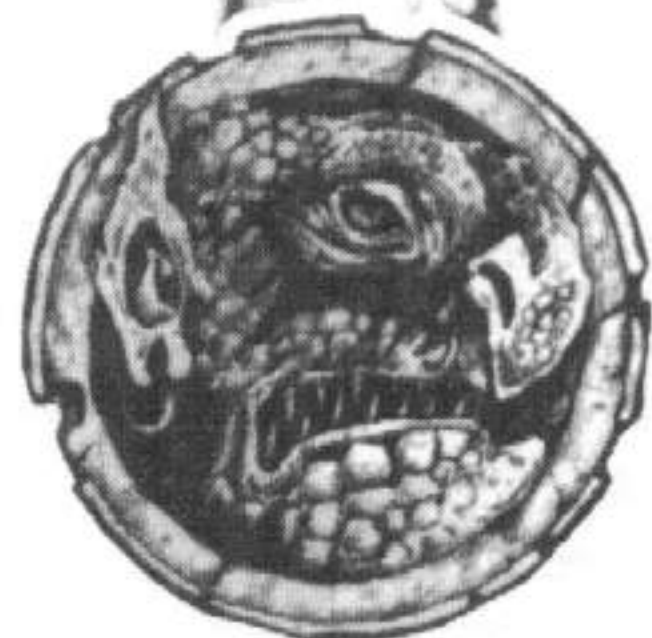
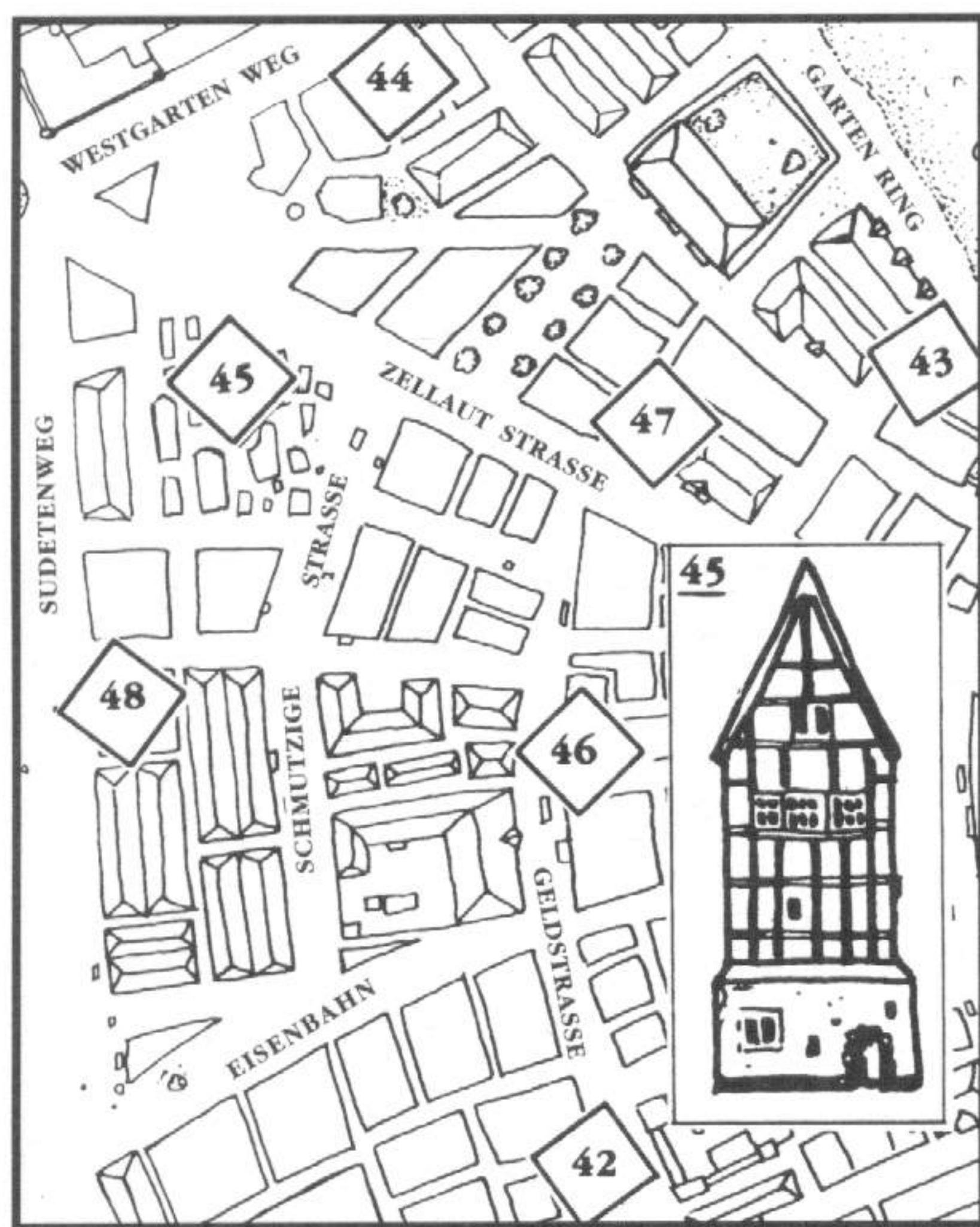
Personal: 3 más los propietarios.

Habitaciones: 6 individuales, 10 dobles, 10 grandes.

Las Armas del Templario es un mesón de dos pisos de calidad normal, regentado por Uli Breitner y 3 empleados. Sencillo pero alegre, abre de las 8 de la mañana hasta la medianoche. Aunque no dispone de caballerizas propias, Uli tiene un acuerdo con Reiner Staller, el propietario de las Cuadras Staller que está unas puertas más allá (lugar 47, más adelante), para que se puedan guardar las monturas y esté incluido dentro del precio del alojamiento.

Sobre la puerta cuelga un escudo pintado con un Templario de la Orden del Lobo Blanco con su armadura y sobre su caballo enjaezado, con la lanza en ristre, y en el interior hay motivos similares. Sobre un pie hay una coraza, y en las paredes hay varias armas —espadas a dos manos, mayales y una lanza de caballería pintada con colores chillones.

Las armas y armaduras son sólo objetos de exposición, y no tienen un uso práctico; Uli y sus empleados se ofende-



rán mucho con cualquiera que hurgue en la decoración de la posada, y llamarán a la guardia si surgen problemas serios. Si los personajes insisten en tratar de robar algún objeto y consiguen llevárselo, averiguarán que el arma cuenta con un -30 de modificación al ataque y hace -3 al daño. La armadura proporciona la misma protección que una armadura de cuero, pero estorba como una coraza.

• 44. EL NAVÍO DE GUERRA •

(Bar/restaurante)

Este es un bar/restaurante dirigido por el Capitán Johannes Moesenleicher, al que todos llaman "Capitán Jan", con la ayuda de 4 empleados. El Capitán Jan es un hombre de constitución fuerte bien entrado en los cuarenta, con pelo canoso y barba corta. Es el epítome de anfitrión cordial, con un rostro alegre y sonrosado y una voz estruendosa.

La decoración contiene motivos náuticos; la proa de un barco -junto con su mascarón en forma de sirena- cuelga encima de la puerta, en las paredes del interior hay cuadros de barcos y de acciones navales y junto a la barra hay clavado un timón. El Capitán Jan estuvo navegando durante 15 años y tiene un surtido inagotable de relatos acerca de sus viajes y los lugares que ha visto. En una jaula de latón en un extremo del bar está Plumas, un loro verde grande y de aspecto malévolamente traído de un país extranjero; es un animal salvaje, con un repertorio de insultos del que estarían orgullosos muchos de los clientes de la posada, y tratará de arrancar cualquier dedo que pueda alcanzar a través de los barrotes de la jaula.

El Navío de Guerra cuenta con una buena carta y con una bodega excelente, y el Capitán Jan cuenta con una pequeña reserva de ron Alte Geheerentode de las Tierras Yermas, obtenido a través de un viejo amigo de Marienburgo. Lo guarda para sus clientes "especiales" -amigos personajes, o cualquier marinero que entre por la puerta.

El Navío de Guerra también ofrece algunos espectáculos nocturnos improvisados. El Capitán Jan tiene varios amigos en la Ópera que suelen acudir regularmente, y Hartwig Steckel, el jefe de los camareros, es un violinista de gran talento, con lo que no es raro que la clientela se ve obsequiada con lo mejor de la última ópera durante una noche. Aunque el Navío de Guerra no están tan de moda como La Perdición del Templario (pág. 38), es un lugar pintoresco y agradable para pasar la noche. La clientela es una muestra representativa de la clase media de la ciudad, con miembros de todas las razas y profesiones.

• 45. EL GREMIO DE MERCADERES •

El Gremio de Mercaderes es un impresionante edificio de tres pisos decorado con elaboradas tallas de estuco al estilo tileano. Todas las empresas mercantiles de la ciudad tienen oficinas en este edificio, y en él se cierran muchos tratos privados que afectan a toda la economía de Middenheim y del área circundante.

El presidente del gremio, Herr Gotthard Goebbels, además de ser el Presidente de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos, es un miembro destacado del Centro de Jade -un culto del caos dedicado a la adoración de Slaanesh (véase la pág. 66).

• 46. OFICINAS DE LA COMISIÓN DE COMERCIO, INDUSTRIA E IMPUESTOS •

Este grandioso edificio de tres plantas fue diseñado en principio para alojar a la Comisión que iba a "castrar a esos malditos mercaderes" (en palabras del Graf Rudolph). Sin embargo, en la actualidad su cuerpo de gobierno se

compone casi exclusivamente de mercaderes. No resulta sorprendente que sus actividades se limiten a aprobar maquinalmente las peticiones de los mercaderes.

No obstante, entre los miembros del "comité general" de la Comisión hay representantes de muchos de los gremios, con lo que la cámara de debate del edificio proporciona un foro para que discutan los "asuntos de interés mutuo".

Como las demás Comisiones, está abierta al público. Siempre hay de turno varios oficinistas cuya principal tarea parece ser la de desanimar a los comerciantes independientes. Esto lo logran de manera sencilla presentando al esperanzado solicitante montones de formularios incomprensibles que deben rellenar antes de realizar ninguna venta.

• 47. CUADRAS DE STALLER •

Dirigidas por Hans Staller, estas caballerizas ofrecen acomodo para monturas (Staller tiene un acuerdo con los propietarios de Las Armas del Templario -véase más atrás), y alquila caballos a cambio de 5 CO al día, junto a un depósito de 50 CO.

• 48. OFICINAS DE LAS DILIGENCIAS LOBO VELOZ •

Diligencias Lobo Veloz es una de las dos compañías de coches de caballos con sede en Middenheim, y existe una gran rivalidad entre ambas (la otra es Roca del Castillo -lugar 27, pág. 47). Las oficinas de la compañía se encuentran en la Sudetenweg, y el patio que hay detrás de ellas contiene una pequeña herrería, caballerizas para doce monturas y espacio suficiente para albergar a tres o cuatro coches a la vez.

Los coches del Lobo Veloz recorren las rutas entre Marienburgo y la zona norte del Imperio, dejando Altdorf y la zona sur a su rival.

• ENCUENTROS •

Brotkopfs y Kaufseit

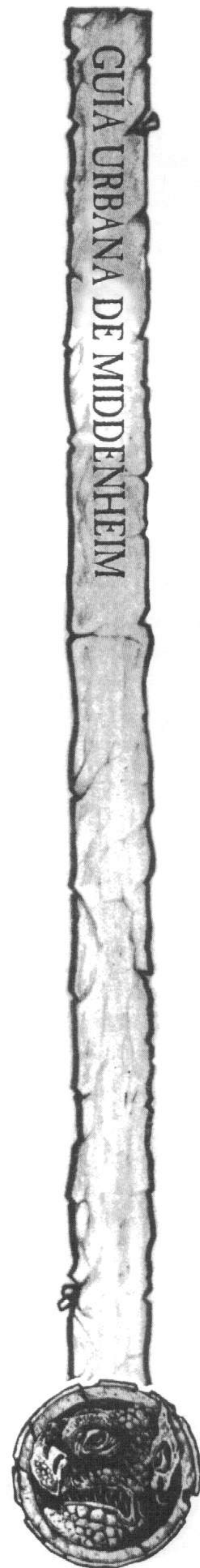
Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-20	01-10	Mendigo
21-60	11-30	Ciudadano
61-65	-	Artista
66-67	31-70	Asaltante
68-75	-	Vendedor ambulante
76-90	71-85	Lacayo
91-95	86-00	Cortabolsas
96-00	-	Cazarratas

Geldmund

Resultado 1d100

Día	Noche	Encuentro
01-20	01-05	Mendigo
21-60	06-40	Ciudadano
61-65	-	Artista
-	41-50	Asaltante
66-80	-	Vendedor ambulante
81-95	51-70	Lacayo
96-98	71-75	Cortabolsas
-	76-00	Juerguista
99-00	-	Cazarratas



ENCUENTROS EN MIDDENHEIM

• USO DE LAS TABLAS DE ENCUENTROS DE DISTRITOS •

Las tablas de encuentros que se incluyen al final de cada distrito están diseñadas para que sean usadas cuando los aventureros traten con alguien, en vez de hacer ver como pasa el tiempo. Por ejemplo, cuando pidan alguna seña o información o cuando decidas que les sucede algo que no está en la trama principal de tu aventura. Usa las notas que se incluyen en la descripción general de cada distrito para establecer el escenario y generar la atmósfera. No tienes que hacer docenas de tiradas en la tabla de encuentros apropiada únicamente para determinar "el ruido de fondo".

Las tablas de encuentros se incluyen en la Guía Urbana para proporcionarte una fuente de encuentros instantáneos cuando los necesites; puedes seleccionar uno de la tabla o generarlo aleatoriamente, lo que prefieras. Por supuesto, puedes ignorarles e improvisar encuentros a tu gusto, usando como guía las notas acerca de la población de cada distrito.

Perfiles de los PNJs

Los perfiles de los personajes incluidos en las páginas siguientes pretenden ser meros "esqueletos". Añádeles sustancia con completa libertad de acuerdo con la etapa que haya alcanzado tu campaña. La mayoría de las veces, no tendrás que echarles una ojeada. Sin embargo, si tus personajes ya han pasado por tres o cuatro carreras, probablemente tendrán perfiles muy superiores a los aquí incluidos. En este caso, considera como mínimos a todos los perfiles de los PNJs -los PJs probablemente tendrán el aspecto de aventureros veteranos, o incluso heroicos, y la mayoría de los pececillos de la ciudad serán cautelosos y les evitarán. Por otro lado, serán todo un desafío para un Cortabolsas experimentado, por ejemplo, con lo que deberás aumentar la Des de cualquier PNJ que decida probar suerte. Del mismo modo, si el éxito en los primeros altercados con los matones de Middenheim anima a los aventureros a recurrir a las armas a la menos oportunidad, haz que se topen con matones de verdad; PNJs que hayan pasado por tantas carreras como ellos.

• NOTAS DE ENCUENTROS •

Abogado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	6	35	1	35	30	40	35	30	35



Habilidades

Etiqueta, Leyes, Oratoria, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto -Clásico, Señales Secretas -Abogado.

Posesiones

Arma de mano, peluca, toga, 10d6 CO.

Es poco frecuente encontrarse a un abogado en la calle, ya que prefieren pasar el menor tiempo posible fuera de sus oficinas (ya que pierden dinero). Se les puede encontrar en solitario o en grupos de 1d4, y un abogado so-

litario puede ir acompañado por un guardaespaldas (el perfil se incluye en este capítulo) y 1d3 escribas subalternos (usa el perfil de Lacayo). No se dignarán a detenerse y hablar con gente en la calle, salvo en las circunstancias más excepcionales.

Agitador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	7	45	1	30	45	30	30	30	45



Habilidades

Oratoria, Leer/Escribir

Posesiones

Arma de mano, Jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos), panfletos, 2d6 chelines.

Los agitadores suelen encontrarse en el centro de un pequeño grupo de ciudadanos, pronunciando un discurso acerca del nivel de impuestos, de la actitud de la Guardia, del estado de las alcantarillas o de cualquier cosa de la que se puedan quejar. Se sabe que algunos Sacerdotes de Ulric han contratado agitadores para provocar reacciones contrarias a Sigmar (véase la pág. 14). Si la materia del discurso es particularmente delicada, podrías hacer que llegara una patrulla de la guardia y dispersara a la muchedumbre. Pueden tratar de arrestar al agitador, o simplemente hacer que se largue todo el mundo. Hay muchas probabilidades de que haya un Cortabolsas o más (pág. 58) trabajando entre el público.

Artista (Trovador)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45



Habilidades

Música, Cantar.

Posesiones

Siringa o flauta o mandolina, sombrero o caja que contiene 1d4 CO y 3d6 chelines en moneda fraccionaria.

Los artistas suelen ser músicos solitarios que tratan de ganarse unas monedas actuando en un mercado o en una esquina. El perfil que se incluye es para un Trovador; los artistas de otras clases tendrán un perfil similar, y sus habilidades y posesiones pueden encontrarse en la página 25 de WFJR. Puedes seleccionar el tipo de artistas de la lista incluida en el reglamento básico o generarlo aleatoriamente mediante la siguiente tabla:

Resultado 1d100	Tipo	Cantidad
01-05	Acróbata	1d3
06-10	Escapista	1 + ayudante
1-20	Tragafuegos	1
21-25	Quiromante	1
26-30	Malabarista	1
31-45	Artista del pavimento	1
46-65	Perro amaestrado	1

66-70 Forzudo 1
71-00 Trovador 1d3

Asaltante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	35	4	3	8	40	1	30	30	30	35	30	30



Habilidades

Movimiento Silencioso (Urbano), Golpear para Aturdir.

Posesiones

Porra, capa con capucha, jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos), daga, 1d3 CO, 2d6 chelines.

Los asaltantes acechan en más de una callejuela oscura, esperando a saltar sobre los descuidados transeúntes. Sus tácticas son toscas pero eficaces y nunca atacan a no ser que dupliquen el número de sus víctimas potenciales –o más, si las víctimas van armadas. Los asaltantes suelen aparecer en grupos de 2d6.

Bandas callejeras

Sólo se les puede encontrar en los alrededores de Ostwald y el Altquartier. Se componen de 2d6 gamberros juveniles (usa el perfil de gamberro que se incluye a continuación), vestidos con el "uniforme" distintivo de la banda y armados con cuchillos, porras y alguna espada. Su principal diversión consiste en hacerse los duros y asustar a los ciudadanos solitarios, llegando a asaltarlos de vez en cuando. Son los futuros reclutas de los protectores de la ciudad, y con frecuencia actúan de vigías, pasan información o llevan a cabo recados poco importantes para ellos.

Borracho

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	16	16	3	3	6	16	1	16	16	16	16	16	16

Advierte que todas las características porcentuales han sido reducidas por los efectos del alcohol.



Habilidades y posesiones

A criterio del DJ.

Los borrachos no son mas que eso –ciudadanos de diferentes extracciones que han tomado demasiadas copas. Su reacción ante los aventureros depende de ti –si quieres, podrías hacer una prueba de Emp hacia los personajes para ver si el borracho les saluda como si fueran viejos amigos, les lanza unos cuantos improperios incoherentes, les ataca, vomita sobre un personaje o lo que sea. Si es necesario, usa uno de los perfiles de ciudadano, divi-



diendo entre dos las características porcentuales. Los borrachos aparecen en solitario o en grupos de 1d6.

Cazarratas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	45	3	3	7	35	1	45	25	30	40	35	30



Habilidades

Adiestrar Animales –Perro, Esconderse (Urbano), Inmunidad a la Enfermedad, Inmunidad al Veneno (matarratas), Poner Trampas, Movimiento Silencioso (Urbano), Arma de Especialista –Honda, Detectar Trampa.

Posesiones

Pértiga de cazarratas, honda y munición, perro, 1d6 trampas, 2d6 chelines.

Los cazarratas están bien establecidos en la ciudad de Middenheim, como en la mayoría de poblaciones de cierto tamaño e importancia. Se les ve con cierta frecuencia, con sus pértigas cazarratas y sus perros pequeños pero matones. Middenheim tiene incluso un pequeño Gremio de Cazarratas, cuya sede se encuentra encima de una de las tabernas de Ostwald. Esta organización vela por los intereses de sus miembros y negocia los contratos con la Comisión de Salud, Educación y Bienestar (pág. 47) para exterminar bichos en los edificios públicos, allí donde se les necesita. El gremio también tiene contratos de larga duración con los consorcios mercantiles de la ciudad, para cuidar los almacenes alineados junto a la Sudetenweg. Los cazarratas trabajan siempre en solitario. En Middenheim se les puede distinguir por sus sombreros altos de piel de rata, que se han puesto de moda en el gremio.

Ciudadano

Aquí se incluyen los perfiles de tres tipos de ciudadanos. Puedes escoger el apropiado según el distrito en que se encuentre, o tirando 1d6 (1-2: rico; 3-4: clase media; 5-6: pobre).

Ciudadano rico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	3	5	30	1	30	45	35	30	40	45

Habilidades

Tasar, Regatear, 50% de posibilidades de Etiqueta, 10% de posibilidades de Ingenio.

Posesiones

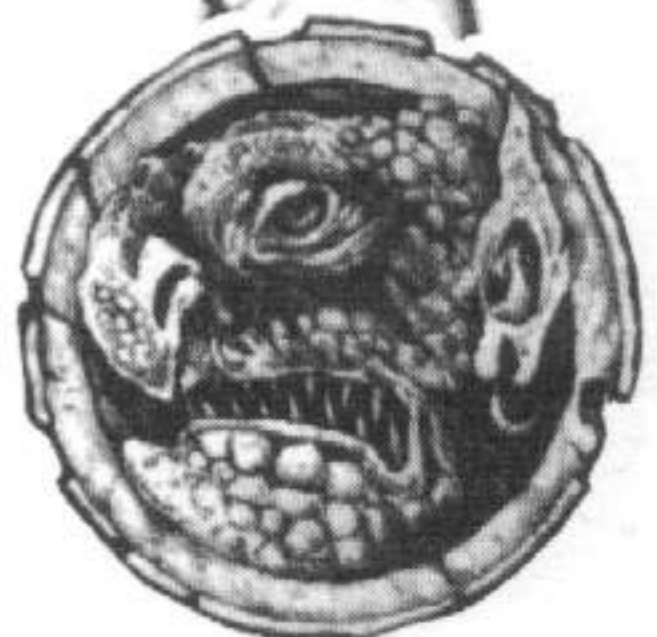
Daga (I + 10; D –2; P –20), espada de esgrima, bolsa con 2d10 CO y 2d10 chelines, 25% de posibilidades de llevar a un lacayo con la bolsa de la compra.

Ciudadano de clase media

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	4	3	5	30	1	30	35	35	30	40	40

Habilidades

Tasar, Regatear, 33% de posibilidades de habilidad relacionada con alguna Artesanía, 25% de posibilidades de Arma de Especialista –Esgrima.



Posesiones

Daga (I + 10; D -2; P -20), espada de esgrima (si se cuenta con la habilidad relevante), bolsa con 1d6 CO y 1d10 chelines, 50% de posibilidades de llevar una bolsa de la compra.

Ciudadano pobre

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	5	30	1	30	25	25	30	30	30

**Habilidades**

Tasar, Regatear.

Posesiones

Daga (I + 10; D -2; P -20) o bastón pesado, 1d10 chelines, 6d6 peniques.

Los ciudadanos serán amas de casa y siervos normales, que acuden al mercado para comprar alimentos y otros artículos de primera necesidad. Por lo general sospecharán de cualquiera que les pregunte y no querrán meterse en ningún lío. Se puede encontrar a los ciudadanos individualmente o en grupos de 1d3. Los ciudadanos ricos siempre van acompañados por 1d3 guardaespaldas (véase el perfil más atrás).

Clérigo (1er Nivel)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	8	40	1	30	30	35	40	40	35

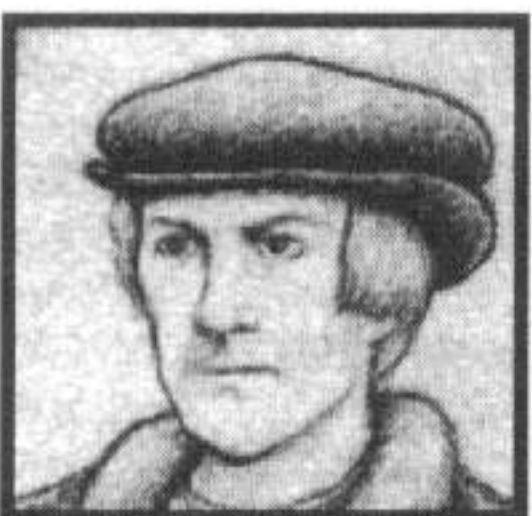
**Habilidades**

Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Clérigo 1), Meditar, Oratoria, Leer/Escribir, Saber de Pergaminos, Lenguaje Secreto -Clásico, Teología, y las habilidades apropiadas según la deidad (WFJR, pág. 189-208).

En una ciudad con 2 Electores, donde uno de ellos es el líder de su culto, es más que probable que haya un buen número de clérigos. El 30% de los que se encuentren estarán de visita y han llegado por asuntos oficiales del culto, buscando consejo o sencillamente para pedir por su ascenso en el Gran Templo.

Comprador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	4	8	50	1	30	50	50	40	40	30

**Habilidades**

Tasar, Regatear, Numismática, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto -Gremial, Talento Matemático.

Posesiones

Libro de cuentas, bolsa con 50 CO.

Los compradores son agentes de consorcios mercantiles, tabernas y restaurantes, y del Palacio, que compran mercancías al por mayor. Suelen salir pronto para conseguir los mejores productos. Los compradores son muy profesionales y siempre tienen prisa, y no perderán un

instante charlando con los aventureros. La mayoría de los compradores irán acompañados por 1d6 porteadores, con o sin carretillas de mano. Los de Palacio también irán con un escriba que lleva una bolsa y un libro de cuentas, y con 1d3 guardaespaldas.

Cortabolsas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	41	3	3	8	41	1	41	31	31	31	31	41

**Habilidades**

Escondarse (Urbano), Huida, Juegos de Manos, Vaciar Bolsas, Lenguaje Secreto -Lenguaje de los Ladrones, Señales Secretas- Señales de los Ladrones, Movimiento Silencioso (Urbano).

Posesiones

Espada o porra, saco, 1d6 bolsas, cada una con 1d6 CO.

Los cortabolsas se encuentran allí donde hay grandes aglomeraciones de gente, y ya ha sido mencionada su relación con otros encuentros. Debes decidir si el cortabolsas está tratando de robar a uno de los aventureros o a un PNJ cercano. Si el objetivo es uno de los PJs, elige al mejor vestido, o a uno que haya estado gastando dinero de manera llamativa. El ladrón debe pasar una prueba de Vaciar Bolsas. Si tiene éxito, la víctima ha perdido su bolsa y no se ha dado cuenta; si la prueba falla por un 20% o menos, el intento fracasa pero la víctima sigue sin enterarse de nada. Si la prueba se falla por más del 20%, fracasa en el intento pero la víctima se da cuenta de lo que ha sucedido. Los cortabolsas que son detectados tratarán de perderse entre la multitud lo más rápidamente posible.

Cortejo funerario

Los cortejos funerarios sólo se encuentran en las proximidades del Parque de Morr (pág. 42). Habitualmente suelen constar de 2d6+2 plañideros (ciudadanos), un clérigo de Morr y, por supuesto, el difunto. El nivel del clérigo variará dependiendo del nivel social del fallecido, como se explica en la descripción del Santuario de Morr (lugar 40, pág. 42).

Charlatán

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	8	30	1	40	30	35	30	30	45

**Habilidades**

Charlatanería, Regatear

Posesiones

Frascos con supuestos medicamentos y remedios, puesto callejero, 1d6 CO.

Los charlatanes vocean las bondades de sus mercancías en los mercados o las calles de la ciudad; unos cuantos podrían haber llegado a establecerse en pequeñas tiendas, en las que venden falsos medicamentos y similares. Algunos quizá tengan algunas habilidades útiles y/o artículos a la venta, adquiridos en sus carreras anteriores.

Erudito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	3	7	30	1	45	35	65	40	60	40

**Habilidades**

Idioma Arcano –Mágico, Astronomía, Cartografía, Historia, Identificar Plantas, Lingüística, Sentido Mágico, Numismática, Leer/Escribir, Saber Rúnico, Lenguaje Secreto –Clásico; Hablar Idioma Adicional –a elección del DJ.

Posesiones

Espada, material de escritorio, 2d10 libros, 2d10 CO, 2d10 chelines.

Los eruditos suelen encontrarse principalmente en el Freiburg y las zonas circundantes. Muchos tienen puestos de trabajo fijos en el Colegio Teológico (lugar 32, véase la pág. 49), mientras que otros se sustentan dando clases a los vástagos de las clases más altas de la ciudad. Cuando se les encuentre pueden estar solos, yendo a atender algún asunto, o quizá vayan acompañados por 1d3 estudiantes o niños, a los que les explica alguna cuestión esotérica mientras caminan. Puede que se muestre afable al detenerse a charlar con los personajes, especialmente si alguno de ellos puede demostrar que sabe un poco de una de las materias preferidas del erudito- o quizá rechace cualquier pregunta con una réplica aguda.

Estudiante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	7	40	1	30	25	45	40	35	40

**Habilidades**

Idioma Arcano –Mágico, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto –Clásico, 25% de posibilidades de poseer la habilidad de Consumir Alcohol, hasta 1d4 habilidades de conocimiento.

Posesiones

Arma de mano, libros, material de escritorio, 2d10 chelines.

Los estudiantes suelen encontrarse en las mismas zonas que los eruditos (véase más atrás), pero sus actividades son algo diferentes. Durante el día, pueden estar yendo de sus alojamientos a las residencias de sus tutores, o bebiendo vino y hablando de arte en uno de los numerosos abrevaderos de Freiburg. Por la noche, se les suele encontrar en grupos de 2d6, de marcha por la ciudad y comportándose de manera similar a los nobles juerguistas (véase Juerguista).

**Forofo (Fanático del snótbl)**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	35	4	3	7	40	1	35	25	20	35	30	25

**Habilidades**

Consumir Alcohol, 25% de posibilidades de poseer la habilidad Furia Asesina, 25% de posibilidades de Puntería, 25% de posibilidades de Pelea Callejera, 25% de posibilidades de Lucha.

Posesiones

Daga (I + 10; D -2; P -20), bastón, 1d6 botellas vacías, 1d6 piedras grandes, 1d3 botellas de cerveza, bufanda larga de lana, matraca de madera, pastel de carne, 2d10 chelines.

Los forofo aparecen por arte de magia donde se celebre un partido de snótbl. Dan a entender que son "expertos en los detalles más sutiles del juego", pero es difícil saber cómo, ya que a menudo están demasiado borrachos para atender al partido, y se suelen pasar la mayor parte del partido luchando entre ellos. ¡Se recomienda evitarles cuando su equipo ha perdido!. Los forofo nunca aparecen solos, sino en grupos de 1d4+1 o más. Después de un partido siempre estarán borrachos (divide entre dos las puntuaciones del perfil indicado).

Funcionario Público

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	3	5	40	1	30	30	35	65	29	29

**Habilidades**

Charlatanería, Etiqueta, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto –Clásico, 50% de Hablar Idioma Adicional.

Posesiones

Ropas elegantes (50% toga), pluma, papel, tinta, 50% de posibilidades de Título Universitario (50% de posibilidades de que sea falso), 2d6 CO.

Los funcionarios trabajan de oficinistas y escribas en las Comisiones Municipales (pág. 20). Estarán detrás de un mostrador, pero se les puede ver en las calles de los distritos apropiados. Son vanidosos, odian que se les haga esperar, pero insisten en hacer esperar a los que les piden información. Hablan con frases largas y enrevesadas, con jerga legal y enlazadas mediante expresiones como "a continuación", "hasta este momento" o "puesto que", etc.

Gamberro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	25	3	4	7	30	1	25	35	25	30	30	25

**Habilidades**

25% de posibilidades de Pelea Callejera, 25% de Golpe Poderoso.

Posesiones

Justillo de cuero, daga o porra, 2d6 chelines.

Los gamberros vagan por la ciudad en grupos de alborotadores con el objetivo de emborracharse, pelearse o sencillamente ser escandalosos y desagradables. Insultarán "ingeniosamente" a todo el que se encuentren, especialmente a los no humanos, y les divierte especialmente burlarse de las patrullas de la Guardia. Los grupos de gamberros suelen contar con 1d6+6 miembros.

Guarda del Parque

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	30	4	3	8	31	1	30	40	30	40	25	30



Habilidades

Golpear para Aturdir, otras a criterio del DJ.

Posesiones

Jubón de cuero (0/1 PA en tronco/brazos), arma de mano, librea, bastón pesado (considéralo una porra), 2d6 chelines.

Los Guardas de los Parques pueden encontrarse a casi todas horas en los parques de la ciudad. A menudo son miembros retirados de la Guardia de la Ciudad, y su tarea es acabar con el vandalismo, los alborotos, el arrojar basuras indiscriminadamente y otras actividades indeseables. Llevan una librea distintiva, con el escudo de armas de la ciudad en una placa de metal, y se les encuentra en solitario durante el día y en grupos de 1d3+1 por la noche. Si se les aborda con buenas maneras, responderán preguntas acerca de la ciudad y sus parques, indicarán direcciones, etc., pero no suelen entretenerse con los chismes acerca de los dignatarios de la ciudad. Tienen poco aguante con la gente de las clases más bajas, pero tratan con gran deferencia a los que son obviamente ricos.

Guardaespaldas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	25	4	3	8	40	1	30	35	25	35	30	30

Habilidades

Arma de Especialista: Arma de Puño, Pelea Callejera, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir.

Posesiones

Jubón de cuero (0/1 PA -tronco, brazos), nudilleras, daga (I+10; D-2; P-20) o porra, 50% de posibilidades de 1-2 CO, y 1d10+10 chelines, 50% de posibilidades de escudo.

Los guardaespaldas suelen estar salvaguardando a los ciudadanos ricos (véase más adelante).

Hechicero (nivel 1)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	30	25	4	4	6	40	1	35	35	45	45	45	45



Habilidades

Id. Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, Magia de Batalla de nivel 1), Esquivar Golpe, Identificar Planta, Sentido Mágico, Visión Nocturna, Leer/Escribir, Saber Rúnico, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber de Pergaminos.

Posesiones

Daga (I+10; D-2; P-20), 50% de posibilidades de un objeto mágico menor (véase WFJR, pág. 179-186).

Nivel de Poder: 16

Hechizos: 1d4 de Magia Vulgar y 1d4 de Magia de Batalla (1º nivel)

Los hechiceros a menudo frecuentan la zona de Freiburg y sus alrededores. Caminan enérgicamente y con decisión, como si tuvieran algún recado urgente que hacer. Es difícil averiguar de qué recado puede tratarse, ya que sus aprendices se hacen cargo de todos los recados poco importantes. Pero la mayoría de los Middenheimeses aceptan el hecho de que nadie puede entender a un hechicero, salvo otro hechicero. Generalmente están demasiado preocupados por lo que están haciendo para advertir al resto de la gente, y de pararse y charlar con ellos ni hablamos.

Juerguista (Noble)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	25	3	3	6	30	1	25	45	25	40	30	40



Habilidades

Encanto, Suerte, Arma de Especialista -Esgrima.

Posesiones

Ropas lujosas, estoque, 10d6 CO en joyas, 2d6 +10 CO en efectivo.

Los juerguistas son jóvenes acomodados que pasan la noche en la ciudad. Se les encuentra en grupos de 2d6, y pueden ir acompañados de 1d3 guardaespaldas (25% de posibilidades) y/o un rufián (25% de posibilidades únicamente en las zonas de clase baja). Aunque son prácticamente inofensivos, están muy animados y habitualmente borrachos, y les encanta gastar bromas a los miembros de las clases inferiores, hacer ruido y montar escándalo.

Lacayo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	6	30	1	30	25	30	30	30	30



Habilidades y Posesiones

A criterio del DJ.

Suelen estar en todas aquellas zonas donde la población tiene el dinero suficiente como para permitirse sus servicios. Pueden ser criados en una casa de clase media o alta, o aprendices de artesanos, o escribas subalternos en una empresa o en las oficinas de una de las Comisiones de la ciudad. A pesar de sus diversas procedencias, todos los lacayos tienen una cosa en común -son los que realizan los peores trabajos y recados. Un lacayo al que se encuentren en la calle estará realizando un recado, de camino para recoger o entregar algo, llevando un mensaje, etc. Los lacayos casi siempre van solos, salvo cuando hay que entregar o recibir algo voluminoso.

Ladrón de Cadáveres

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	35	4	3	9	40	1	25	35	25	45	30	25



Habilidades

Movimiento Silencioso (Urbano y Rural), Detectar Trampas.

Posesiones

Capa negra, espada, farol, saco grande, pala, 1d3 CO.

Los ladrones de cadáveres frecuentan la misma zona que los cortejos funerarios (véase más atrás), pero a horas notablemente diferentes. Middenheim es una ciudad con un floreciente elemento médico y académico, y hay una constante demanda de cuerpos frescos: una demanda que los individuos de esta calaña están felices de satisfacer, por el precio adecuado. El precio no siempre es necesariamente monetario –algunos ladrones de cadáveres, especialmente los asociados con el crimen organizado de la ciudad, intercambian cadáveres por drogas; los físicos y académicos incautos pueden verse obligados a proporcionar sus servicios gratuitamente a los miembros del hampa –y sin informar a las autoridades. Los ladrones de cadáveres suelen actuar en parejas. Cuando se les encuentra, pueden estar dirigiéndose a una nueva tumba, en medio de un robo, o transportando un cadáver a su comprador.

Mendigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	35	3	4	6	30	1	35	25	25	30	30	35



Habilidades

Mendigar, Escondarse (Urbano), Lenguaje Secreto –Lenguaje de los ladrones, Señales Secretas: Ladrones, Movimiento Silencioso (Urbano).

Posesiones

Escudilla de mendigo, ropas andrajosas, bastón pesado, pulgas, cuchillo, 3d6 peniques.

Los mendigos seguirán a cualquier individuo con aspecto acaudalado durante 1d3 minutos, suplicando y quejándose hasta que les dan unas monedas. Si algún personaje da a un mendigo oro o plata, será asaltado en el acto por todos los mendigos que haya a la vista (tira 2d6 para determinar la cantidad al azar). Algunos mendigos pueden hacer de vigías para las bandas de ladrones y asaltantes. Un personaje bribón puede comprar información a un mendigo; ven y oyen muchas cosas, y pueden ser fuentes valiosas de información. Los mendigos actúan en solitario o en grupos de 1d4.

Peregrino

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	20	3	3	8	40	1	45	40	50	50	50	40



Habilidades

Leer/Escribir, Saber de Pergaminos, Lenguaje Secreto –Clásico, Teología, 15% de posibilidades de habilidades y hechizos de clérigo.

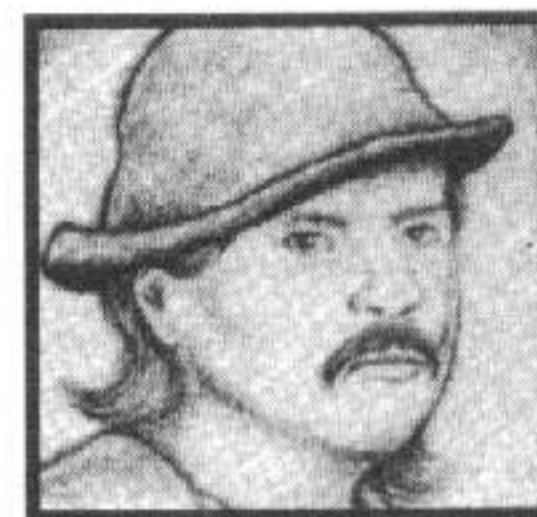
Posesiones

Túnica, símbolo religioso, mochila con esterilla, etc. 2d6 chelines.

Los peregrinos suelen ser iniciados o clérigos de bajo nivel, o aquellos con vocación para convertirse en uno de ellos. Sin excepción son devotos de Ulric que han atravesado todo el Viejo Mundo para rezar en el Gran Templo. Se les encuentra solos o en grupo de 1d10+1, y quizá se les vea con aspecto aturdido y confundido por el bullicio y sofisticación de la vida urbana. Son presas de toda clase de bribones sin escrúpulos, y a menudo necesitan algo de ayuda (direcciones, traducción de sus palabras, comida o dinero).

Protector

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	45	4	4	9	41	2	30	40	35	40	30	30



Habilidades

Esquivar, Movimiento Silencioso (Urbano), Arma de Especialista –Armas de Puño, de Especialista –Incendiarias, Pelea Callejera, Golpear para Aturdir.

Posesiones

Porra, arma de mano, nudilleras, 2d10 CO, 2d10 chelines.

Los protectores forman parte de los bajos fondos de la ciudad, y existe una gran rivalidad entre las bandas de Ostwald y las del Altquartier. Sin embargo, raramente se producen estallidos de violencia, ya que una serie de “pactos entre caballeros” dividen la ciudad en territorios. El negocio de la extorsión a cambio de protección está extendido en los comercios de Ostwald y el Altquartier, y en todos aquellos que están en las zonas de clases más bajas de las cercanías, de los que las bandas extraen la mayor parte de sus ingresos. Entre sus otras actividades destacan la usura, el contrabando y el tráfico de drogas y otras sustancias prohibidas (incluyendo los cadáveres –véase la descripción del Ladrón de Cadáveres); también ganan dinero chantajeando a gente rica –eruditos, hechiceros y físicos– que les han comprado materiales ilegales. El perfil incluido es el de un protector de nivel medio, de los que suelen ser empleados para dar sustos a los que tardan en pagar. Si los aventureros se topan con protectores de diferente posición, debes ajustar las puntuaciones y habilidades proporcionadas.

Rufian

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	8	40	1	35	30	30	35	30	50



Habilidades

Soborno, Lenguaje Secreto –Lenguaje de los ladrones, Pelea Callejera, 25% de posibilidades de Ingenio.

Posesiones

Arma de mano, Jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos), 1d6 CO.

Los rufianes rondarán las esquinas, abordando a los que parecen ricos y ofreciéndoles una gira por los diferentes espectáculos turbios de la zona. Algunos estarán compinchados con bandas de Asaltantes o Cortagargantas, y llevan a sus “clientes” a trampas, mientras que otros reciben comisiones de las tabernas de la zona por llevar clientes. Los rufianes suelen estar solos.

Trilero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45

**Habilidades**

Charlatanería, Juegos de Manos

Posesiones

3 tazones de madera y 3 bolitas, una baraja de cartas, 2d10 CO, 4d6 chelines.

Los trileros adoran las zonas de mercado, ya que siempre están atestadas de gente. Sus métodos van desde hacer trucos con las cartas o con tres copas en las que hay una bolita, hasta sistemas más elaborados, como el lanzamiento de pelotas a unos cocos (que están clavados) o puestos de lanzamiento de aros, donde los aros son ligeramente más estrechos que los premios. Cada trilero contará con un golfillo que le sirve de vigía, y los que emplean menos parafernalia recogerán sus trastos y se largarán en cuanto aparezca la Guardia. Los trileros siempre actúan en solitario.

Vendedor Ambulante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	35	3	3	8	40	1	30	25	30	25	30	45

**Habilidades**

Charlatanería; Regatear

Posesiones

Bandeja atada a su cuello o una gran bolsa que con su mercancía y una bolsa con 3d6 CO en moneda fraccionaria.

Los vendedores ambulantes son comerciantes móviles, que venden cualquier mercancía (desde empanadas a textos religiosos) mientras recorren los mercados y otras áreas concurridas. Algunos vendedores ambulantes, especialmente los que venden remedios de hierbas y amuletos de la suerte, tienen el 10% de posibilidades de ser Charlatanes, cuyas mercancías no tendrán ningún valor (lo que se puede averiguar mediante una prueba de tasar). Los vendedores ambulantes casi siempre van solos. En la página 79 podéis encontrar una lista de precios de las mercancías que suelen trabajar los vendedores ambulantes.



CULTOS DEL CAOS EN MIDDENHEIM

La información aquí incluida trata de dos grupos de seguidores de los dioses del Caos. El primero es el Culto de la Mano Púrpura –adoradores de Tzeentch (véase SSB, pág. 27 y 48) – cuyos agentes han estado siguiendo el rastro de los PJ desde hace tiempo en la campaña El Enemigo Interior. El segundo, conocido como Cetro de Jade, será nuevo tanto para los jugadores como para el DJ; todos sus miembros son fieles del hermafrodítico Slaanesh –discutiblemente el más decadente de todos los dioses del Caos.

Aunque no se incluyen cifras o datos de su organización, en la ciudad pueden encontrarse a otros cultos (particularmente a devotos de Nurgle –véase La Subciudad, pág. 69). Considera la información de la Mano Púrpura y el Cetro de Jade como un ejemplo de las actividades y métodos de los sectarios del Caos al crear un culto propio.

• EL CULTO DE LA MANO PÚRPURA •

El Culto de la Mano Púrpura será una organización familiar, aunque misteriosa, para los jugadores y DJ de la campaña El Enemigo Interior. La información incluida pretende presentar los objetivos y métodos del culto a aquellos que no están familiarizados con la campaña, y proporcionar algunas ideas para miniaventuras. Los DJ que ya estén dirigiendo la campaña podrían querer pasar directamente al apartado El Culto en Middenheim –pero que no nos echen la culpa si se pierden algún secreto importante...

• LA ORGANIZACIÓN DEL CULTO •

A los sectarios de Middenheim les gusta considerarse el grupo de mando de los fieles de Tzeentch del Imperio – el centro de una red nociva que alcanza todos los núcleos importantes de población. Pero se están engañando a sí mismos. Ciertamente Middenheim cuenta con la mayor concentración de sectarios de la Mano Púrpura, pero por su propia naturaleza, los discípulos de Tzeentch son una raza independiente. Hay muchas otras “organizaciones” dedicadas a la adoración del Gran Mutador (el Culto de la Corona Roja descrito en Muerte en el Reik es un ejemplo), y no mantienen muy buenas relaciones entre ellas.

La Mano Púrpura básicamente opera mediante un “sistema de células”. Esto es, hay pequeños grupos de devotos de Tzeentch salpicados por todo el Imperio, y las comunicaciones entre ellos a menudo son intermitentes y contradictorias. Obsesionados con el secretismo, los diferentes líderes y grupos están cambiando constantemente sus códigos de reconocimiento, y no es infrecuente que sea asesinado un mensajero auténtico de un grupo a manos de los miembros de otro, por haber sido tomado por agente de un cazador de brujas.

No obstante, todos sus miembros comparten el objetivo común de subvertir el orden imperante desde dentro. En algunos lugares el culto controla y manipula a miembros de alto rango de los cultos de Sigmar y de Ulric; en otros, los mismos sectarios se han abierto paso hasta posiciones de poder e influencia. Probablemente haya que dar gracias a la mala coordinación interna del culto por el daño limitado que ha causado hasta la fecha –pero se acerca la Época del Cambio...

A pesar de su ineficacia chapucera, el culto es una amenaza real para la estabilidad del Imperio. Con los años, se ha infiltrado gradualmente en muchas instituciones políticas y religiosas poderosas, y está a la espera de recibir una señal de Lord Tzeentch, el Gran Transformador, para alzarse simultáneamente en los pueblos y ciudades de todo el Imperio.

• EL CULTO EN MIDDENHEIM •

En Middenheim en particular, el culto cuenta con un buen número de miembros activos, cuyos planes para usurpar el poder están bastante avanzados. El principal artífice de estos acontecimientos es el Magister Magistri y Jefe del Círculo Interno del culto, nada menos que el Juez Supremo Kral-Heinz Wasmeier. Pero las maquinaciones de Herr Wasmeier requerirían..., o mejor, merecerían todo un libro para ser descritas, y son explicadas con detalle en El Poder Tras el Trono, el siguiente capítulo de El Enemigo Interior.

Pero en el culto hay más peces que pescar. Si tus jugadores quieren ir a cazar sectarios, hay de sobra para que se queden bien a gusto (pero procura que no se queden demasiado llenos, ya que se avecina un gran festín).

• ORGANIZACIÓN •

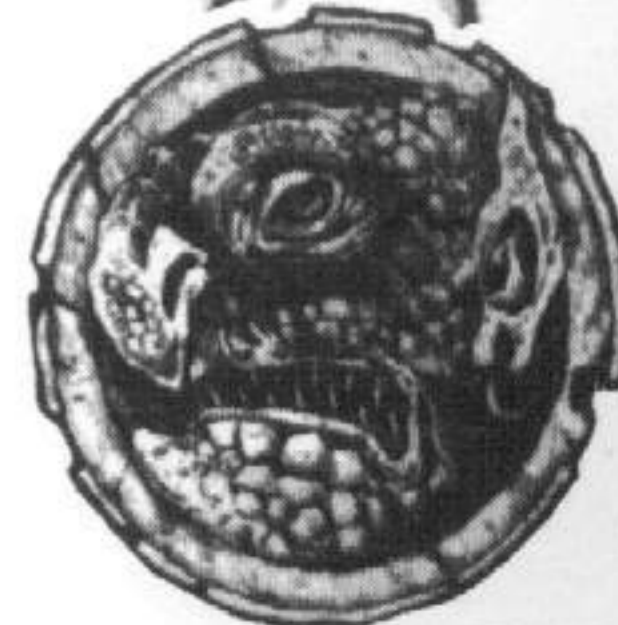
Además de las intrigas de Wasmeier (llevadas a cabo por los escalones superiores del Círculo Interno del culto, los asuntos diarios del culto en Middenheim se dividen en tres campos: reclutamiento y adoctrinamiento (la Ordo Novitiae), financiación (la Ordo Impendimentae), e investigación y desarrollo (Ordo Terribilis).

Cada apartado tiene su propio grupo de agentes (organizados en células) y opera sobre un tercio de la ciudad. La Ordo Novitiae opera desde Ulricsmund (pág. 39) y concentra sus actividades en los distritos noroccidentales de la ciudad, la Ordo Impedimentae se encuentra en Hauseit (pág. 54) y actúa sobre las zonas suroccidentales, mientras que la Ordo Terribilis está en la zona de El Wynd (pág. 49), con células en los distritos orientales.

Cada Ordo está controlada por tres sectarios de alto rango, conocidos como “Magistri”. Son “especialistas” (Hechiceros, Académicos, Asesinos, etc.), o miembros antiguos que han alcanzado puestos importantes de poder e influencia (miembros prominentes de los gremios de la ciudad, consejeros en alguna Comisión, etc.).

Las oscuras figuras del Círculo Interno supervisan todo, aunque permanecen un tanto al margen de los manejos diarios del culto. Son tres, pero aquí no encontraréis sus nombres. En las raras ocasiones en las que los sectarios se atreven a hablar de sus señores sin miedo a ser escuchados, los llaman el Triunvirato. Pero la mayoría de las veces tratan de no pensar en ellos, y menos de mencionarlos –tal es el miedo que inspiran.

En parte por cuestiones de seguridad, y en parte porque los sectarios están obsesionados con los secretos, las comunicaciones entre las tres Ordos y el Círculo Interno se mantienen al mínimo. Se emplean palomas mensajeras para enviar mensajes cortos y codificados entre los Jefes de las Ordos, pero se reúnen en persona únicamente dos veces al año; los nueve Magistri ni siquiera conocen las identidades reales del resto.





Estas reuniones bianuales tienen lugar en lo más profundo del bosque de Drakwald en las noches de Hexenstag y Geheimnstag (las dos noches del año en que ambas lunas están llenas). En un claro oculto mágicamente, los enmascarados Magistri de las tres Ordos renuevan sus votos al servicio de Tzeentch, cantan himnos al dios del caos y contemplan con deleite frenético como los miembros del Círculo Interno concluyen la ceremonia con un sacrificio humano.

Para estimular tu apetito y el de tus jugadores, a continuación incluimos un ejemplo de una iniciativa típica de la Mano Púrpura. Las actividades actuales de la Ordo Terribilis van seguidas por algunos consejos para involucrar a los PJs en esta red de intriga. Los detalles se han dejado deliberadamente indefinidos, para permitirte integrar estos acontecimientos en tu campaña con mayor facilidad.

• LA ORDO TERRIBILIS •

Esta orden, responsable de la investigación y el desarrollo, opera actualmente tras la aparentemente inocente



fachada de la Compañía de Transporte Windhund (lugar 37, pág. 50) en una zona tranquila del distrito del Wynd.

El jefe de la Ordo es prácticamente un recién llegado a la ciudad, un misterioso nigromante árabe conocido por el nombre de Salladh-bar el Grande. Los demás miembros de la orden no se atreven a preguntar cómo fue reclutado. Compareció por vez primera en las celebraciones del Geheimnstag en el bosque de Drakwald y aunque le recibieron con recelo, el Círculo Interno no pareció muy sorprendido ante su presencia. Ningún sectario sospecha de su lealtad, ya que lleva en la palma de su mano izquierda un antojo púrpura, con la forma del símbolo de Tzeentch.

Una semana después de la ceremonia del Geheimnstag, Salladh-bar se había instalado en las bodegas de la Compañía de Transporte como Magister Tenebrae, y se inició una nueva línea de investigación. Y es que el nigromante cree que ha descubierto una fórmula que le permitirá crear zombis con el poder de regenerarse. Sin embargo, en sus experimentos hasta la fecha, todos los zombis que ha creado con este poder también han resultado ser muy inestables (DJs: realizad pruebas de Inestabilidad cada asalto, no cada turno –véase WFJR, pág. 213).

La responsabilidad de disimular las actividades de Salladh-bar recae en Theodor Gluckstein, un mercader de aspecto serio y mediana edad. Es el aparente propietario de la empresa, y de hecho realiza envíos regulares a todas las regiones del Imperio. E incluso más allá. Sin embargo, informará a los mercaderes que quieran transportar cargas auténticas que siente mucho que tiene todos los carros reservados hasta dentro de seis meses... De esta manera Theodor se reserva al menos un carro para transportar contrabando, los "productos" del culto o simplemente para llevar mensajes a agentes lejanos.

• LOGÍSTICA •

Huelga decir que los experimentos de Salladh-bar requieren financiación y conejillos de indias apropiados. El dinero procede de varias fuentes: además del presupuesto provisto por la Ordo Impedimentae (véase más atrás), Gluckstein tiene en marcha dos o tres operaciones de chantaje, y actualmente está sacando un buen beneficio del comercio de esclavos (véase más adelante). Los cadáveres para los experimentos de Salladh-bar han de comprarse a los ladrones de cuerpos "autónomos" (el Parque de Morr está demasiado lejos como para arriesgarse a emplear a sectarios inexpertos), mientras que la amplia variedad de drogas y preparados se roban y obtienen mediante extorsión de los alquimistas y boticarios de la zona.

• IMPLICAR A LOS PERSONAJES JUGADORES •

Hay varios modos de atraer la atención de los PJs sobre las actividades de la Ordo Terribilis. A continuación se incluyen algunos ejemplos, que no son más que meras guías y no pretenden ser demasiado exhaustivas.

Si los PJs consiguen obtener pruebas firmes, quizá prefieran llamar a la Guardia. Si no puedes animarles a que se enfrenten en solitario a la Ordo, aumenta proporcionalmente el número de sectarios.

Rumores acerca de Salladh-bar: Dos viejos asiduos de una taberna del Wynd (pág. 49) intercambiando "historias raras" son una manera perfectamente válida para pasar esta información:

"¿Te acuerdas de ese árabe extraño que se aloja en El Caballo y el Mozo? Pagó una semana por anticipado con oro extranjero. Se pasó tres días y sus noches encerrado en su habitación, sin decir palabra a nadie, ni salir a comer, y después aparece una noche en el salón, pregunta



cómo se va a no-se-donde, se larga y no se le vuelve a ver desde entonces."

"Sí, ya me acuerdo. Y a la noche siguiente, alguien entra en su habitación y huye con todo su equipaje..."

Si se les insiste, ninguno de los chismosos puede recordar dónde quería ir el árabe.

La Compañía de Transporte Windhund: los propietarios de la Compañía Roca del Castillo (lugar 27, pág. 47) no pueden entender qué mantiene tan ocupada a la compañía de transporte. Ellos tienen el 50% de la cuota de mercado de la ciudad, y las Diligencias Lobo Veloz se quedan con la otra mitad, o eso creen. Según parece, no sólo hay suficiente mercado como para mantener a una compañía independiente, ¡sino que hay tanto que Gluckstein se puede permitir rechazar clientes!

La curiosidad es una emoción poderosa, y Gunnar Guilderstern pagaría un buen dinero al que averiguara quién contrata los servicios de las caravanas de Windhund...

Las Víctimas del Chantaje: Velma Karbunkel es una alquimista halfling medianamente acomodada que vive en la zona de Osttor de la ciudad, pero que guarda un terrible secreto –su hermano es mutante. Le ha mantenido oculto en su sótano desde hace años, y todo iba bien hasta que de algún modo Gluckstein se enteró. Luego vino el chantaje. Al principio eran algunos compuestos químicos inofensivos, pero al poco tiempo le estaban pidiendo preparados para contrarrestar las incapacidades de los nigromantes. (véase WFJR, pág. 138).

Por ahora Velma se ha negado a proporcionarles estos últimos compuestos, e incluso ha amenazado con acudir a las autoridades. Gluckstein le ha dado una última oportunidad –si no entrega lo que se le pide antes de una semana, enviará a un grupo de cortagargantas para asesinarla, y se llevarán el cuerpo para que Salladh-bar experimente con él.

Los PJs podrían ser abordados por Velma, para actuar de guardaespaldas. Como alternativa, podrían estar pasando casualmente junto al taller de la halfling cuando se produzca el ataque de los asesinos. Tú decides la cantidad y los perfiles de estos sectarios, pero todos llevan un tatuaje de una mano púrpura, y podrían ser reconocidos por los personajes que hayan jugado **Muerte en el Reik**.

Los Ladrones de Cadáveres: gracias a los físicos sin escrúpulos, los nigromantes secretos, los discípulos de Nurgle en el cementerio y las actividades de Salladh-bar, los ladrones de cadáveres de la ciudad apenas pueden

atender la demanda de cadáveres frescos y sus precios se están disparando. Parece que los ladrones de cuerpos de más éxito –Waldo la Comadreja y Manny el Gusano- tienen dinero que gastar. Esta pareja de extraño aspecto ahora suele visitar los locales más caros de la ciudad, y cualquiera que se siente cerca de ellos probablemente escuche todos tipo de referencias crípticas a su último "encargo" (100 CO por cadáver, a entregar en la Compañía de Transporte de Windhund...).

La escasez de cadáveres puede tener todo tipo de repercusiones: aumentará la cantidad de "desapariciones" en los barrios pobres de la ciudad, ya que los ladrones de cadáveres que tienen menos éxito recurrirán al asesinato; y si los discípulos de Nurgle llegan a averiguar que se están vendiendo "sus" cadáveres a adeptos de Tzeentch, las hostilidades entre ambos cultos desembocarán en una serie de asesinatos e incendios provocados.

El Tráfico de Esclavos: Middenheim atrae a un buen número de jóvenes, seducidos por el encanto y riqueza de la "gran ciudad". Muchos se desilusionan rápidamente: desconocedores de la picardía de los lugareños y sin amigos ni parientes que les ayuden, son presa de todo tipo de personajes sin escrúpulos –rufianes, ladrones, contrabandistas e incluso chulos y traficantes de drogas. Pero Gluckstein ha encontrado un uso más lucrativo para ellos. Los agentes de la orden buscan recién llegados jóvenes y solteros. Los más crédulos son atraídos con promesas de alojamiento barato en una casa abandonada tras la Compañía de Transporte, donde son asaltados, drogados y metidos en grandes toneles. Hay muchos mercados para estos desgraciados esclavos. Bretonia es el mayor, pero Gluckstein no tiene reparos a la hora de venderlos también a otros cultos...

Sin embargo, de vez en cuando, aparece un amigo o pariente de una de las víctimas del culto. Anya Luger es uno de esos personajes –una cazarrecompensas de Salzenmund- que llegó hace unas semanas a Middenheim para encontrarse con su sobrino huérfano. Ha averiguado que se le ofreció alojamiento gratuito en una casa del Wynd, pero el lugar está vacío y nadie ha visto al joven Klaus desde hace semanas. Las investigaciones de Anya han desenterrado varias historias similares y ha comenzado a sospechar que algo malo sucede. Sin embargo, se encuentra sola en una gran ciudad y agradecería sumamente contar con la ayuda de un grupo de aventureros experimentados. Pero los agentes de la orden la pretenden eliminar...

Klaus está prisionero en las bodegas de la Compañía de Transporte hasta que se acuerde un precio entre Gluckstein y su contacto en Parravon, Bretonia. Las palomas mensajes van y vienen con una regularidad poco común, y si interceptan uno de los mensajes podrán saber que está negociándose un trato importante.

• EL CETRO DE JADE •

Los discípulos de Slaanesh en Middenheim ha visto tiempos mejores que los presentes –una vez contaron con el culto de Slaanesh más numeroso de todo el Imperio, pero ahora no son mas que unos veinte. Aunque son pocos, los miembros del Cetro de Jade son bastante activos, y las intrigas de uno de ellos debería dar mucho que pensar a tus PJs.

• MIEMBROS DEL CULTO •

Las actividades de los adeptos de Slaanesh giran alrededor de un pequeño grupo de jóvenes libertinos que se denominan los "D y Ds" (o "Depravados y Decadentes"). Representan al Círculo Interno del culto de Slaanesh conocido como el culto del Cetro de Jade (el bastón portado por el dios del caos).

Desgraciadamente (para los devotos del hermafrodita), el líder espiritual del culto que reclutó a todos los D y Ds actuales, ha sido "llamado al remolino del vacío" hace menos de 12 meses. El culto no sólo perdió a su partidario más enérgico, sino también su único miembro en el escalafón del poder político. Y aunque ocupaba un puesto precario, estaba en una posición muy elevada, por lo que lamentan especialmente su pérdida. Y es que su líder era ni más ni menos que la vivaz segunda esposa del Graf Boris, Anika-Elise Nikse, hija del Barón von Nordland.

Los demás miembros del culto no saben exactamente cómo falleció (a la temprana edad de 23 años). Algunos creen que un cazador de brujas/espía se había infiltrado en el grupo y la asesinó (con o sin la complicidad del Graf). Otros –quienes, debe decirse, que tienen mejores contactos dentro de la corte- afirman que su muerte fue natural y debe atribuirse a los deseos de la deidad; ya que "por grande que parezca el daño que sufran los sirvientes mortales de sella*, la deidad siempre sabe lo que sella está haciendo."

* Como Slaanesh no es masculino ni femenino, sino hermafrodita, los miembros del Cetro de Jade han inventado un nuevo pronombre personal, "sella". De esta manera evitan el uso del extenso "él o ella" y "suyo o suya", sin recurrir al impersonal "ello". "Sella" se emplea tanto para el sujeto como para el complemento directo, mientras que "de sella" reemplaza al pronombre posesivo "suyo o suya". Con la misma obsesión, los sectarios siempre emplean la palabra neutra "deidad" en vez de "dios" o "diosa".

Independientemente de la veracidad de una u otra versión de la muerte de Anika, el hecho es que ningún miembro del culto ha sufrido persecución alguna, y no han percibido ningún cambio de actitud, salvo la mirada de reojo ocasional de sus socios, parientes o compañeros nobles.

La verdad sea dicha, la muerte de su único miembro con poder e influencia no preocupó a los sectarios ni la mitad que la pérdida de su imaginativa y atlética "maestro de ceremonias".

Apenas hay sitios en el Viejo Mundo en el que un culto de Slaanesh tenga influencia en el poder (a menos que in-

cluyas a alguna de las ciudades bretonianas más viciosas). El poder y la política no importan demasiado a los discípulos del hermafrodita (el dinero, por supuesto, es otro asunto). Después de todo el ascenso del caos es imparabable, y así lo razonan los sectarios (al menos, así lo razonarían si se dedicaran a esas actividades intelectuales, cosa que hacen muy pocos). Y como el ascenso del caos es inevitable y al final todos volveremos a ser absorbidos por la burbujeante sopa primordial de la que surgieron todas las cosas, lo importante es pasar un buen rato mientras tanto. Así que, ¡juerga! Haz de todo, pruébalo todo (al menos una vez, y preferiblemente en exceso). Y aquí es donde entra en juego el dinero –es mucho más fácil satisfacer los vicios de uno cuando se es podridamente rico. Por suerte (para ellos), todos los miembros actuales del culto lo son.

Así que, tras coger una buena rabieta ("Ya nunca sabremos la sorpresa que Nikki había preparado para la siguiente orgía"), los sectarios se encogieron de hombros y siguieron con disfrutando de un estilo de vida tan decadente como les permite sus bolsillos.

Y las cosas habrían seguido este curso hasta que todos murieran de viejos (o de cirrosis, o de otra enfermedad desagradable), si no hubiera sido por la presencia en la ciudad de un tal Gotthard von Wittgenstein –el protegido de Anika-Elise. Si no fuera por él, los sectarios habrían continuado con sus vicios en la santidad de sus propios hogares (con alguna excursión ocasional a Altdorf o Talabheim para variar), y los personajes jugadores jamás habrían oído hablar del Cetro de Jade.

• GOTTHARD VON WITTGENSTEIN •

Como sabrán los jugadores y DJs de Muerte en el Reik, este personaje es el único miembro vivo de una familia antigua aunque poco conocida de Reikland. Los von Wittgenstein habían cobrado importancia al servicio de la Emperatriz Margritta en la década de 1980 (del Calendario Imperial), pero en la época de la campaña actual han vuelto a la oscuridad. (Los que ignoréis las razones de la caída en desgracia de esta noble familia deberías correr a comprar, tomar prestada o robar –preferiblemente comprar- una copia de Muerte en el Reik de inmediato).

Por una razón u otra (pero principalmente por que con cada nueva generación surgían nuevas mutaciones), ningún miembro de la familia había salido de la Baronía durante más de 70 años. Pero el joven Gotthard se aburría en el castillo en ruinas de la familia –se había cansado de ver siempre las mismas caras (y picos, y tentáculos). Su hermana se pasaba todo el tiempo babeando sobre cadáveres desmembrados, a su hermano le obsesionaba la taxidermia, su madre estaba totalmente trastornada, y su padre cada vez se parecía más a una cucaracha gigante. No había nada que atrajera a un JASP (joven ambicioso aunque sobradamente pervertido), especialmente cuando ni siquiera tenía ninguna deformidad física digna de mención. Así que cuando encontró un viejo diario que mencionaba la existencia de un numeroso culto de Slaanesh en Middenheim, decidió que tenía que marcharse.

Al llegar a Middenheim, gracias a una combinación de buena suerte, empeño tenaz y un buen olfato para el hedor a corrupción, Gotthard localizó enseguida el cuartel del culto. Se le presentó a Anika-Elise, a la que causó una gran impresión, y ascendió rápidamente al puesto de Depravado Maestro (o DM).

Tras advertir la necesidad de ocultar su auténtico origen (aunque antes o después se descubriría lo bajo que había caído la familia von Wittgenstein), Anika le propuso que adoptara el nombre de Gotthard Goebbels (véase la pág. 91). Como el joven Gotthard contaba con un talen-

to natural para estafar a la gente, Anika vio que era la persona ideal para infiltrarse en el Gremio de Mercaderes. En seis meses, gracias a su enchufe, Gotthard fue nombrado Presidente tanto del Gremio de Mercaderes como de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos.

• EL FLAUTISTA •

Tras la muerte de "Nikki", Gotthard estaba bastante turbado y decidido a organizar algo atroz en honor a su antigua líder.

Durante un tiempo, sopesó la idea de drogar el suministro de agua de la ciudad, con la esperanza de provocar una orgía por toda la ciudad durante un día, pero no es fácil hacerse con filtros de amor tan potentes, al menos en esa cantidad. Además, el plan requeriría una expedición en lo más profundo de la Subciudad (véase la pág. 69), y Gotthard no siente ningún apego por los túneles oscuros.

Entonces se acordó de la vieja festividad de Shallya de la Víspera de las Lunas Gemelas. Dos veces al año, en la noche antes de Hexenstag y Geheimntag (cuando ambas lunas están llenas -véase SSB, pág. 37), los niños de la ciudad recorren las calles disfrazados con trajes y máscaras (de vampiros, hombres lobo, etc.) y bailan tras un bufón que toca la flauta, gastando bromas y recogiendo frutas, pasteles y golosinas que les dan los transeúntes adultos. Gotthard planea sustituir al bufón con un agente del culto, y ha drogado muchos de los "regalos" de los niños con "cabello de elfo" (véase pág. 98), una droga tranquilizante que produce un estado muy receptivo y pasivo en el consumidor. Proporcionando esta droga a los niños, Gotthard espera poder alejarlos del centro de la ciudad, a través de áreas poco pobladas y callejuelas, hasta un almacén vacío que posee en el área de Bortkopfs (pág. 54).

Al día siguiente, los pequeños serán sacrificados a Slaanesh, y si Gotthard puede encontrar a un Demonologista dispuesto, sus corazones se usarán para invocar a un demonio menor, o incluso a una horda demoníaca.

• LOCALIZAR A GOTTHARD •

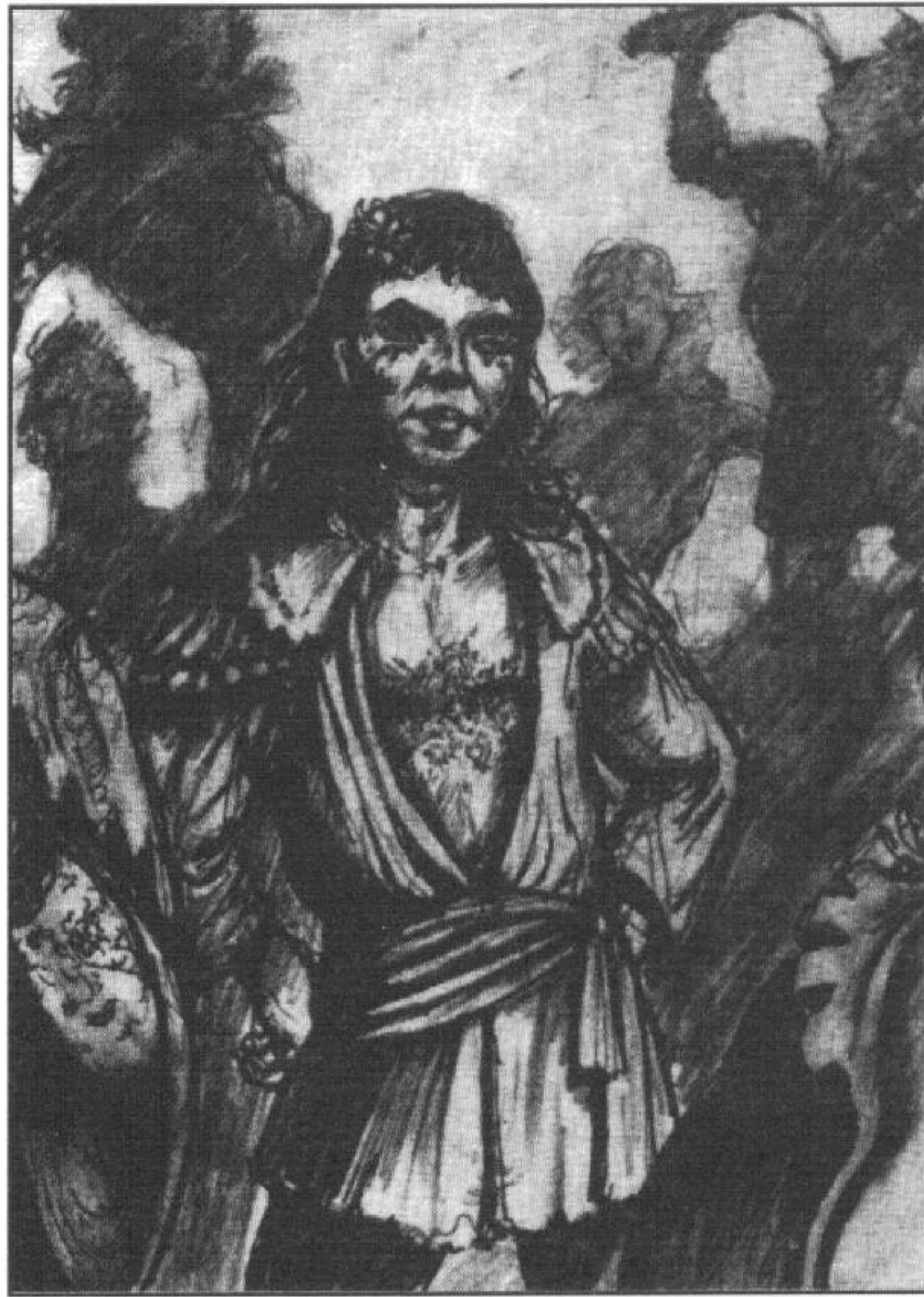
Los jugadores de Muerte en el Reik quizá quieran encontrar a Gotthard y entregarlo a la justicia, aunque esto no será tarea fácil. Su aspecto como Gotthard Goebbels (véase la pág. 91) es muy diferente a la de los retratos que hayan podido ver en el Castillo Wittgenstein, aunque el ascenso al poder de Goebbels encaja con cualquier cronología que hayan podido establecer los jugadores.

Es extremadamente difícil contactar con Goebbels. Parece que nunca está en casa o en alguna de sus oficinas (en la sede gremial o en la Comisión), y nunca responde a los mensajes.

Sin embargo, de vez en cuando Gotthard recupera su antiguo aspecto para visitar alguno de los tugurios más sombríos del Barrio Antiguo o de Ostwald. Las pesquisas en estas zonas podrían ser algo más fructíferas -en algún lugar, alguien identificará la descripción de Gotthard que den los PJs con la de un cliente ocasional. Después, consiste en vigilar y esperar. Por supuesto, si siguen este plan quizá llamen la atención de los ladrones y rufianes de la zona. Estos tipos recelarán de ellos, y les tomarán por cazarrecompensas, espías de una organización rival o incluso competidores que tratan de usurpar su territorio.

• SALVAR A LOS NIÑOS •

Los PJs deberían descubrir por partes el plan de Gotthard. En primer lugar, preséntales al bufón auténtico



(un artista itinerante gnomo llamado Addic). Podrían encontrarse con el gnomo Addic en cualquier taberna adecuada, y verán que es un personaje agradable y encantador. Les puede explicar todos los detalles de la fiesta de la Víspera de las Lunas Gemelas, e incluso puede servir de guía en la ciudad.

Sin embargo, unas semanas antes de la próxima fiesta, Addic desaparece (secuestrado por los agentes de Gotthard). Puedes hacer que los PJs frustren un intento de secuestro, pero Addic debería ser capturado finalmente (le retendrán en el mismo almacén en el que Gotthard planea celebrar su incalificable ceremonia).

La Sacerdotisa de Shallya estará sin sustituto hasta que aparece un forastero bizco en el templo ofreciendo sus servicios. Naturalmente es un buen músico, y también afirma ser un cazador de ratas que puede sacar a estas criaturas de sus agujeros con su música. A menos que los aventureros puedan convencer a la sacerdotisa de lo contrario, el forastero (uno de los D y Ds) conseguirá el puesto.

Cuando tiene lugar la fiesta, los agentes de Gotthard y los otros D y Ds se sitúan entre la multitud. Los personajes observadores podrían darse cuenta que un grupo de personas parece extrañamente obsesionado con la procesión de los niños (que son unos 150), y están repartiendo una buena cantidad de manzanas y pasteles.

Si los aventureros consiguen evitar que el agente de Gotthard obtenga el trabajo, el flautista sustituto será noqueado accidentalmente por un caballo que se encabrita, y se pedirá al forastero bizco (que casualmente pasaba por ahí) que ocupe su lugar.

Los niños drogados (unos 50) seguirán alegremente al flautista saliéndose de su ruta prefijada, mientras que los demás se detendrán poco a poco, confundidos y algo asustados. Sin embargo, para cuando puedan alertar a sus padres, la procesión ya habrá llegado al almacén...





Si los PJs no han decidido seguir la procesión, Addic puede huir del almacén y animarles a que lo hagan. No conocerá el plan de Gotthard, salvo que hay algo malo en marcha. Sin embargo, puede recordar el almacén en el que le retuvieron.

A no ser que los aventureros actúen rápidamente –la opción más sencilla y a primera vista es asaltar el almacén– todos los niños serán sacrificados al día siguiente, y comenzarán los preparativos para invocar a una Horda Demoníaca de Slaanesh...

En cualquier caso, los aventureros tendrán que andarse listos para capturar a Gotthard. Al primer signo de peligro, correrá y se escabullirá por una puerta secreta que da a las alcantarillas, los personajes pueden considerar la opción de su persecución pero Gotthard conoce demasiado bien las alcantarillas.

Si tienes la intención de jugar El Poder Tras el Trono, quizá prefieras frustrar las pesquisas de los PJs y retrasar la ejecución del plan de Gotthard hasta que se vean mezclados en otros asuntos. ¡Entonces podrás disfrutar viéndoles dudar entre ir a por Gotthard o encargarse de otros asuntos urgentes!



LA SUBCIUDAD

• DENTRO DE LA FAUSCHLAG •

• LA TORRE DE GRUNGNI •

La existencia de Middenheim se debe en gran medida a los esfuerzos de los enanos. Más de mil mineros e ingenieros enanos pasaron la mayor parte del siglo abriéndose camino hasta la meseta atravesando el núcleo de la Fauschlag (a la que llaman Grazyakh Grungni –la Torre de Grungni). Mientras lo hacían, excavaron en busca de minerales útiles (entre los que se encontraba un poco de oro). La primera prioridad fue fortificar la meseta, y a continuación construir la ciudad.

La herencia de roca horadada era conocida por los primeros líderes de Middenheim, pero los túneles sólo fueron sellados cuando la ciudad estuvo a punto de caer antes los sitiadores Middenlandeses en 1750 (véanse las págs. 8-12). Los espectaculares viaductos y ascensores de sillas son la única manera de entrar o salir de la ciudad, o eso cree la mayoría de la gente. Pero los enanos han mantenido secretamente en buen uso algunos túneles, y desde los bosques circundantes otras criaturas han conseguido llegar hasta la vieja red de galerías. Como un cáncer, los siervos del caos se han abierto camino hasta la ciudad, plagando la roca con su depravada especie. La belleza de Middenheim es únicamente superficial.

Haría falta un libro completo para incluir cada detalle de este reino. En cambio, en las siguientes páginas hemos incluido notas acerca de lo que sucede debajo de Middenheim, y pautas para dirigir aventuras bajo la Ciudad del Lobo Blanco. Hemos dejado que tú completes los detalles.

• BAJO LA PIEL •

Justo por debajo de las calles de la ciudad se encuentra la red de alcantarillado (véase el Mapa de Alcantarillas). Se extiende por debajo de toda la ciudad, y se basa en un núcleo de alcantarillas principales a las que van a parar otras más pequeñas. El sistema está diseñado de tal manera que cuanto más cerca estés del centro de la meseta, más alto estás. El aumento del nivel es sutil, pero la pendiente resultante permite que un sistema de alcantarillas centralizado transporte los desechos a velocidad constante hacia el exterior, hasta que finalmente son arrojados desde la roca al bosque que queda a sus pies.

Por supuesto, algunos distritos de la ciudad cuentan con alcantarillas abiertas. Suelen encontrarse en las áreas más pobres de la ciudad, como Ostwald, Puerta Sur y el Barrio Antiguo, donde el olor puede llegar a ser penetrante a veces.

• DEFENSA •

Hay una puerta de rejilla de hierro cerrando el túnel en aquellos puntos en los que una alcantarilla (abierta o cerrada), pasa por debajo de las murallas de la ciudad. Cada unidad de la Guardia que pasa por alguno de estos lugares durante su patrulla, inspecciona la puerta en busca de daños o de signos de manipulación.

Si hubiera señales claras de que alguien (o algo) ha entrado en la ciudad, la patrulla dará la alarma inmediatamente y habrá una llamada a las armas, destacando hombres en cada desagüe y pozo de visita. Cada puerta se verifica aproximadamente cada seis horas.

Esa es la teoría.

De hecho, cada vez hay más gente que está dispuesta a dejar entrar indeseables cuando la Guardia mira hacia otro lado, y hay pocos miembros de la Guardia que se preocupan por ello. Si decides que este nivel de descuido y corrupción ha afectado lo suficiente a este aspecto de la seguridad como para dejarlo inutilizado, las implicaciones para la seguridad futura de los habitantes de la ciudad son terribles...

Las cosas son ligeramente diferentes en el Middenpalaz (pág. 33). El alcantarillado que hay bajo la residencia del Graf tiene el mismo tipo de puertas que el resto de la red, pero los Caballeros Pantera son los responsables de realizar las inspecciones, y en contra de la opinión popular, son más capaces y menos corruptos que sus colegas cuasi-civiles.

• AVENTURAS EN LAS ALCANTARILLAS •

Si ves que tus aventureros se preparan a meterse en las alcantarillas, recuerda que las alcantarillas más importantes saldrán del centro de la meseta, por debajo de las calles principales y que irán hacia el exterior. Las alcantarillas secundarias van por debajo de las demás calles del barrio. Los pozos de visita siempre van a dar a las alcantarillas importantes y están situados cada 400 metros en las calles principales. Hacia el centro de la ciudad, las alcantarillas también tienen agujeros de ventilación para evitar la acumulación de gases explosivos. Sin embargo, no presentan ningún riesgo para la seguridad, ya que ni siquiera son lo suficientemente grandes como para que pase por ellos un halfling contorsionista.

Los DJs que tengan el suplemento Sombras Sobre Bögenhafen pueden usar la descripción del alcantarillado allí incluida como referencia exacta del aspecto de las alcantarillas de Middenheim. Como alternativa, en muchas tiendas hay mapas y planos de alcantarillas para diversos juegos.

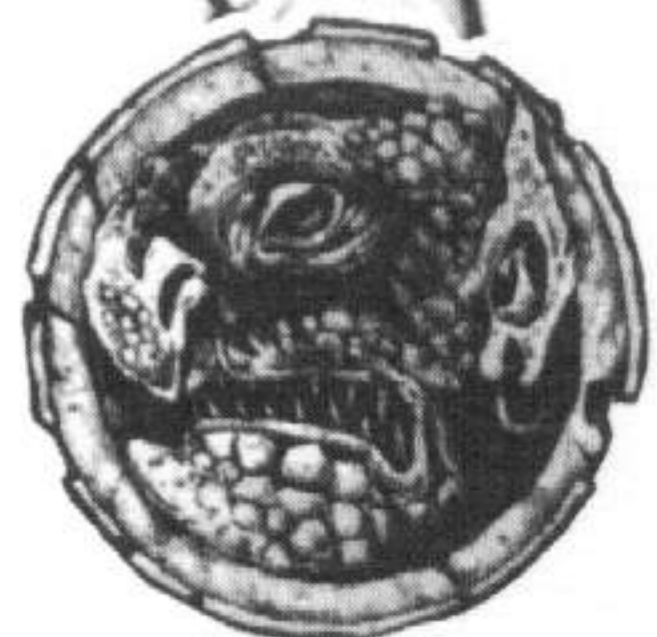
• LOS TÚNELES SUPERIORES •

Bastante alejado de las alcantarillas y del resto de la red de túneles (de la que se habla más adelante), en algún lugar debajo del palacio hay un túnel de huida construido para usarse cuando pueda estar en entredicho la seguridad del Graf. El túnel baja por la cara norte de la Fauschlag hasta el nivel del suelo en una espiral que no está conectada con ningún otro túnel. Sin embargo, nunca ha sido usado, nunca es inspeccionado, y está prácticamente olvidado...

Algunos de los edificios más importantes de la ciudad tienen sótanos que están muy por debajo del nivel de la calle. Al menos uno de esos sótanos se encuentra bajo el Gremio de Hechiceros y Alquimistas (lugar 31, pág. 49). Pero hay otros que están bajo propiedades menos llamativas e impenetrables –algunas de las casas de la nobleza, por ejemplo. Más de un sectario con dinero que gastar lleva tiempo buscando una casa de esas características, mientras que otros sin duda ya han adquirido una...

• EL GRAN SECRETO DE LOS ENANOS •

Casi hace 2500 años desde que los enanos de antaño emergieron de su red de túneles a la meseta de la Fauschlag, pero sus descendientes siguen manteniendo abiertas unas cuantas entradas secretas. Los dos puntos de acceso principales se encuentran en el Templo Interior de la Capilla de



Grungni (lugar 33, pág. 48) y en la Cámara del Consejo del Gremio de Ingenieros Enanos (lugar 36, pág. 50). También hay un túnel directo que une la capilla y la sede gremial. Este último lo conocen muchos de los enanos de la ciudad, pero jamás dejarían que un miembro de otra raza conociera el secreto. Sin embargo, el que los enanos puedan entrar en los túneles más profundos es un secreto bien guardado. Si un PJ enano se ganara la confianza y el favor de algún miembro importante del gremio (por ejemplo, salvando su vida), podrían contarle el secreto. La única manera diferente de descubrir el secreto de los enanos sería realizando una exploración sistemática de toda la red de túneles, y encontrar las puertas secretas de los enanos.

Los enanos usan la red de túneles fundamentalmente para alojar a los dignatarios enanos que se encuentren de visita. Para los extraños, parece que la persona se está alojando con los clérigos en la capilla como muestra de respeto. Pero los enanos mantienen abiertos algunos túneles por otro motivo —como salvaguarda para cuando sus moradas del exterior ya no sean seguras...

Desgraciadamente, los enanos no han sido tan diligentes como hubieran debido serlo a la hora de limpiar los túneles de criaturas del caos. De hecho, sus antiguos enemigos parecen ser cada vez más numerosos. Sin embargo, los enanos ocupan una porción tan pequeña de esta enorme área, que se producen pocos encuentros con mutantes y hombres bestia, y no son conscientes de la gravedad del asunto.

• VECINOS DE LOS MUERTOS •

La única fracción de la red enana que sigue usándose cotidianamente es el Cementerio de Middenheim del Parque de Morr (pág. 52). Este fue el punto por donde los enanos salieron a la meseta. Ahora, el agujero horadado en la roca se ha convertido en la entrada a un laberinto de cámaras funerarias subterráneas.

Obviamente, el terreno superficial es un bien escaso en Middenheim y los túneles proporcionan una solución ideal. Desgraciadamente, con el paso de los siglos, se han producido derrumbamientos que han bloqueado varios túneles, y las zonas aún accesibles ya no pueden albergar a todos los muertos. Pero los precios se han disparado, y únicamente los más ricos pueden esperar ser enterrados allí. Las clases medias suelen enterrar a sus muertos en el bosque que está en la base de la Fauschlag, mientras que los cuerpos de los pobres se incineran en el Fuego Eterno de Morr, o son arrojados por el Barranco de los Suspiros.

Sin embargo, y sin que lo sepan los habitantes de la ciudad, hay siervos del caos en el cementerio. En los túneles cercanos viven pequeños grupos de sectarios y mutantes devotos de Nurgle, la sucia encarnación del caos. Recogen nuevos cuerpos para que sus maestros los corrompan en el interior de la Fauschlag, y cuando surge la necesidad, pueden usar el cementerio como entrada a la ciudad.

Hay una alcantarilla principal que atraviesa el cementerio hasta el norte del campo santo. Los sectarios han

abierto túneles hasta este canal para poder entrar en el tesoro del cementerio, y las tumbas proporcionan buenos botines, tanto para sus propios experimentos como para venderlos a los académicos y físicos sin escrúpulos (por no mencionar a los nigromantes secretos). Estas ventas les proporcionan dinero para satisfacer sus necesidades básicas, y un grupo de siervos poderosos de los que se pueden asegurar su lealtad por medio del chantaje.

Ayudados por los sectarios, los mutantes y los hombres bestia también han establecido bases en las catacumbas. Sin embargo, los hombres bestia rara vez recorren los niveles superiores y aunque muchos de los mutantes entraron inicialmente a través de las alcantarillas, también prefieren permanecer en las profundidades. No se arriesgan a ser descubiertos —todavía tienen que establecer una base sólida de poder y esperan el día en el que el caos controle la superficie del planeta.

Debe tenerse en cuenta que las fuerzas del caos que están dentro de la Fauschlag no han causado más estragos porque la cooperación entre los diferentes grupos, cultos y criaturas no es todo lo buena que podría ser. En el interior de la ciudad, las luchas por el poder siguen causando trastornos internos.

• EN EL INTERIOR DE LA TIERRA •

El factor más importante que hay que tener en cuenta es que el aumento de la actividad caótica no se ha producido por casualidad, sino que es consecuencia de las insondables maquinaciones de los temidos skaven. En las partes más profundas de la roca, elementos de los tres clanes skaven planean la ruina de la ciudad; los asesinos del clan Eshin controlan a las ratas de alcantarilla para que haga de espías y mensajeras, los miembros del clan Moulder alimentan bestias malignas con esclavos mutantes y los monjes de la plaga del clan Pestilens están preparando una epidemia que hará que la peste negra parezca un brote benigno de gripe.

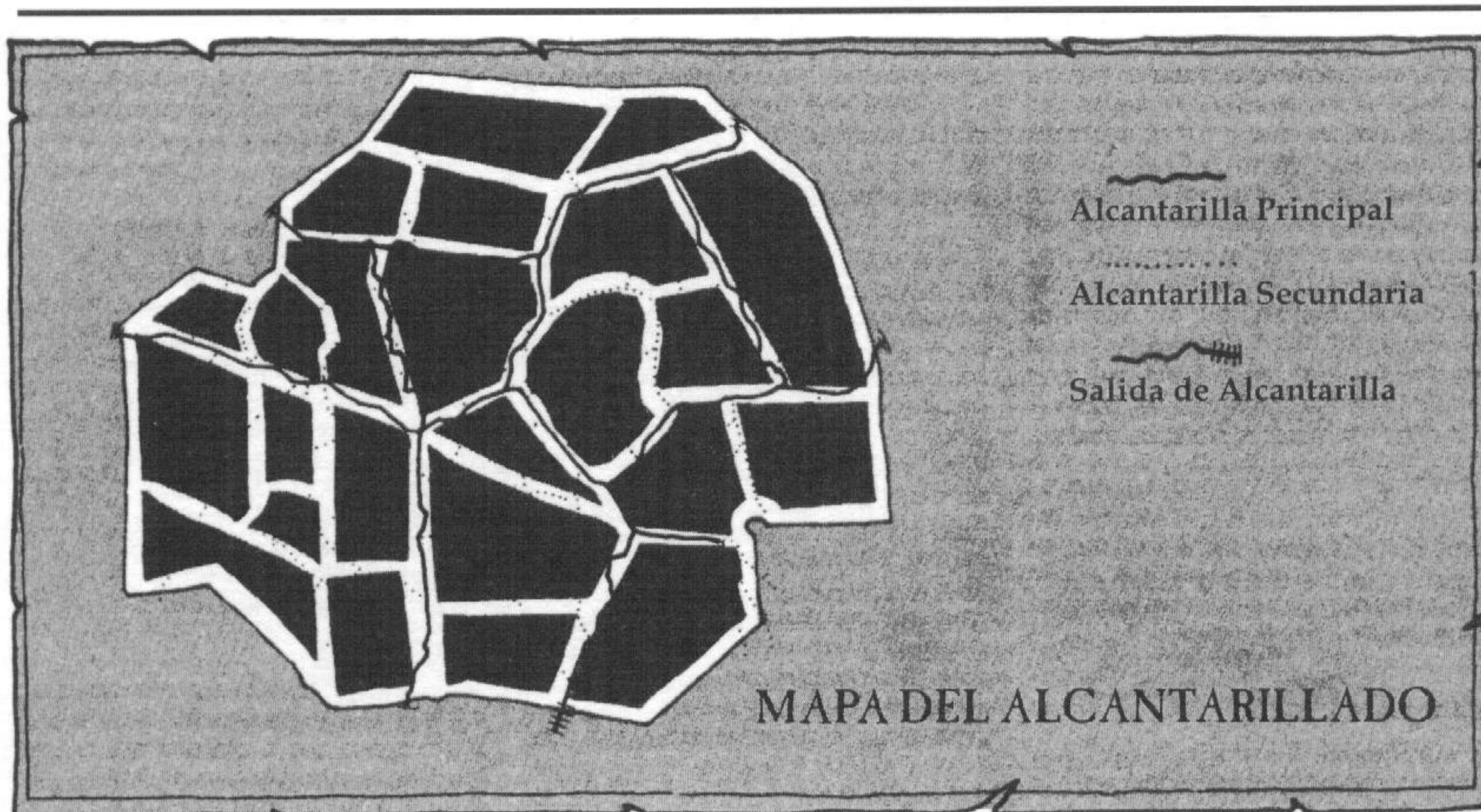
Por ahora, el número de skaven es pequeño, y su presencia la conocen sólo unos cuantos sectarios, pero son organizados y terriblemente eficaces. Lentamente, sus intrigas malignas van madurando. Hay algo en el aire —en los túneles de la Fauschlag soplan vientos de cambio con el hedor de la carne podrida. Y los skaven están esperando...

Si tus aventureros tratan de desentrañar los misterios de la Subciudad, deberían haber penetrado en lo más profundo de la roca antes de encontrarse con los skaven, pero los discípulos de Nurgle, las miríadas de mutantes y las manadas de hombres bestia deberían servir para entretenerles mientras tanto.

• EL ENTORNO DE LA SUBCIUDAD •

El entorno dentro de la Fauschlag es totalmente diferente al del exterior. La diferencia más evidente es la carencia casi completa de luz. Quizá cerca de la cumbre





podría haber alguna grieta que dejara entrar la luz, pero en el interior no se puede ver tres en un burro.

Los túneles también son sorprendentemente secos. La Fauschlag se compone principalmente de granito, y no hay muchas posibilidades de que se formen corrientes subterráneas. Las únicas excepciones son los manantiales termales que van a dar a los baños de Begierbaden (lugar 14, pág. 41). Queda a tu elección trazar su ruta exacta a través del núcleo de la roca. Por supuesto, la ciudad tiene numerosos pozos –fosos increíblemente profundos que van desde el nivel de la calle hasta el fondo de la Fauschlag y más allá. Ninguno de estos pozos aparece en ningún mapa –con lo que puedes ubicarlos donde te resulte conveniente (quizá proporcionen otra vía de infiltración para los siervos del caos).

Sin embargo, hay algunas zonas áreas húmedas. Los túneles y cavernas que se encuentran justamente debajo de los puntos en los que desaguan las alcantarillas sobre el bosque están continuamente empapadas de agua y suciedad. Si algunos aventureros cargados eligieran subir por ellas se saturarían y serían susceptibles de algún desprendimiento poco importante. Sin embargo, ten en cuenta que la integridad estructural de la Fauschlag en conjunto no resulta perjudicada.

Y, por supuesto, hay otros riesgos naturales bajo la superficie. De vez en cuando se pueden acumular gases peligrosos donde no hay ventilación natural. Algunos de estos gases pueden explotar al exponerlos a una llama, como la de una antorcha o un farol expuesto. Otros pueden ser venenos, causando un efecto debilitador gradual sobre los que los inhalen durante un periodo determinado de tiempo. Quizá el aspecto menos doloroso pero más

molesto de estos gases sea el olor. Desde el ligeramente repugnante al manifiestamente nauseabundo, los exploradores de los túneles sufrirán una experiencia de lo más desagradable, y quizá ni siquiera adviertan cuando el olor advierte de un peligro.

A pesar de todo esto, algunas plantas y hongos se las apañan para crecer en este implacable medio ambiente. En áreas afectadas por el filtrado de agua, habrá formas de vida habituales de las charcas. Las pequeñas acumulaciones de aguas subterráneas servirán de hogar a varias especies de plantas e insectos, y no serán potables. Además, en la red de cavernas proliferan los diferentes mohos descritos en el reglamento básico de WFJR (pág. 237).

• REALIZAR EXPEDICIONES EN LA SUBCIUDAD •

• MOVIMIENTO •

Es fácil realizar mapas de las alcantarillas. Los PJs deben poder seguir sus evoluciones sin demasiada dificultad (a menos que sean increíblemente ineptos). Sin embargo, una vez que se adentran en las profundidades, el mantenimiento de un mapa exacto ralentizará considerablemente el juego. También será difícil de realizar a causa de la naturaleza tortuosa de los mismos túneles.

Lo mejor es evitar conceder mucha importancia a los mapas de las catacumbas. Mientras que hayas decidido la disposición general de la zona que va a ser explorada por el grupo, puedes suponer que están al tanto de su ubicación. Cuando quieran volver a la superficie o encontrar un lugar por que el que pasaron hace tiempo, se les puede



pedir que pasen una prueba de Orientación. Si ninguno de los aventureros posee esta habilidad, puede bastar con pruebas de Inteligencia modificadas según tu criterio. Por tanto, no necesitáis molestaros en hacer mapas extremadamente detallados de pasadizos con aspecto de laberinto. Concéntrate inicialmente en describir la atmósfera general de los túneles. Para indicar inmensidad de la Subciudad, puedes decir sencillamente a los jugadores que sus personajes "caminan durante media hora hasta que..." —y a continuación recurre a las descripciones de los lugares específicos.

El movimiento a través de las cavernas será lento, incluso si el grupo va bien equipado —aunque sólo sea por la falta de luz. Los suelos son desiguales y a veces resbaladizos por el fino polvo (especialmente en las cuevas abajo). La mayoría de los túneles tienen 3 metros de ancho, pero su tamaño puede variar. A veces los personajes pueden encontrarse gateando por un pasadizo particularmente pequeño, o ver que tienen sitio para caminar tres o cuatro en paralelo.

Recurre a la lógica con la construcción de los túneles. Un área de almacenamiento importante tendrá una entrada principal y un amplio túnel de acceso. Por otro lado, es improbable que los enanos construyeran enormes túneles sólo por comodidad, ya que habría sido un desperdicio de esfuerzos. Y a pesar de la gran pericia de los ingenieros enanos, pueden haberse producido derrumbamientos poco importantes con el paso del tiempo, que quizá hayan generado callejones sin salida o hagan la vida un poco más difícil a los personajes.

• LUGARES •

No tengas miedo de añadir un poco de variedad al describir un lugar al grupo mientras se abren camino a través de la oscuridad. Mantén siempre la mentalidad de los ingenieros enanos. En vez de hacer que el grupo se tope con "otro túnel estrecho a la derecha," menciona de vez en cuando los restos de una estructura de soporte para túneles principales, o los escombros de algún depósito, viviendas o zonas de almacenamiento abandonadas, raíles de carromato destrozados y quizá algún templo derruido. Algunos enanos pasaron la mayor parte de sus vidas trabajando en la roca y es probable que hubiera evolucionado una especie de "sociedad móvil" para ayudarles a emplear su tiempo libre y su energía.

El tesoro de la subciudad puede contener desde pólvora a una biblioteca. Por supuesto, otras almas más oscuras ya han recorrido estos caminos. ¿Qué cosas permanecerán ocultas aún, para que se pudran en la noche eterna?

• PREPARATIVOS •

Es relativamente sencillo darse un paseo por las alcantarillas. Los aventureros pueden hacer los preparativos que crean necesarios, echar un vistazo y volver a la calle a tiempo para comprar lo que les falte. Pero cuanto más profundicen, más difícil les resultará avanzar. Un grupo de aventureros que trate de explorar minuciosamente la red de cuevas tendrá que planificar un viaje largo.

El grupo puede ver la utilidad de contratar a un enano para que les ayude a orientarse mientras viajan por el oscuro reino, y los enanos saben más historia de la roca que nadie. Este personaje dará estas explicaciones, incluso ante un peligro inminente, lleno de orgullo y emoción, lo que podría ser problemático cuando un grupo que es perseguido por mutantes pretende saber si girar a la izquierda o a la derecha, y su guía no hace más que glosar

las virtudes de la integridad estructural de un antiguo puntal de soporte...

Los personajes también van a necesitar una buena cantidad de comida. A menos que sean un grupo particularmente resistente al que no le importa consumir grandes cantidades de raciones sosas, es bueno para la moral llevar alimentos saludables y bien cocinados, ya que todos los aventureros van a tener que soportar todo tipo de penalidades en una expedición larga. Incluso si saben que la ciudad y la seguridad relativa se encuentran por encima de sus cabezas, cuando las cosas se ponen mal podría parecer que están a un millón de kilómetros de distancia. Tendrán que acampar en cuevas peligrosas, acostumbrarse a la falta de luz natural y sobrevivir a cualquier cosa que les lance la oscuridad.

• UNA CAMPAÑA A OSCURAS •

Evidentemente, esta no es una guía completa a la Subciudad de Middenheim. De esta manera puedes adaptar las aventuras o los acontecimientos en la Subciudad para que encajen en tu campaña, añadiendo detalles allá donde sea necesario. No lo olvides, debajo de la ciudad pasan tantas cosas como encima de ella.

Cuando los personajes jugadores vean que algo pasa debajo de las calles de la ciudad, lo más probable es que alerten a las autoridades. Esto puede resolverse de dos maneras:

Primero, la persona a la que informen podría ser un sectario. Aunque suelen ser sucios y estar plagados de enfermedades, los sectarios de Nurgle también cuentan con fieles en la Guardia de la Ciudad. El sectario parece activar la maquinaria de defensa de la ciudad pero no antes de avisar a sus colegas del mundo subterráneo. Cuando tenga lugar el registro, no habrá ninguna prueba que apoye el testimonio de los personajes. Quedarán como tontos ante los ojos de las autoridades, o como mínimo, como sensacionalistas poco fiables.

Como alternativa, quizá prefieras que los PJs contacten con un individuo de fiar y sincero. Sin embargo, y por desgracia, esto significa que los personajes se enfrentan a un desconcertante laberinto burocrático. A menos que decidan dejar el asunto y encargarse ellos mismos del asunto, los PJs podrían pasar semanas yendo de un funcionario a otro e intentando convencer a los altos cargos de la jerarquía militar de que su caso tiene base. Quizá la Guardia tenga que reclutar personal para proporcionarles el personal que necesitan para combatir la amenaza. Quizá no consigan ver el fondo de la cuestión y se limiten a sellar unos cuantos pozos y la entrada al campo santo. Quizá ya sea demasiado tarde...

En cualquier caso, es mejor ir revelando gradualmente el alcance de la amenaza de la Subciudad. Con este fin se han incluido varias miniaventuras, que aconsejan diversos métodos para presentar la Subciudad a los personajes, pero los detalles quedan a tu cargo. Tendrán que considerar cómo reaccionan los personajes ante la situación básica y continuar desde ese punto.

• ALGO EN EL SISTEMA •

En una alcantarilla abierta en Middenheim aparece el cadáver de un mutante. La puerta cercana de la alcantarilla no muestra señales de manipulación y la Guardia no consigue explicar la presencia de la criatura muerta. De hecho, el mutante murió en un encuentro casual entre sectarios rivales en las alcantarillas, y su cuerpo ha sido arrastrado por la corriente durante la noche. Este podría ser el





detonante de un choque importante entre dos o más grupos caóticos, o podría servir simplemente para indicar que algo se trama bajo las calles de la ciudad.

• EL DESAFÍO DE LAS ÁGUILAS •

La noticia está corriendo como la pólvora por la ciudad. Una mujer que estaba entrando en la ciudad en una silla ascensor vio posarse a un águila en un saliente de la pared de roca. El profesor Heinz Speigelmann –experto en ornitología en el Colegio Teológico (lugar 32, pág. 49)– quiere echar un vistazo más de cerca para ver si el águila ha anidado. A cambio de la ayuda de los personajes en esta expedición para escaladores, ofrece enseñarles una habilidad (o habilidades) de tu elección, o 10 CO para cada uno.

Sería bastante inteligente por parte de los personajes que se acercaran sólo cuando el águila no esté. Puede que se encuentren con un mutante rebuscando en el nido en busca de huevos con los que alimentarse. Como alternativa, podrían descubrir una entrada al sistema de túneles y decidir proseguir con su investigación. Si escogen esta opción, el profesor demostrará ser un compañero poco dispuesto y miedica.

• HEMOS PERDIDO UN ENANO •

Finalmente, y quizá como era de esperar, un miembro enano del grupo puede ser abordado por colegas del Gremio de Ingenieros. El gremio está preocupado por la reciente desaparición de otro miembro durante una inspección rutinaria de mantenimiento en los túneles ocupados por los enanos. Naturalmente, el asunto es bastante delicado ya que los enanos quieren mantener en secreto esas zonas.

Independientemente de si se pide o no ayuda a los demás personajes, estos se encontrarán con reticencias por parte de algunos enanos. Los personajes podrían interpretar mal esta reacción y alejarse del auténtico problema –el enemigo interior.

A continuación tienes un escenario largo que puede ayudarte a introducir la Subciudad en tu campaña, y que

puede desarrollarse en cualquier momento de la estancia de los jugadores en la ciudad.

• LOS MUERTOS ANDARIEGOS •

Esta es una aventura breve que puedes usar como introducción a la exploración de la Subciudad. Como alternativa, la aventura también puede valer como episodio corto encajado en tu campaña. Comienza, como es habitual, cuando el grupo se acerca a una posada de tu elección, quizá tras pasar la tarde en un partido de snótbl...

• UN ANILLO INSIGNIFICANTE... •

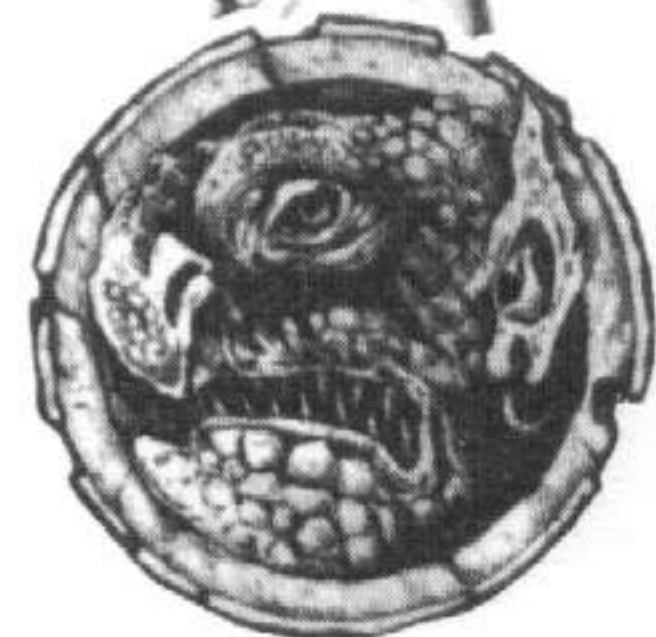
“Calzones de todos los colores, telas, camisetas... ¿les gustan mis mercancías? Con un chelín compran lo que quieran.” La sonrisa que precede la charla de reclamo casi agrieta el rostro de la vieja señora.

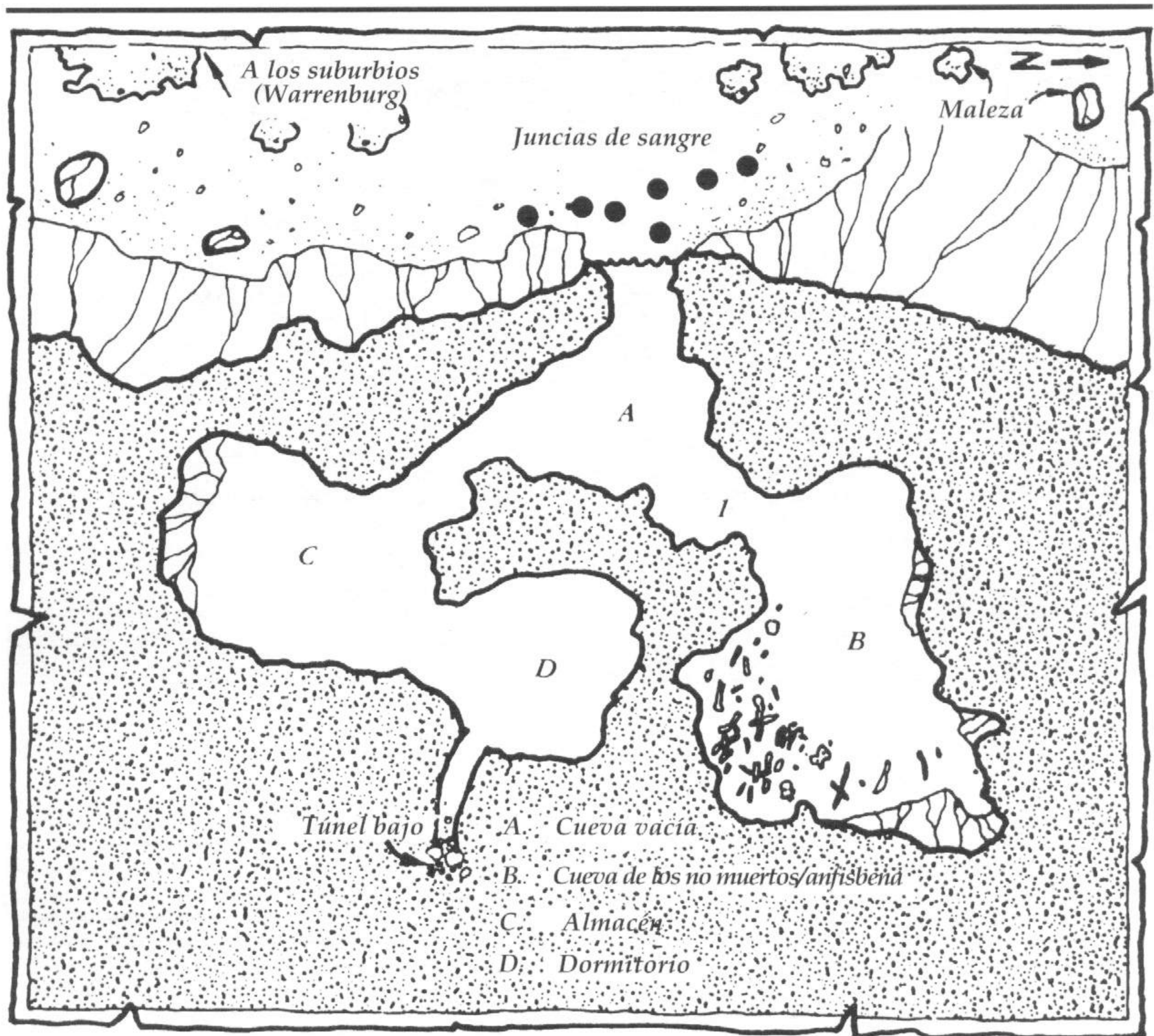
Los PJs acaban de conocer a Eliza Elenden, una vieja gloria entre los ladrones, actualmente empresaria. Después de sufrir un accidente que la dejó pendiente de unas muletas, Eliza se gana la vida vendiendo trapos que sólo son un poco peores que los que lleva puestos.

Con una mano sujeta un surtido de harapos sucios bajo las narices de los aventureros, mientras extiende la otra con la palma hacia arriba, con anticipación esperanzada a la vez que con cierto aplomo bloquea la puerta de la posada. Permite que los personajes vean manchas de sangre en algunas de las prendas de Eliza. Si le preguntan a qué se debe, Eliza explicará alegremente, “No me ha dado tiempo a lavarlas, señor. Las acabo de recoger esta mañana. Pero están nuevas, señor. Huela, huela, ¡qué magnífico aroma!” Levanta los trapos fétidos hacia su gorda nariz, sonriendo desdentadamente ante su “frescura”.

Si los aventureros hicieran más preguntas, Eliza explicará el origen de su cruel negocio:

“Es muy sencillo, queridos míos. Es dinero caído del cielo. Arrojan a los pobres diablos por el barranco por que no pueden permitirse enterrarlos, y suelen estar en buen estado cuando llegan a suelo –bueno, algunos trozos lo





están. Deben ser los árboles que paran su caída. Bueno, "si no desperdicias nada, nunca necesitarás nada."

Eliza habla de su negocio: comercio de trapos. Se encarga de recoger la ropa que llevan puesta los cadáveres del Barranco de los Suspiros. Sus únicos gastos son los de los frecuentes viajes en ascensor de silla para entrar y salir de la ciudad. No es cruel, sólo algo excéntrica.

Si ningún miembro del grupo le compra nada, parecerá particularmente abatida. Eliza atraviesa una mala racha y se muere de hambre. Persigue al grupo hasta el interior de la posada si es necesario, dejando sus trapos en el exterior. Finalmente, mete la mano dentro de su chal y saca un anillo de plata con una piedra preciosa azul engarzada.

"Ni siquiera me puedo quedar con mis pequeños tesoros. 10 coronas. Ni un penique menos." El grupo puede examinar el anillo. En realidad vale cinco veces la cantidad que pide Eliza. Los personajes que tengan la habilidad Tasar y los que pasen una prueba de Inteligencia con un -10 se darán cuenta. Eliza ha perdido el talento para los negocios que alguna vez ha tenido, y 10 coronas es toda una fortuna para ella.

Cualquier personaje que examine el anillo descubrirá en su interior el nombre Klaus Gurtelrose. Una inspección más detallada (realiza una prueba de Observación si es preciso), revela un gozne que permite extraer la piedra de la base, mostrando un pequeño emblema. Este es el

signo del Gremio de Hechiceros y será reconocido de inmediato por cualquier mago (o por los demás si pasan una prueba de Inteligencia). El anillo no es mágico, pero los personajes que tengan la habilidad Sentido Mágico pueden detectar algunos rastros tenues.

Si se la pregunta dónde lo consiguió, Eliza dice que lo encontró en un dedo, "Bien podrido y maloliente. No me preguntéis de quien era o donde estaba el resto del cuerpo." Puede describir el área aproximada (Mapa 1) de su hallazgo, y puede que sean necesarios un par de tragos para refrescar su memoria.

Anima a los jugadores a que piensen en las posibles implicaciones de su "ganga". ¿En qué circunstancia se enterraría a un hechicero entre los pobres y sin haber retirado un objeto de ese valor?

• KLAUS GURTELROSE •

Si investigan en el Gremio de Alquimistas y Hechiceros (lugar 31, pág. 49), los PJs deben pasar con éxito una prueba de Emp (+10 para los personajes hechiceros) para conseguir alguna cooperación. Casi todos los hechiceros recordarán el nombre del mago. Gurtelrose era un ilusionista ambicioso, al que se le descubrió estudiando nigromancia, para desaparecer a continuación. Eso fue hace seis años, y es un misterio lo que le sucedió después. (Dejamos a tu criterio si debes dar a los jugadores parte de la infor-

mación adicional de la descripción de Gurtelrose –pág. 76-, pero te recordamos que puedes proporcionar aquella información que puedan saber los miembros del gremio.).

De hecho, Gurtelrose fue ayudado en su huida por miembros de La Úlcera (un culto de Nurgle) y se refugió en la base de la Fauschlag. Los sectarios tenían una cueva que usaban como almacén de mercancías de contrabando. Gurtelrose ocultó la entrada con una ilusión sencilla de una pared de roca –renovándola periódicamente- y se puso a esperar el regreso de los sectarios.

Pero La Úlcera fue descubierta, y sus miembros murieron, con lo que jamás llegó el rescate del nigromante. Klaus “murió” mientras dormía poco después, pero la magia maligna que había corrompido su mente y su cuerpo se negó a dejarle descansar. Así se convirtió en uno de los Nigromantes No Muertos, y los cadáveres que aterrizan junto a su cueva son como maná caído del cielo (o mejor “azufre caído del infierno”...)

Klaus controla a varios no muertos, y perdió el anillo cuando, en un desliz momentáneo en su concentración fuera de su cueva, su dedo podrido se enganchó en una rama de árbol y se cayó.

• ENCONTRAR LA CUEVA •

Antes o después los aventureros deberían terminar buscando pistas en el área indicada por Eliza (Mapa 1). El borde del bosque esta a unos treinta metros del barranco, y el terreno intermedio es irregular y pedregoso, salpicado con arbustos retorcidos y moribundos.

Como la zona se encuentra emparedada entre el bosque y el barranco, recibe muy poca luz solar. Una fría brisa del norte sopla constantemente sobre este cementerio abandonado, acarreando sonidos de desconocida procedencia. Intimida a los personajes poniendo énfasis en los olores, sonidos y la falta de calor. Las sombras que se reflejan en el barranco y sobre el terreno pedregoso podrían parecer otra cosa...

Los cadáveres arrojados desde lo alto del barranco aterrizan en las copas de los árboles y caen al suelo cuando se descomponen. El aire hiede y las moscas se enjambran sobre cualquiera que esté en la zona (vivo o muerto). Sobre el terreno hay algunos esqueletos humanos –pero no demasiados: el bosque tiene su propio sistema de eliminación. Los lobos (y otras criaturas) suelen encargarse de los cadáveres “frescos”.

Si los personajes buscan durante el crepúsculo o el amanecer, tendrán un 25% de posibilidades de encontrarse con Gurtelrose, que estará tratando de encontrar su anillo. Gurtelrose verá antes a los personajes, se retirará silenciosamente a su cueva y preparará a sus siervos (véase más adelante). No pretenderá eliminar al grupo con Bolas de Fuego, ya que ve en ellos la posibilidad de aumentar las filas de su pequeño ejército.

• LAS CUEVAS •

Los personajes que dispongan de la habilidad Conciencia de la Magia sentirán la ilusión que oculta la morada de Gurtelrose y podrán señalar su ubicación si pasan una prueba de Int. Si no, la entrada de la cueva puede encontrarse tras tres horas de registro minucioso.

El área que rodea la entrada está infestada de juncias de sangre (véase Criaturas de las Cuevas, pág. 76). A menos que los Pj indiquen específicamente que están evitando la maleza, tienen un 50% de posibilidades de ser atacados.

Sin el equipo adecuado (o visión nocturna), los PJs no podrán ver en el interior de la cueva (salvo en el área a).

En cuanto los personajes entren en las cuevas disparan una Alarma Mágica, que alerta a Gurtelrose de su presencia. Tomará medidas para protegerse ya que el grupo está entrando en su “hogar”, pero no saldrá del área d hasta que consiga atrapar al equipo (véase más adelante).

• 2. ENTRADA DE LA CUEVA •

Esta área está tenuemente iluminado por la luz que llega a la entrada de la cueva desde el oeste. El suelo está cubierto de polvo y si los PJs pasan una prueba de Observar podrán ver huellas que van al nordeste y sureste hacia los túneles. Por lo demás, la cueva está vacía y significativamente más fría que el exterior.

Si los personajes se dirigen primero al nordeste, escucharán extraños susurros cuando llegan al punto 1. Esto es a causa del hechizo Sonidos que ha lanzado Klaus. Deben pasar una prueba de FV o sucumbir al impulso de huir. Si fallan la prueba y siguen, todas las pruebas de FV y Fr las harán con un –10 mientras sigan en las cuevas.

• B. SALA DE DESCANSO •

Aquí esperan los siervos del Nigromante No Muerto cuando no son necesarios para su señor. Hay 6 en total, pero al estar inactivos, parecen ser simplemente esqueletos y cadáveres en descomposición. El hedor es nauseabundo.

Una anfibena (pág. 76) ha llegado hace poco para refrescarse y está devorando un cadáver. Los personajes no la verán al entrar, ya que se está alimentando desde debajo del cadáver. Durante cualquier registro, la criatura se agitará como si percibiera la intrusión, haciendo que el cadáver se mueva. Si un personaje se aproxima al cuerpo para investigar (a menos de 3 metros), provocará el ataque de la anfibena. Revienta la caja torácica del fétido cuerpo a tal velocidad que el cadáver parece explotar. Su primer ataque es un mordisco, tras el que trata de atraer su víctima lo suficiente para realizar un ataque de constricción. Todos los ataques después del primero sufren un –10 a causa del estorbo que supone el cadáver. Tras cinco asaltos de combate, caerá al suelo lo que quede del cuerpo.

• C. ÁREA DE ALMACENAMIENTO •

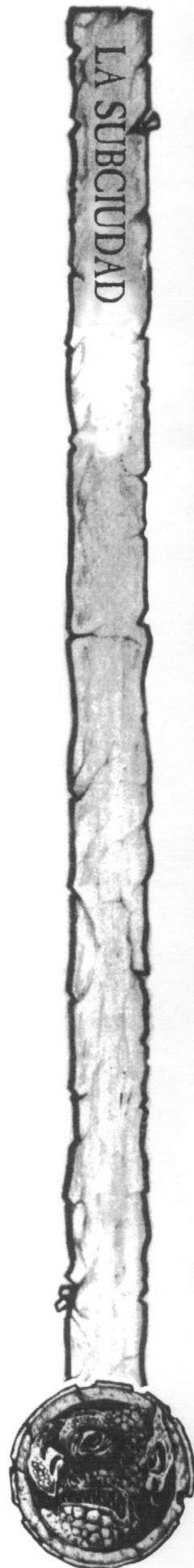
En el suelo de esta sala hay varias viejas togas y adornos de Gurtelrose. También hay algunos utensilios de cocina y un banco improvisado excavado en la roca. Si se pasa una prueba de Registro, se verá una poción curativa (una botella azul oscuro que contiene un líquido verde ligeramente viscoso –véase WFJR, pág. 182).

Si queda algún cadáver intacto en el área b, será invocado por el Nigromante No Muerto (mientras los personajes están registrando esta habitación) para tratar de cortarles la retirada.

Si los personajes tratan de entrar en el área d, o si están venciendo al grupo de no muertos, Klaus ataca con una Bola de Fuego después de haber lanzado una Ilusión de Camuflaje. Pasado este punto, tú decides como va a actuar Klaus. Recuerda comprobar su perfil y ten en cuenta que está loco, pero no es estúpido. Klaus tratará de huir si cree que es absolutamente necesario hacerlo. Si se queda con 2 puntos de H o menos, debe pasar una prueba de Fuerza de Voluntad. Si falla, tratará de huir. Si no, decidirá que puede vencer al grupo, y luchará hasta el fin.

• D. CÁMARA DE HERR GURTELROSE •

Esta habitación está sembrada de unas cuantos objetos extrañamente humanos. En una esquina de la habitación hay un farol abandonado, y al lado hay un montón



de libros. Ninguno es particularmente valioso o importante, aunque hay un diario escrito en lenguaje secreto clásico. El último apunte es de hace cincuenta años. Cualquier personaje que lo lea debe pasar una tirada de Frialdad o ganar 1d4 puntos de locura al leer el relato detallado de la transformación de Gurtelrose en No Muerto.

Si se pasa una prueba de Registro se encontrara un pergamino que contiene un hechizo de Mano de Polvo, un libro titulado Criaturas del Crepúsculo (un tratado de no muertos; los personajes que pasen 2d10 horas leyendo el libro obtienen la habilidad Identificar No Muerto si pasan una prueba de Inteligencia) y una pequeña caja forrada de cuero. La caja contiene un trozo de un vellón de lana, una pequeña campana de latón, tres bolas de azufre y un pequeño pedazo de tela (parte del sudario de un cadáver). En la pared oeste de la cueva hay un túnel bajo (de menos de un metro de alto) que va hacia el oeste. Sin embargo, está bloqueado parcialmente y el grupo tendrá que pasar 1d4 horas retirando escombros si quisieran entrar en él.

• MÁS AVENTURAS •

Según tu criterio, Klaus puede poseer notas u objetos que indiquen la presencia de sectarios en el interior de la Fauschlag. Tú decides lo que quieres complicar este capítulo, dependiendo de tu campaña. Puedes hacer los mapas de los lugares accesibles desde el túnel según te convenga. Esto podría permitir a los aventureros explorar un camino limitado hacia la Subciudad, o podría formar parte de los restos de un punto de entrada enano que se ha derrumbado parcialmente.

• CRIATURAS DE LAS CUEVAS •

Juncias de sangre

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	33	0	3	3	5	60	1	-	2	2	2	2	-

Reglas especiales

Se encogen ante el fuego; ataque de constricción (véase WFJR, pág. 239).

Anfisbena

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	4	3	11	60	1	-	14	5	43	43	-

Reglas especiales

Temen el fuego; provocan miedo en las criaturas que estén a menos de 3 metros; sus mordiscos son venenosos (véase WFJR, pág. 229).

6 Zombis

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	4	-

Reglas especiales

los zombis sufren inestabilidad si dejaran las cuevas sin Gurtelrose.

Klaus Gurtelrose, Nigromante no muerto

Klaus era un miembro destacado del Gremio de Hechiceros hasta hace unos 60 años. Su concentración en los estudios era motivo de alabanza por parte de sus superiores, pero también atrajo algunos celos de sus iguales. Sufrió todo tipo de burlas crueles, y llegó a pensar que su vida estaba en peligro.

Se volvió cada vez más antisocial, mezclándose con personajes de dudosa reputación. Finalmente, le abordaron dos miembros de un culto secreto de Nurgle, ofreciéndole clases. Klaus había perdido gran parte de su interés en los estudios, y su punto de vista cínico le llevó a ver únicamente la trivialidad de la magia, tras haber probado por afición en el campo de la Ilusión. Cuando se enteró que su nuevo tutor iba a enseñarle la poderosa disciplina de la Nigromancia, recuperó su entusiasmo, buscando vengarse de todos aquellos que se habían reído de él.

Regreso al gremio como agente del caos, aprendiendo todo lo que pudo acerca de la naturaleza mágica de las defensas de Middenheim. Finalmente, fue descubierto y huyó de la ciudad. Para aquel momento, su carne estaba comenzando a mostrar las marcas de la nigromancia y su aspecto cadavérico le impedía viajar a plena luz del día. Los sectarios encontraron una cueva para que le sirviera de escondrijo temporal, pero poco después fueron capturados y ejecutados, y Klaus fue olvidado. Ha permanecido allí desde entonces. Hace poco, la corrupción que retorció su corrompido cuerpo finalmente acumuló poder suficiente como para animarle. Este "renacimiento" le deja debilitado para ser un Nigromante No Muerto. El grupo debe aprovecharse de esta circunstancia para vencerle.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	28	4	4	21	60	4	43	89	89	89	89	-

Habilidades

Idioma Arcano, Lenguaje Secreto: Clásico, Mágico (Ilusionista, Nigromántico), Leer/Escribir, Saber de Pergaminos, Identificar Planta, Sentido Mágico, Saber de Pergaminos, Tasar, Conciencia de la Magia, Elaborar Drogas, Lanzar Hechizos: Magia Vulgar, Magia de Batalla (nivel 1), Ilusionista (nivel 1), Nigromántica (Niveles 1-3), Identificar No Muerto, Saber Demoníaco, Meditación.

Puntos de magia

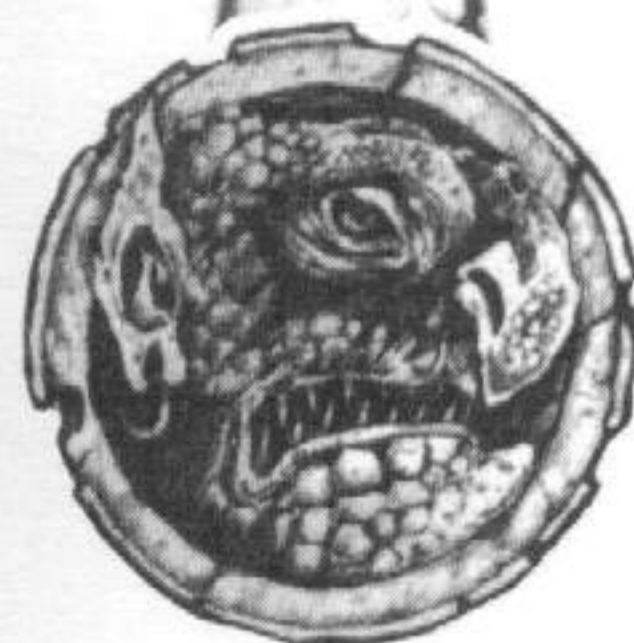
29

Reglas especiales

Causa miedo y terror en las criaturas vivas; es inmune a todas las reglas psicológicas.

Hechizos

Alarma Mágica, Sonidos, Bola de Fuego, Ilusión de Camuflaje, Mano de Muerte, Invocar Esqueletos, Encubrir Actividad.



BIENES Y SERVICIOS

Middenheim es una gran ciudad, con una población de más de 10000 habitantes y una amplia gama de bienes y servicios disponibles. En la ciudad están disponibles todos los artículos listados en el reglamento básico de WFJR, pero hay algunos casos especiales que se explican a continuación.

Armas y Armaduras

Como se indica que la pág. 24, las autoridades de la ciudad desaprueban que la gente vista armadura o porte armas en público, y la Guardia de la Ciudad tiene tendencia a interesarse en los personajes que van blindados y armados hasta los dientes en tiempos de paz. Los personajes que no sean ciudadanos distinguidos o miembros del ejército pueden despertar sospechas cuando traten de comprar tales artículos.

Componentes de los Hechizos

Los componentes para hechizos de Nigromancia o Magia Demoníaca no están disponibles bajo ninguna circunstancia, ya que estas dos formas de magia están proscritas. Hay una excepción, que es la de los Clérigos cuya deidad les permite lanzar hechizos de estas dos clases (por ejemplo, los Clérigos de Morr -véase WFJR, pág. 193); los componentes para los hechizos permitidos sólo están disponibles en los templos apropiados, dependiendo del criterio del Sumo Sacerdote.

Cualquier personaje que solicite dichos componentes será denunciado casi con toda seguridad al Gremio de Hechiceros y Alquimistas (pág. 49), que investigará el asunto. El Gremio de Hechiceros y Alquimistas tiene existencias de componentes para todos los hechizos (excepto los Nigrománticos y los de Magia Demoníaca), para su venta a sus miembros.

Venenos e Ingredientes de Venenos

Es posible obtener ingredientes para los venenos más comunes de diversas fuentes dentro de la ciudad -pero

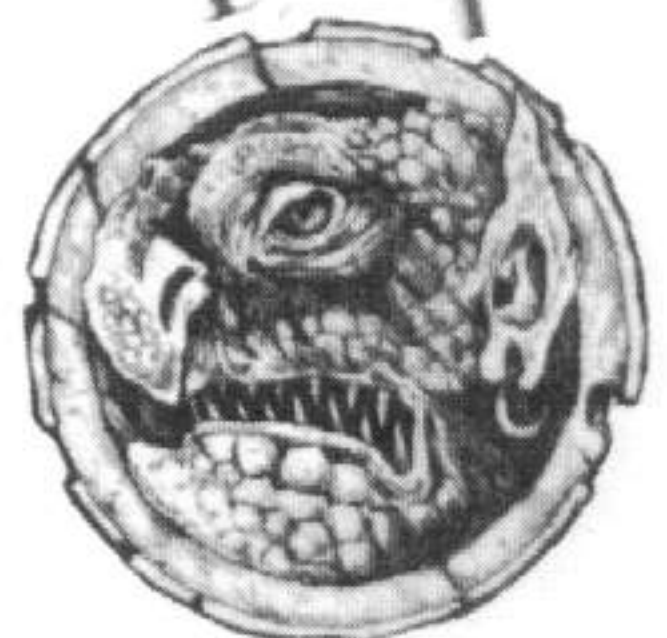
no se pueden adquirir los venenos en sí. La posesión de un veneno por parte de alguien que no sea Físico, Herbolario, Alquimista o Boticario -que deben ser miembros registrados del gremio correspondiente- es un delito penal. Los sospechosos serán acusados de asesinato (la Ley en Middenheim hace pocas distinciones entre tener la oportunidad de cometer un crimen, la intención de cometer un crimen, y la propia comisión del crimen).

Si los PJs buscan ingredientes para venenos, necesitarán absolutamente discretos -la mayoría de los Herbolarios, Alquimistas y Boticarios saben perfectamente si algo puede usarse para elaborar un veneno, y puede que los PJs tengan que pasar una prueba de Engaño para convencer al comerciante de que quieren la sustancia para un fin perfectamente inocente. Los personajes que traten de comprar abiertamente pueden ser denunciados a las autoridades y consiguientemente investigados.

Si decides permitir a los PJs que compren ingredientes de venenos, debes establecer cuanto costarán; el precio será elevado, ya que el comerciante está arriesgándose al venderlos lo mismo que los jugadores al comprarlos. Los intentos de Regatear deberían fracasar automáticamente o sufrir una fuerte penalización (un -20).

• LOCALIZAR TIENDAS Y NEGOCIOS •

Tu decides donde debe encontrarse un negocio o taller en concreto, pero hay varios factores a tener en cuenta cuando un jugador pregunta "¿dónde está el más cercano?" En primer lugar, está la cuestión de la calidad -los artículos baratos y de mala calidad probablemente se encuentren en el Barrio Antiguo o en Ostwald. Para los artículos de lujo y calidad alta piensa en las áreas de Brotkopfs o Kaufseit. También hay que considerar las necesidades de los talleres -algunos negocios necesitan más espacio que otros, bastantes deben tener un acceso fácil al agua, otros huelen mal y estarán consignados a los distritos más a favor del viento o más pobres. Finalmente, recuerda que los negocios similares tienden a agruparse en determina-



das zonas, aunque sólo sea por las razones esgrimidas anteriormente.

Cuando hayas decidido donde estará localizada una tienda en particular, asegúrate de tomar nota en el mapa, y en la guía urbana del distrito apropiado. También deberías decidir si el negocio es único en la zona o hay otros establecimientos similares en las proximidades.

La siguiente tabla proporciona una guía a la cantidad total de los establecimientos más habituales en Middenheim -ve contabilizando los negocios a medida que los vayas ubicando. Esta lista no pretende ser rígida o definitiva; modifícala según tus necesidades.

Negocio	Total
Adiestrador de Animales	8
Albañil	18
Alfarero	20
Armero	8
Barbero	8
Batanero	8
Boticario	20
Calígrafo	8
Carnicero	22
Carpintero	24
Carretero	10
Cerero/ Farolero	10
Cerrajero	8
Cerveceros	8
Constructor	10
Cordelero	10
Cuadra	24
Curtidor	10
Fabricante de Arcos/Flechas	10
Fabricante de Armaduras	10
Grabador	8
Herbolario	20
Herrero	12
Impresor	16
Joyer	10
Lavandero	8
Marroquino	12
Orfebre/platero	10
Panadero	36
Peletero	8
Pintor de Carteles	8
Prestamista	10
Sastre	22
Tejedor/Hilandero	14
Tienda de Música	8
Tintorero	8
Tonelero	10
Vidriero	8
Zapatero (remendón)	18

• EL MERCADO NEGRO •

En una ciudad del tamaño de Middenheim hay lugares en los que es posible obtener casi cualquier cosa a cambio del precio adecuado. Los PJs pueden querer probar el mercado negro si tienen dificultades a la hora de obtener algo que necesitan especialmente. No obstante, el mercado negro está sembrado de trampas para los incautos y pueden terminar deseando no haberlo intentado.

En primer lugar está el problema de contactar con un proveedor. Para ello es necesario hacer pesquisas en las zonas menos recomendables de la ciudad, con todos los peligros aparejados -lee, por ejemplo, las notas acerca de Ostwald (pág. 43) y el Barrio Antiguo (pág. 42). Las noticias de alguien que busca el mercado negro se transmiten

rápido, y los charlatanes están más que dispuestos a proporcionar "sangre de demonio auténtica" o lo que sea, a cualquiera que sea capaz de tragárselo. El crimen organizado puede recelar de cualquier extraño que trate de contactar con ellos y, temiendo que puedan ser investigadores de algún tipo, puede que les den una buena tunda o incluso traten de librarse de ellos. A la inversa, los PJs quizá atraigan la atención de la Guardia, que podrían orquestar un trato falso para atraparles.

Suponiendo que los PJs se libren de la Guardia, esquiven a los charlatanes y consigan convencer a un contacto "real" que no están tratando de ponerle una trampa, el segundo problema es hacerse con la mercancía. Si no cumplen un trato relacionado con sustancias ilegales, es complicado llevar a los estraperlistas al Tribunal de Fusspulver (pág. 22). Los PJs tendrán que ser muy prudentes para evitar quedarse sin dinero y sin mercancía. E incluso si consiguen el material, no se garantiza que será auténtico o de buena calidad, con lo que si los PJs no revisan cuidadosamente las mercancías antes de pagar por ellas, puede que terminen arrepintiéndose. El tercer aspecto a tener en cuenta es que los negocios con el crimen organizado no suelen acabar una vez que ha tenido lugar la transacción. Los personajes que hayan comprado algo ilegal en el mercado negro pueden verse forzados de vez en cuando a hacer "pequeños favores", siempre de naturaleza ilegal y arriesgada. Si la chusma no necesita de sus habilidades, no dudará a la hora de intentar ganarse un sobresueldo chantajeando al personaje, y amenazándole con desvelar sus asuntos turbios. Los tratos se apañarán para que el comprador siempre tenga más que perder que los vendedores.

Finalmente, los traficantes del mercado negro y sus clientes habituales temen ser descubiertos por las autoridades, y pueden ver a un grupo de forasteros como la manera ideal de alejar la atención de ellos mismos. Los delincuentes organizados de la ciudad pueden poner una trampa a los PJs -en cuanto los PJs tienen las manos en la masa, aparecerá una patrulla de la Guardia ("actuando a partir de cierta información recibida") que arresta a todos. Estas pequeñas trampas mantienen contenta a la Guardia, y les anima a relajar su habitual vigilancia para que los negocios diarios del mercado negro puedan transcurrir en relativa calma.

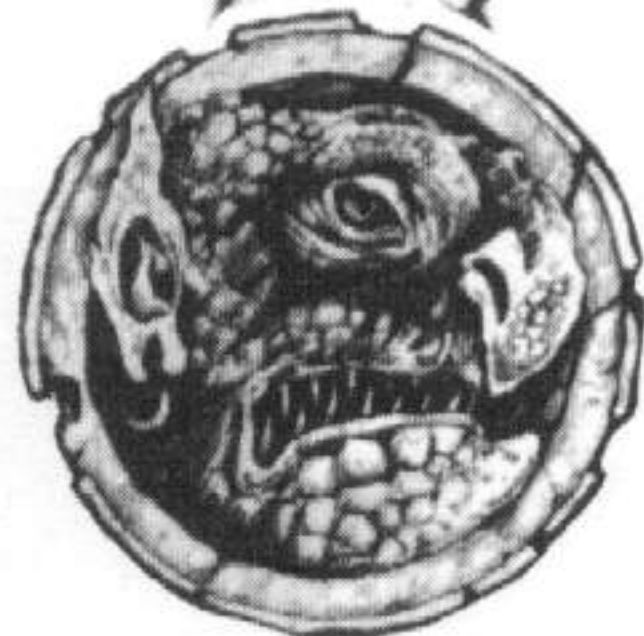
• A CRITERIO DEL DJ •

Lo más importante que se ha de recordar a la hora de regular la compra de mercancías restringidas es que, al final, eres tú como DJ el que tiene que decidir si permite o no que se efectúe la compra. Debes considerar cuidadosamente si quieres que los PJs vayan por ahí con a-saber-qué, qué es lo que podrían hacer con ello, etc.

• MERCADILLOS CALLEJEROS •

En casi cualquier sitio pueden encontrarse mercadillos improvisados, especialmente durante las fiestas (lee las notas en cada una de las zonas).

A continuación se incluye una Guía del Consumidor con los precios de todos aquellos artículos que no aparecen en el reglamento básico -no es exhaustiva y deberías inventarte con entera libertad los precios de los artículos no listados. Muchos de los artículos más pequeños pueden comprarse en algún puesto de los incontables vendedores ambulantes de la ciudad -usa la lista para proporcionar variedad en sus mercancías (para que tus PJs no se harten de que todos los halflings vendan "pasteles calientes"). Por supuesto, Middenheim proporciona todo tipo de bienes y servicios en establecimientos y talleres permanentes, como los que esperarías encontrar en cualquier gran ciudad del



Viejo Mundo. Pero los mercadillos callejeros de la ciudad son especiales, y como tales merecen una atención particular. Sin embargo, debes tener en cuenta que los vendedores de los artículos mencionados a continuación no están interesados en compras al por mayor (a aspirantes a empresarios o PJs mercaderes) –su margen de beneficios no les permite ofrecer descuentos por grandes compras.

Si estalla alguna refriega, usa el perfil de un ciudadano de clase media (véase Encuentros, pág. 56-62). Los mercaderes casi siempre llevan guardaespaldas, y en aquel capítulo también se proporciona un perfil para guardaespaldas. Guía del Consumidor de Precios de Mercado

Atuendos: usa la pág. 292 de WFJR.

Material:

Cuero curtido, para hacer un jubón: desde 7 a 10 CO.

Pieles de lobo curtidas: de 4 a 8 CO.

Pieles de oso curtidas: de 15 a 25 CO.

Algodón de Arabia (espeso), 1 metro de ancho por 1 metro de largo: de 7 a 8 CO.

Seda (30 cm de ancho) por metro de largo: de 8 a 10 CO.

Cintas de seda, 60 cm de largo, fardo de 10: de 5 a 6 CO.

Animales de monta y ganado: usa la pág. 294 de WFJR.

Ten en cuenta que las subastas de ganado y las ferias equinas se celebran únicamente fuera de la ciudad, habitualmente con una frecuencia semanal en Grevenfeld o Schoninghagen (véase el Diccionario Geográfico de la zona, pág. 103). Los arreos de monta (silla, etc) suelen regalarse con la compra de caballos de guerra y similares, salvo con los caballos de monta más baratos.

Artículos domésticos (véase WFJR, pág. 294):

Tonel (150 l.): de 7 a 12 CO.

Candelabros (pareja, de madera): desde 10/- a 22/6

Candelabros (pareja, de metal plateado): de 12 a 25 CO.

Barril (45 l.): de 5 a 8 CO.

Tetera (1,5 l.): 50/-

Cucharón, de metal con mango de madera: desde 25/- a 32/-

Objetos de adorno (grabados, de madera): desde 7/6 a 2 CO.

Cacerolas y ollas: desde 15/- a 45/-

Olla sopera (grande): 2 CO

Herramientas:

Surtido de limas: desde 7 a 12 CO.

Formón: 50/-

Martillo: desde 40/- a 70/-

Clavos (por docena): 15/-

Cedazo: 3 CO.

Mano de mortero y almirez: 2 CO. Pico: 90/-

Alicates: 70/-

Tenazas: 5 CO.

Otros:

Abaco: desde 1 a 4 CO

Juguete (de madera, esculpido): desde 12/- a 3 CO

Tizas de colores: 5/-

Dados (pareja, de raro marfil árabe): 5 CO

Amuleto de la suerte (plata): desde 5 a 30 CO

Baraja de cartas: desde 15/- a 25/-

Baraja de cartas de tarot (tileana): desde 50/- a 75/-

Flautas de pan: desde 5 a 8 CO.

Telescopio: 250 CO

Tienda (una plaza): 50 CO.

Tienda (tres plazas): 130 CO.

Estos son los precios típicos para mercancías de calidad media (aunque en Middenheim la calidad "media" es algo mejor que en otros lugares). En las mercancías de calidad superior, debes multiplicar por 3 las cantidades indicadas. Cuando el abanico del precio es amplio, los artículos se diferencian en su tamaño (por ejemplo, ollas,

cazuelas y jarros) o algún otro detalle relevante de calidad (tamaño, ornamentación, hechuras, antigüedad, etc.) La comida es un caso aparte: en cada mercado hay muchos puestos de comida, habitualmente supervisados por un cocinero. Los precios típicos de la comida serán:

Empanadas de carne (individual): desde 6p a 1/2

Empanadas de carne (grande): desde 2/- a 3/-

Empanadas de caza menor (grande): desde 2/9 a 4/-

Pasteles de fruta (individual): desde 6p a 1/-

Pasteles de fruta (grande): desde 1/6 a 2/-

Sopa (cucharón grande): desde 3p a 6p

Salchichas (por ración, caliente o fría): desde 4p a 9p.

Patata asada con mantequilla: 5p.

Pan y queso (por ración, con pepinillo): desde 9p a 1/2

Frutas comunes (manzanas, peras, etc., cada medio kilo): desde 1/6 a 3/6.

Vino (media botella): desde 3/- a 9/-

Vino caliente y especiado (vaso grande): desde 1/3 a 2/-.

Estas listas de precios cubren sólo unas cuantas posibilidades y pretenden facilitarte la labor de hacer patente la gran cantidad de mercancías que se venden en las calles. Si los PJs son rancios con la comida y siempre compran la más barata que pueden encontrar, haz que un par de ellos cojan una indigestión –y haz que se queden en la cama durante 2 o 3 días.

• GANAR DINERO EN MIDDENHEIM •

Además de los comerciantes callejeros, puedes añadir vinateros, vendedores de alfombras y mantas, artesanos que venden loza esmaltada, afiladores con artículos de metal, etc. –las posibilidades son infinitas. Si quieres, estos personajes podrían estar interesados en vender grandes cantidades para comerciar (con las reglas de comercio incluidas en Muerte en el Reik), pero ten cuidado a la hora de presentar a los PJs la oportunidad de hacerse ricos de inmediato.

Alquilar un puesto de venta en las zonas centrales de la ciudad sólo es posible si se consigue un permiso emitido por el Gremio de Mercaderes y se encuentra un lugar libre donde establecerse (lo que no es sencillo). Los permisos cuestan un chelín al día, pagaderos por semanas y por anticipado. Además, está el coste del "seguro" –los rufianes de la zona probablemente exijan hasta el 50% de los ingresos diarios. Tratar de establecer un puesto ilegal en las áreas de clase baja es invitar a ser robado. La solución ideal es establecerse en una esquina durante una hora, vender todo lo posible, y largarse. Si los PJs prueban este método actuando con sentido común y no fuerzan su suerte, permite que saquen beneficios de estas ventas –los detalles específicos dependen de tus inclinaciones personales, y de lo que compran y vendan los PJs, pero no permitas que todos los días ganen miles de coronas de oro.

Por supuesto, los PJs van a necesitar bastante dinero en sus aventuras en Middenheim. Los PJs con habilidades de ladrones pueden tratar de conseguir unas cuantas monedas de oro adicionales. Los PJs con habilidades como Danza, Cantar, Música, etc., pueden probar su suerte como artistas callejeros; puedes emplear las pruebas de Pasar el Plato (una por hora) para averiguar el éxito de sus esfuerzos. Sus ganancias dependerán en parte de la afluencia de público en la zona en la que actúen; las ganancias máximas rondarían las 5 Coronas de Oro por hora en una zona rica de la ciudad, pero sólo entre 5 y 10/- por hora en los peores barrios (o incluso menos). Por supuesto, la Guardia de la Ciudad podría echar al PJ o un pequeño grupo de artistas quizá decida pegarle una paliza con el fin de darle una lección ejemplar por ganar tanto dinero en su territorio.



PLANOS DE EDIFICIOS TÍPICOS

Este capítulo está dedicado a detallar varios establecimientos y tiendas que probablemente visiten los personajes jugadores. No se especifican ubicaciones concretas dentro de la ciudad, aunque se incluyen algunas sugerencias. Localízalos donde mejor te parezca.

• ARMERO •

Los talleres de los diferentes trabajadores del metal son esencialmente similares. El ejemplo incluido es la residencia/taller típica de un armero, que pertenece a Hans Rustung; es uno de los muchos talleres de artesanos de la zona del Neumarkt.

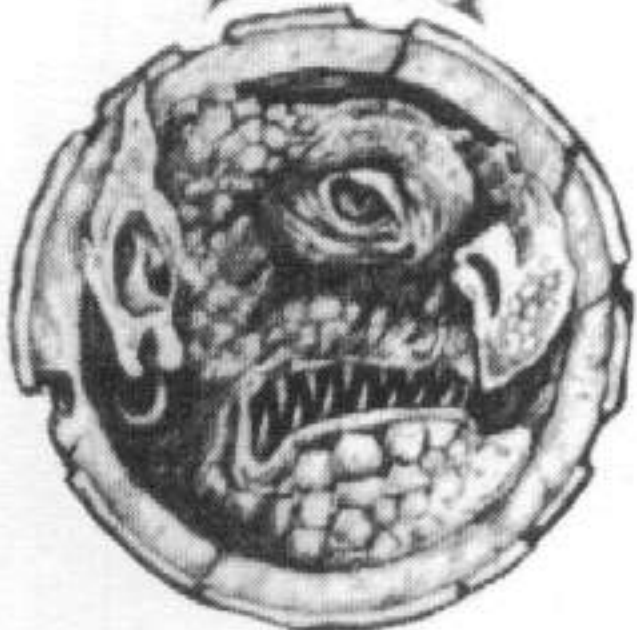
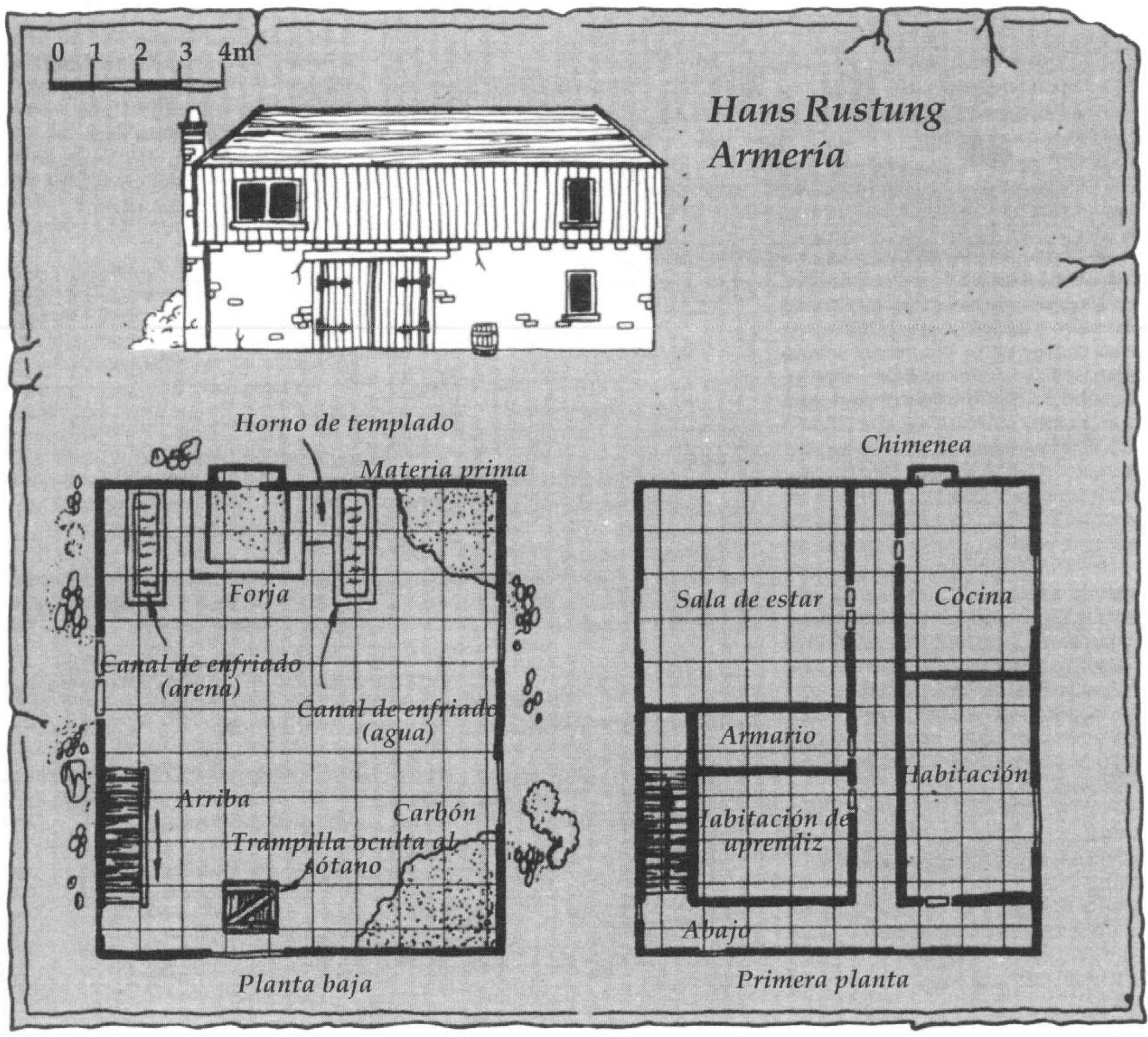
El edificio tiene dos plantas. La planta inferior está construida totalmente de piedra para minimizar el riesgo de incendios, y contiene el taller. Hay un par de puertas dobles, que pueden ser cerradas y atrancadas desde el interior, que permite el paso de los carros que traen metal y carbón. Estos materiales se almacenan en los rincones del fondo del taller; el espacio es un bien preciado en Middenheim, y sólo los artesanos más ricos pueden per-

mitirse el lujo de un patio. Excavada en una pared hay una forja de piedra, con una chimenea que sale hacia el exterior del edificio, terminando varios metros por encima de la altura del techo.

Además de la forja en sí, la sala de trabajo principal contiene varios canales de piedra llenos de agua o arena, y un pequeño horno de templado para enfriar lentamente los objetos terminados. Este proceso relaja las tensiones en la estructura cristalina del metal y evita que la pieza terminada sea quebradiza.

Todos los armeros tienen una cámara acorazada en la que guardan las armas y armaduras terminadas antes de su venta, recogida o entrega. En el taller de Rustung, esta cámara se encuentra en un sótano al que se accede mediante una trampilla oculta en el suelo.

El piso superior es de madera, y en él se encuentran los aposentos de Rustung y su familia. Su aprendiz, Fritz Lehrling, también tiene una habitación en este piso; Rustung es un maestro generoso, ya que muchos artesanos hacen que sus aprendices duerman en un rincón del taller.



Rustung tiene una pequeña cantidad de objetos comunes (1d6 de cada) en su cámara acorazada—dagas, floretes, estoques y similares, y los venderá a cualquier personaje que esté dispuesto a comprar. Otros objetos se harán por encargo, y tardará una cantidad de horas-hombre equivalente a la suma del valor de Estorbo del objeto (contando como 100 los valores que superan la centena) más su coste en coronas de oro (redondeando las cifras fraccionarias a la corona más cercana). Las cifras necesarias pueden encontrarse en la página 293 de WFJR. Por tanto, se tardarán 60 horas-hombre en hacer un estoque (20 CO, Est 40), y 135 horas-hombre en hacer una espada a dos manos (35 CO, Est 250). Estos tiempos son mínimos, y se puede tardar más del doble de tiempo en los objetos “de lujo”.

Rustung trabaja 12 hora al día, y su aprendiz 14, de las cuales emplea 8 en fabricar cosas. En cualquier ocasión hay un 40% de posibilidades de que Rustung esté haciendo algo por encargo —posiblemente para uno de los PNJs ricos y poderosos de la ciudad— y tenga otras 1d20 horas de trabajo que hacer antes de poder empezar con cualquier encargo de un PJ.

Rustung pedirá 1 CO por cada dos horas-hombre de trabajo en los objetos por encargo (es decir, 67 CO por una espada a dos manos). Sin embargo, se puede Regatear hasta dividir entre dos esa cifra o el precio indicado (el que sea más alto), y puede dar un descuento del 10% a los clientes distinguidos o habituales.

• OTROS ARTESANOS •

• FABRICANTE DE VELAS •

El taller de fabricación de velas de Klaus Kerzer es un ejemplo típico de los muchos talleres pequeños que suministran la mayor parte de la iluminación de la ciudad. Tiene dos plantas, y está construido de piedra y madera. La planta superior se ha reservado para el hogar, mientras que la planta baja está ocupada con el taller, separado de la tienda por medio de una cortina. En la parte de atrás hay un almacén que contiene bloques de cera, bobinas de cordel y otros materiales.

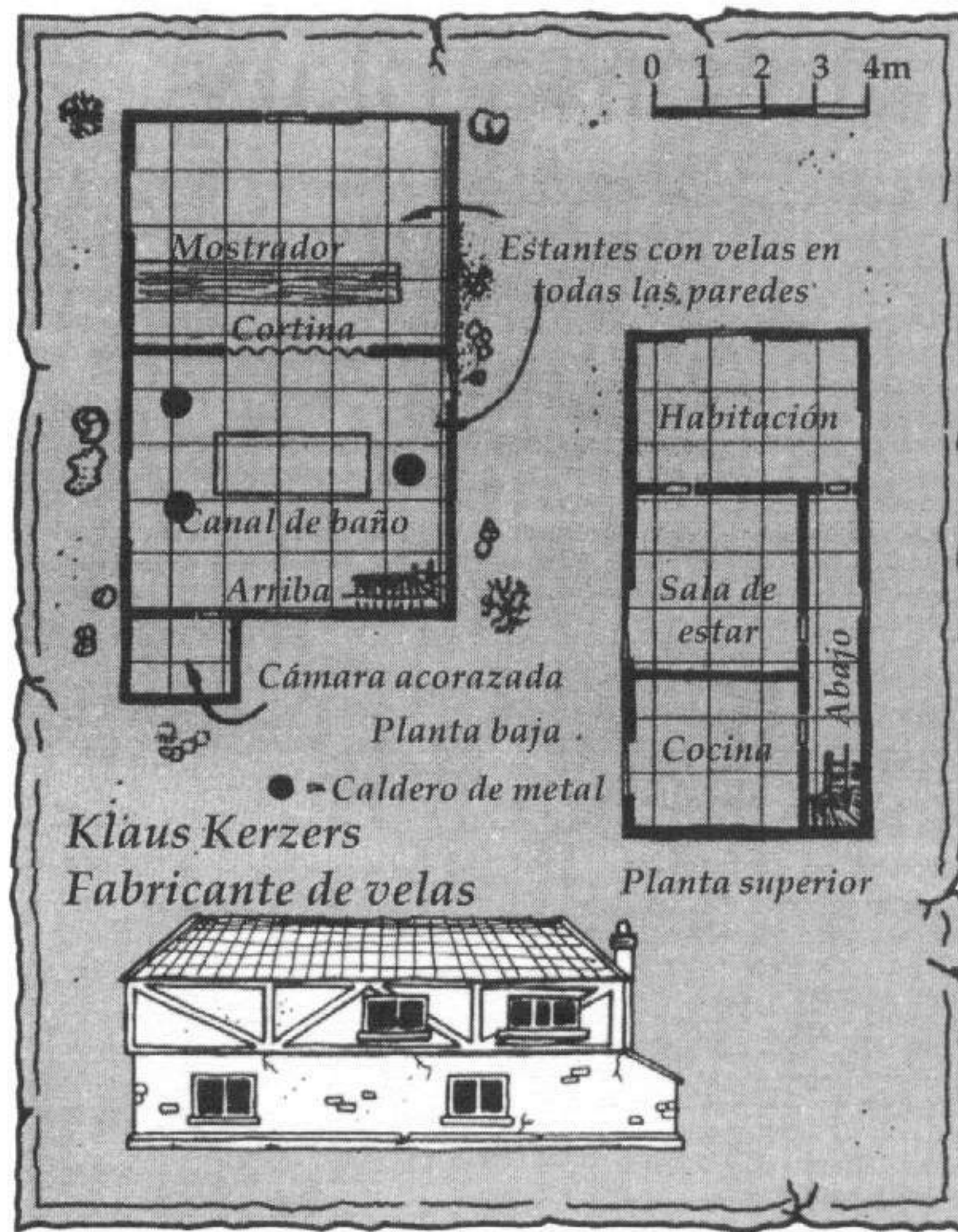
El taller está dominado por un canal metálico lleno de cera líquida, sobre el que cuelgan varios postes, que pueden subir o bajar gracias a unas poleas situadas en el techo. La cuerda se corta en pedazos, y se baña repetidamente en el canal hasta que se haya acumulado la cera suficiente y en cada extremo de la cuerda haya una vela.

Las velas terminadas se cuelgan en postes situados en estantes alineados en todas las paredes del taller y la tienda. Además del principal canal de baño, hay varios calderos más pequeños que se usan para hacer velas coloreadas y aromatizadas; los ingredientes especiales necesarios para estas variedades se guardan en una caja fuerte que hay en el almacén.

• ALFARERO •

Un taller de alfarería suele contar con dos plantas, y la vivienda se encuentra en el piso superior. La planta baja es el área de trabajo, y contiene un horno en uno de los muros y un par de grandes depósitos llenos de agua en el suelo para preparar el barro. La arcilla se refina y prepara en esos antes, antes de ser usado en el torno del alfarero.

Normalmente, un taller contará con dos tornos: uno rápido, que funciona mediante un pedal o una piedra circular que mueve con el pie, y otro lento, que se gira a mano. Si el alfarero cuenta con uno o más aprendices puede haber más de un torno de cada clase en la sala de trabajo. También puede haber varios tornos de piedra o metal, y



moldes de dos piezas para hacer objetos que no puedan salir del torno, como las pipas de cerámica.

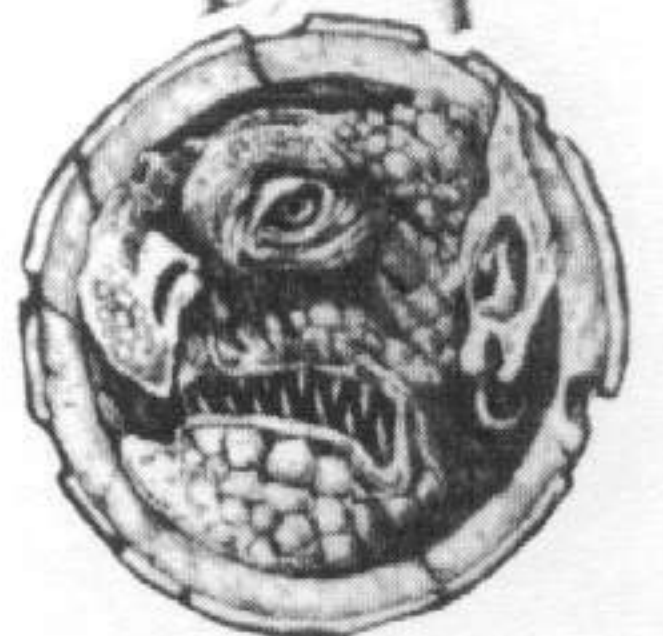
Además del horno, de los depósitos y tornos, en las paredes habrá un buen número de estantes de secado —son estanterías donde la cerámica que no está cocida se endurece antes de pasar por el horno. También habrá un banco de trabajo donde se mezclan los colores y otros ingredientes para los barnices; los mismos ingredientes se guardan en armario que está al lado del banco.

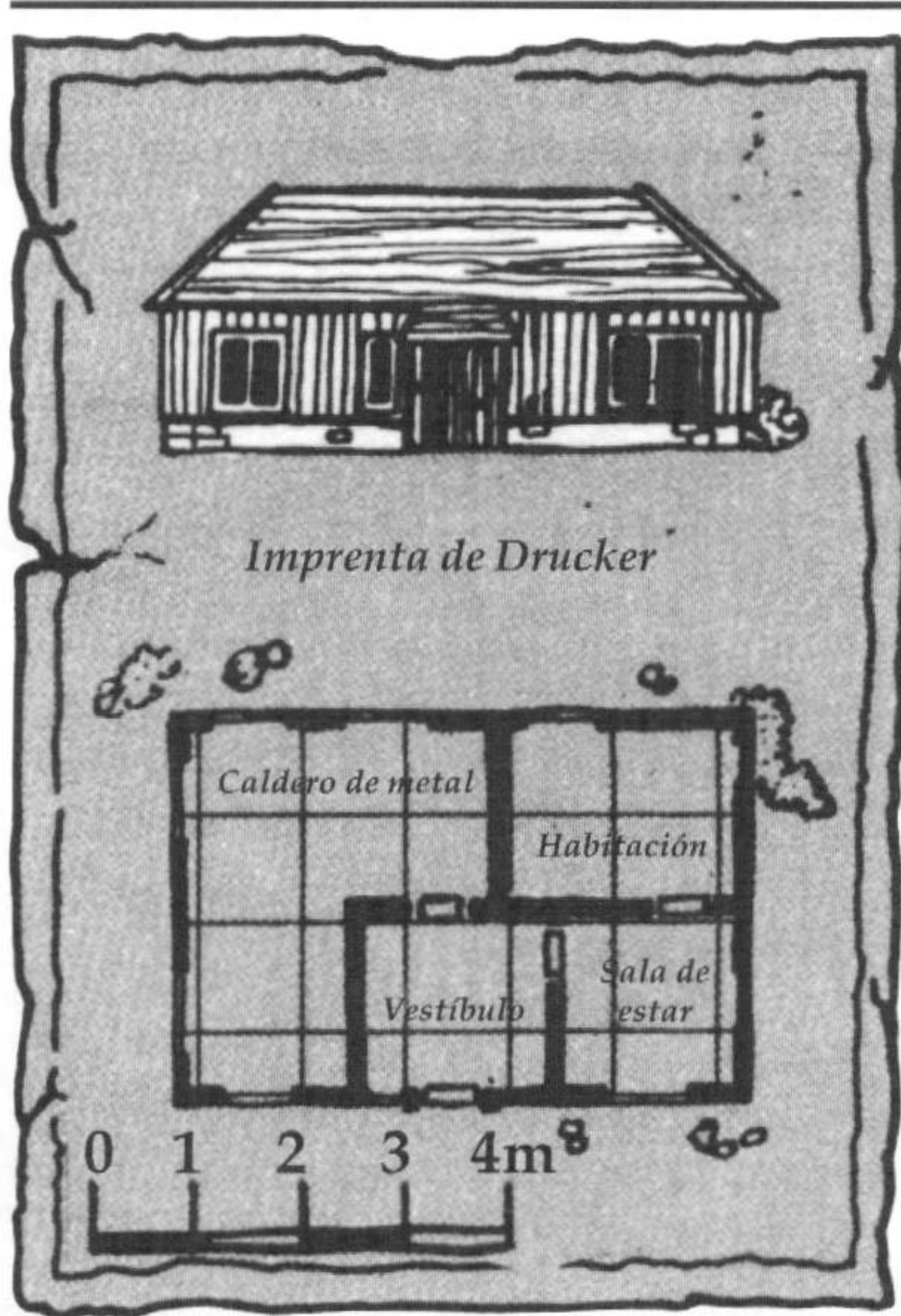
• VIDRIERO •

Un taller de un vidriero contendrá un horno, donde se funden antes del soplado los pedazos de cristal en bruto. Si el vidriero tiene uno o más aprendices, puede haber más de un horno. Junto a cada horno hay un banco en el se sienta el vidriero, y una rejilla (como las que se usan para sujetar armas) donde se guardan los punteles (varillas de soplado). También habrá un almacén en que se guarda el cristal en bruto, el carbón y los demás materiales.

Al menos uno de los hornos contará con una zanja de 1 metros de largo y 45 cm de profundidad excavado en el suelo ante él, que se usa para fabricar ventanas —el vidriero sopla una esfera de vidrio caliente, a continuación balancea su puntel como un péndulo a lo largo de la zanja (que evita que el cristal caiga al suelo y se desperdicie) para crear una figura hueca en forma de salchicha. Se recortan los extremos y se abre y aplana en cilindro para obtener un cristal cuadrado. A continuación se introduce el cristal en un horno cerrado llamado lehr, en el que se enfría lentamente el cristal para evitar grietas y tensiones. Los trozos de cristal que quedan en el puntel tienen forma anular de diana, y se saldan para hacer ventanales en edificios de baja calidad.

Si el vidriero también se dedica a los cristales de lujo, habrá un área a un lado de la sala de trabajo donde se guardan y mezclan los colorantes, antes de añadirse al vidrio fundido. Puede que también haya algunas varillas de vidrio coloreado, para su uso en los trabajos especiales.





• ALQUIMISTA/HERBOLARIO •

Eberhardt Stiefel regenta una pequeña tienda en el Freiburg. Cuenta con dos habitaciones en la planta baja – un taller y una tienda – separadas por una puerta cerrada con cortinas. Como es habitual, la vivienda se encuentra en la planta superior del edificio.

La tienda tiene un mostrador, tras el que hay varias estanterías repletas de botellas y frascos con diferentes preparados de hierbas y alquímicos, y la sala de trabajo está repleta de bancos y armarios que contienen varios ingredientes, un pequeño horno de secado para hierbas, y una pequeña cocina en la que se calientan las mezclas.

Stiefel tiene un impresionante surtido de ingredientes, y entre sus clientes habituales están muchos de los Hechiceros y Boticarios de la ciudad. Todas las hierbas se consideran un grado más común de lo normal en esta tienda –una hierba muy rara pasa a ser rara, una hierba rara se convierte en escasa, etc. –y siempre hay hierbas abundantes. Consulta Sombras Sobre Bögenhafen (pág. 40-41), donde encontrarás información acerca de las hierbas y su disponibilidad.

También es factible encontrar en el local de Stiefel ingredientes para hechizos y otros artículos esotéricos –a continuación se incluye la disponibilidad que sugerimos, aunque debes tener en cuenta los comentarios de la página 79 sobre la compra de artículos restringidos.

Nivel del Hechizo	Disponibilidad
Vulgar	Común
1	Media
2	Escasa
3	Rara
4	Muy rara

Como alternativa, podrías aumentar un grado la rareza de los ingredientes para hechizos de especialistas (Elementales, Ilusiones o Druidicos), con lo que los ingredientes para los hechizos de nivel 1 pasan a ser escasos.

Quedan a tu justo criterio los precios para los ingredientes de hechizos, teniendo en cuenta la naturaleza exacta del ingrediente, la falta que les hace a los personajes, y si quieres o no que los PJs tengan acceso a ese hechizo en cuestión.

Por supuesto, además de ingredientes también es posible comprar a Stiefel pociones de hierbas y otros preparados especiales; tiene preparados de todas las hierbas incluidas en Sombras Sobre Bögenhafen (pág. 40-41) que cuestan el doble del precio indicado de la hierba, y contienen una dosis.

• IMPRENTA DE DRUCKER •

Rudolf Drucker mantiene una pequeña imprenta cerca del Colegio Teológico (pág. 49), y en los distritos de Freiburg y Neumarkt hay uno o dos negocios similares.

La imprenta es un edificio de una planta, y la máquina se encuentra en una habitación situada tras la vivienda. El aprendiz de Drucker, Thomas Buchstab, compone las planchas de impresión a partir de los bloques de letras de madera y plomo que se guardan en estantes en las paredes, y Drucker comprueba las planchas terminadas y maneja la imprenta mientras Buchstab aplica la tinta sobre las planchas.

La imprenta es de hierro fundido, con un soporte para las planchas y un rodillo accionado mediante manivela que presiona el papel sobre la plancha entintada. Acepta cualquier tamaño de papel, hasta 1m x 65 cm. Cerca de la imprenta hay unas cuantas estanterías con varias resmas de papel, desde el más tosco (poco más que pasta de papel) al pergamino de gran calidad.

El salón de la casa está empapelado de copias de carteles y páginas, que Drucker cree representativas de su arte.

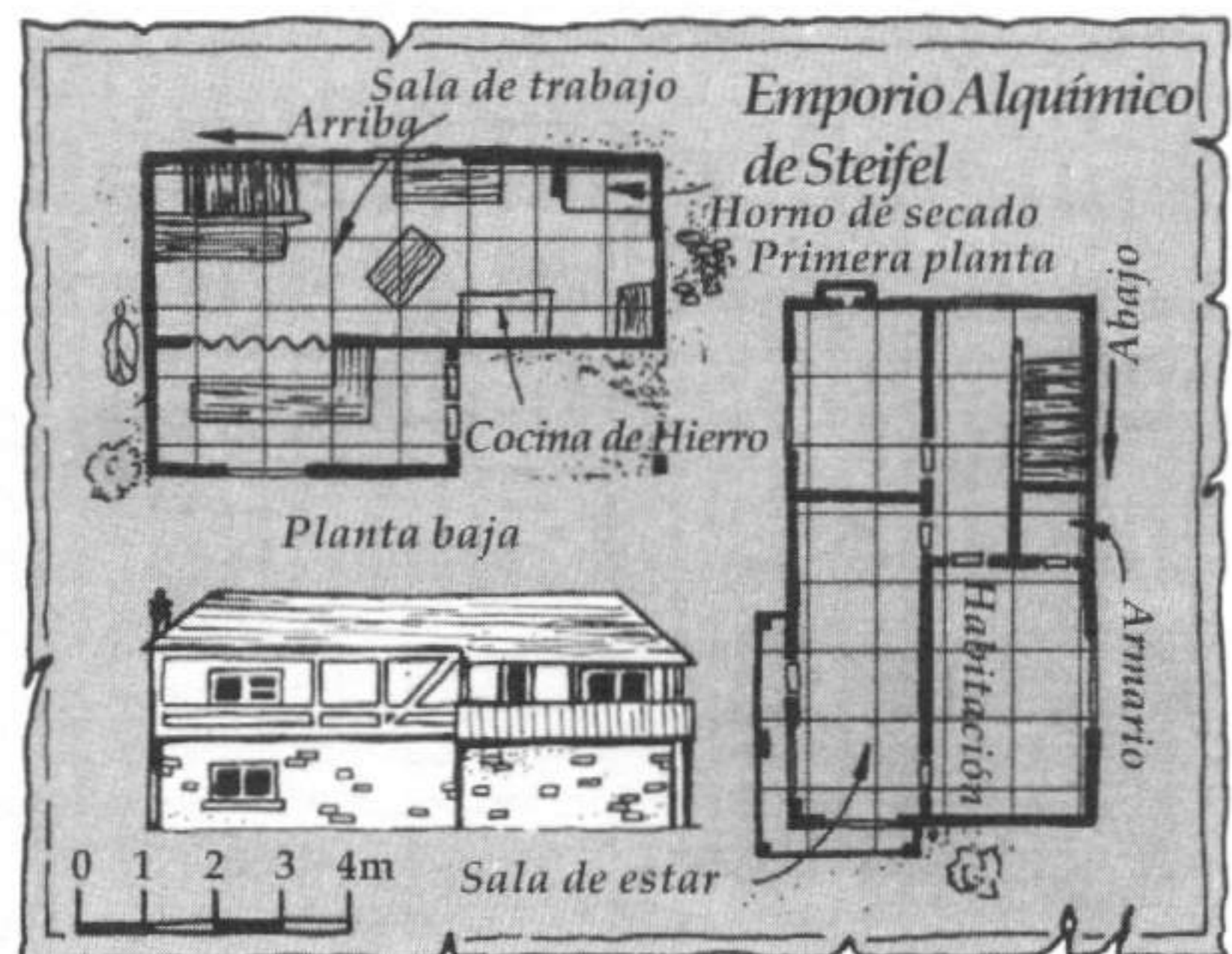
Los precios de imprenta de Drucker son los siguientes:

1 chelín por línea por 50 copias, redondeando hacia arriba (en papel de mala calidad).

1 chelín adicional por 50 copias en pergamino.

1 chelín adicional por 100 copias en un papel mayor de 60x60 cm.

También puede proporcionar libros encuadernados, gracias a un acuerdo con un marroquino; puede costar entre 5 y 50 CO, dependiendo de la calidad de la encuadernación y del grado de ornamentación requerido.



Drucker conoce personalmente a todos los demás impresores de la ciudad, y hablará con claridad de la resistencia que se están encontrando por parte de los escritorios (véase más adelante) y de los incomprensibles papeleos que han impedido hasta la fecha la creación de un gremio de impresores.

Hay al menos un antiguo aprendiz del que se sabe que vive en las zonas menos saludables de la ciudad, pero que no ha montado su propia imprenta. Drucker no sabe como se gana la vida, pero si quieres iniciar una aventura corta, podría haber establecido una imprenta clandestina en la que se imprimen panfletos políticos sediciosos, se falsifican documentos públicos o se reproducen textos prohibidos para un grupo de sectarios.

• JOYERO/ORFEBRE •

Middenheim está bien surtida de joyerías y orfebrerías, y en el distrito de Ulricsmund se encuentra un ejemplo típico de estos establecimientos, regentado por un enano conocido como Corto Rogni. Muchos de los ciudadanos más ricos de la ciudad prefieren tratar con joyeros enanos, aunque bastantes negocios humanos pueden fabricar artículos de igual calidad.

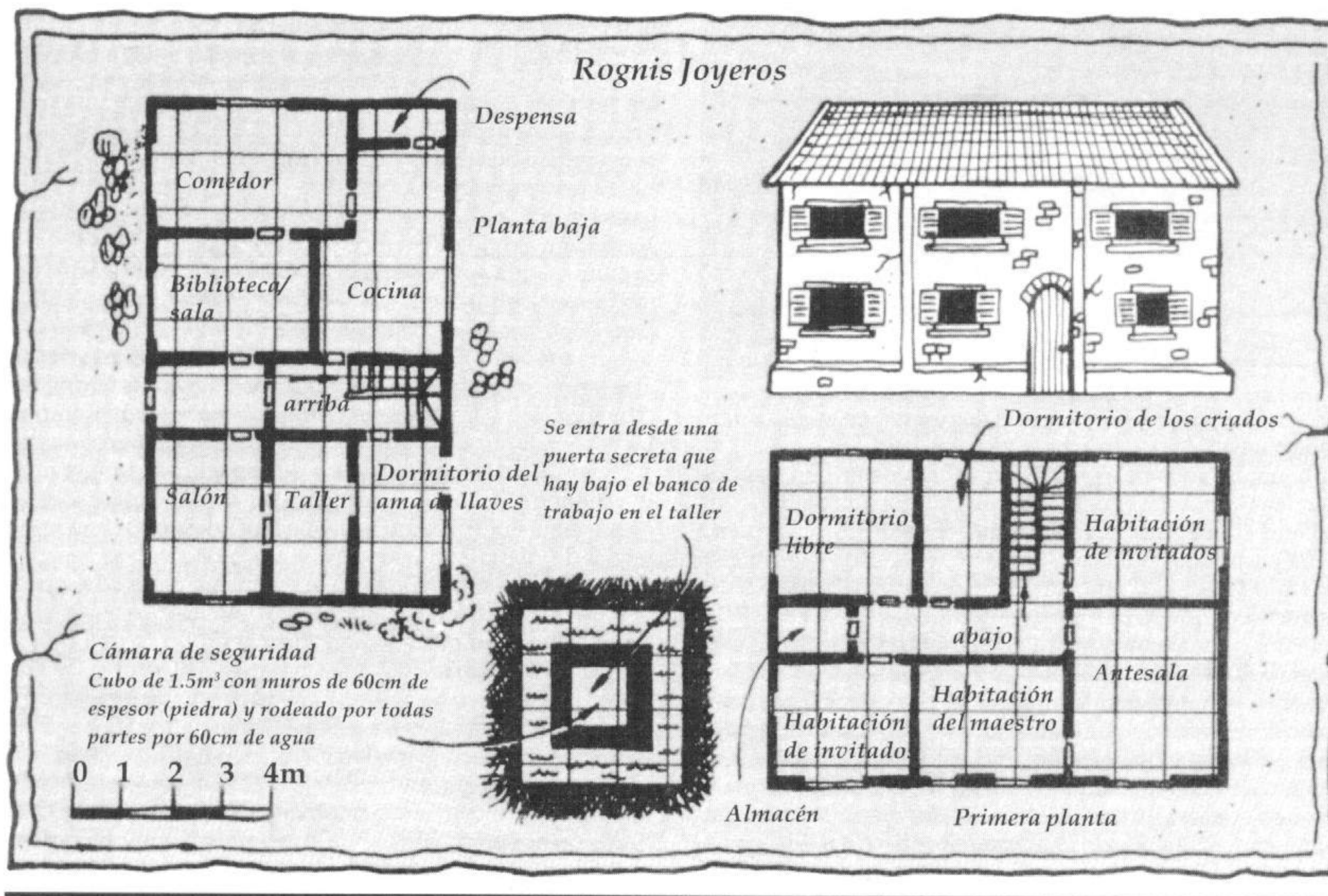
La tienda de Rogni es una casa de clase media pequeña y de aspecto corriente, y aparentemente se diferencia de las de sus vecinos en el número de cerraduras de la puerta, las ventanas atrancadas y el cartel con un anillo de oro que cuelga en el exterior. El interior es pequeño, oscuro y estrecho para el estándar humano. Un pequeño salón para recibir clientes está separado mediante otra puerta con cerradura del taller de Rogni, que es aún más pequeño. El resto de la casa es la vivienda de Rogni y de Matilda Bayasana, su ama de llaves y cocinera. Matilda es un personaje pequeño y ocupado, que se asegura que la casa siempre esté presentable, como ella suele decir, y que Rogni recuerde comer y dormir en intervalos regulares.

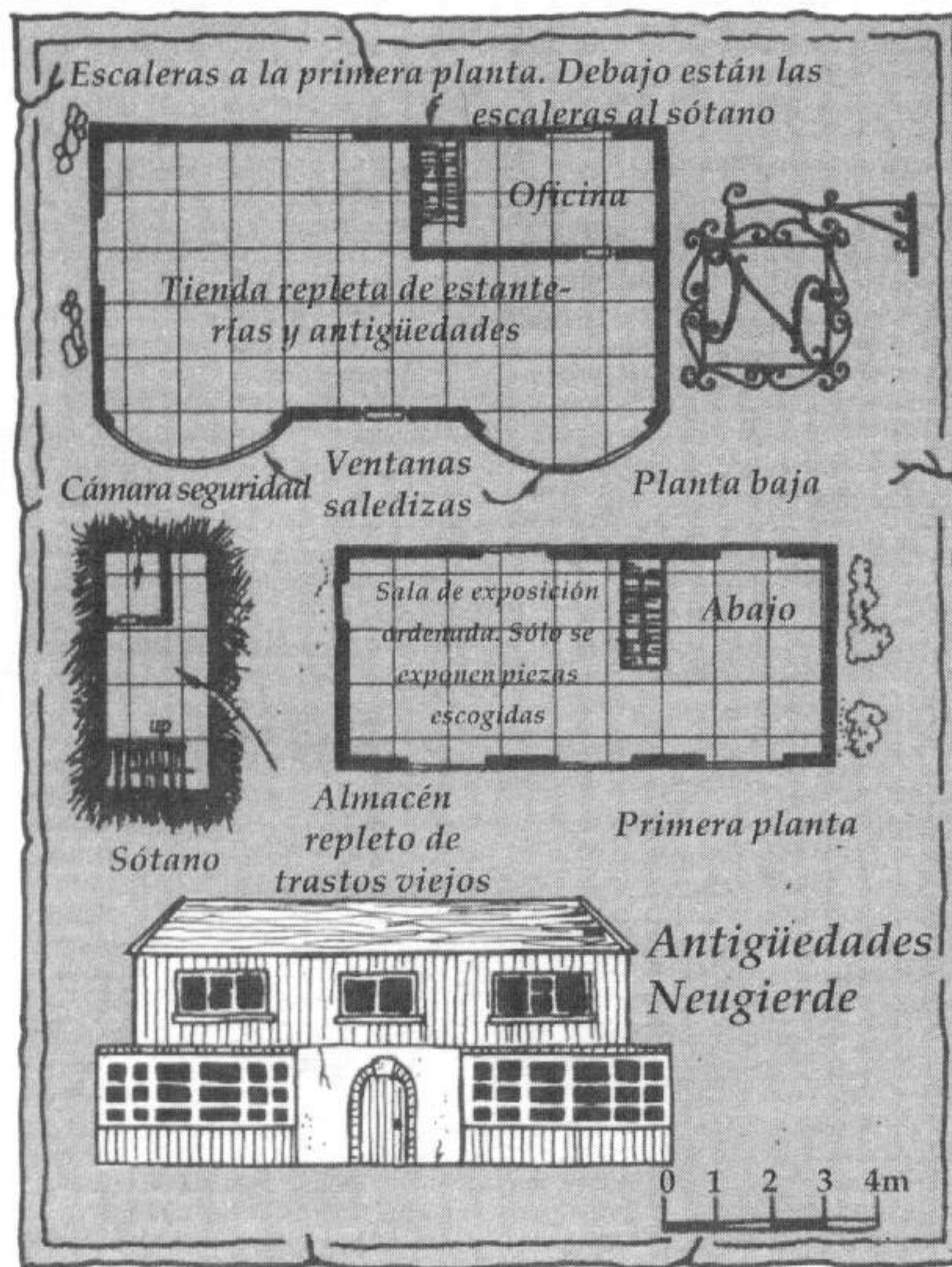
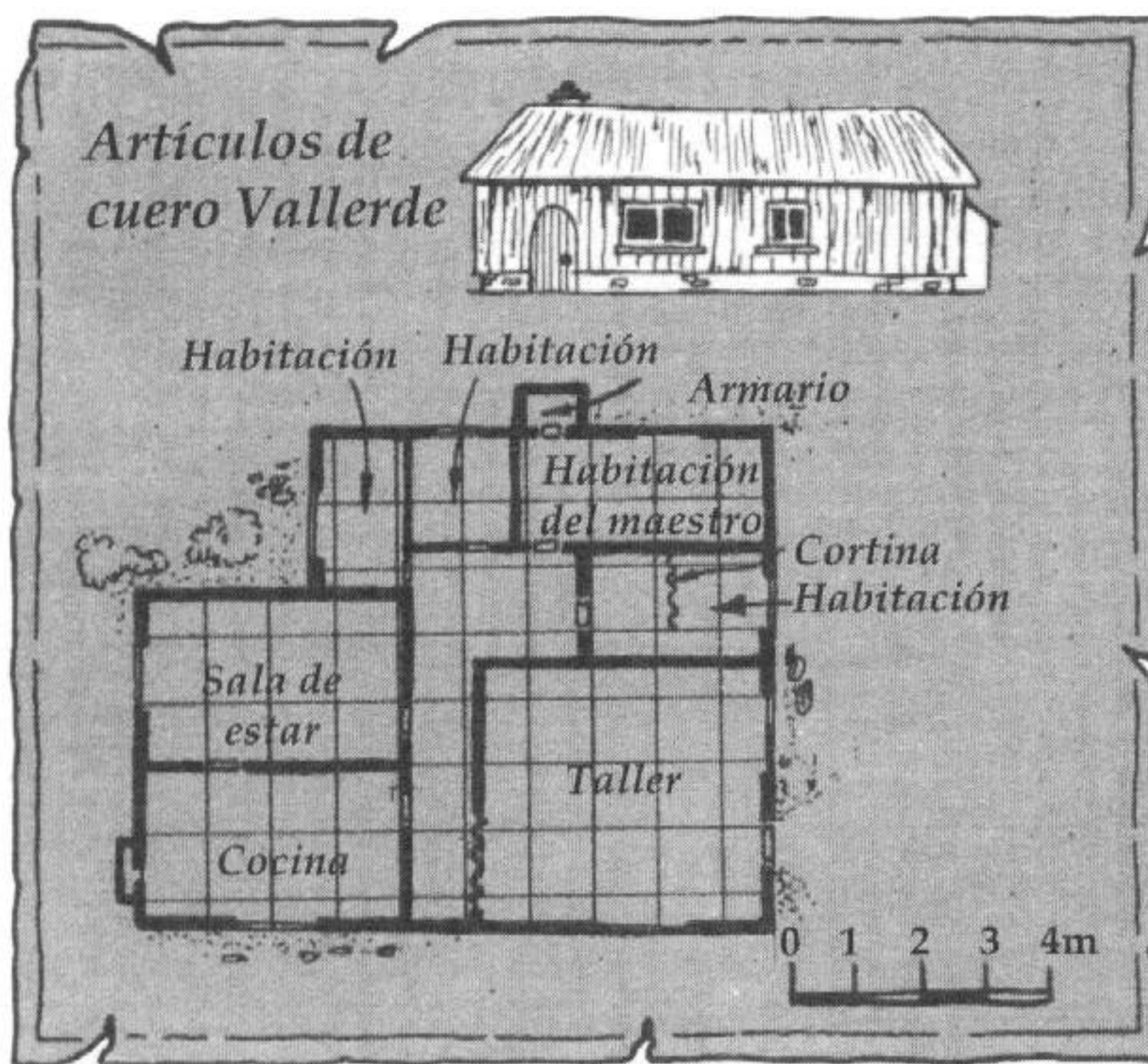
El taller de Rogni es poco mayor que un armario, con sitio para su banco de trabajo y un taburete, y muy poco más. El banco está sembrado de pequeños pedacitos de oro, plata y piedras semi-preciosas parcialmente cortadas, además de tener un surtido de pequeños martillos, limas y cuñas. Tiene un muestrario de anillos lisos o enjoyados, alfileres y otros artículos de joyería, que vende a cambio del 110% del valor de los materiales, aunque hará trabajos por encargo por el 110%-125% de su valor, dependiendo de la complejidad del trabajo. Hará un 10% de descuento a enanos, amigos personales y clientes habituales -si se le pide. Su obra puede ser identificada por su sello de una espiga de centeno, porque su nombre significa centeno en Reikspiel.

Además de fabricar artículos de joyería, Rogni también tasará joyas y gemas para sus clientes. Tiene 65% en las pruebas de Calcular, teniendo en cuenta su habilidad de Tasar, y cobra el 1% del precio del objeto, con un mínimo de 1 CO y un máximo de 10 CO. Nunca sobrevalora deliberadamente un objeto para conseguir una comisión mayor, y su reputación es tal que jamás nadie creería que pudiera hacer algo así. Rogni comprará joyas al 80% de su valor calculado, y se puede Regatear hasta el 90%, si les gusta particularmente alguna.

El pasatiempo de Rogni es hacer relojes, y hay un reloj casi en todas las habitaciones de la casa; aunque los hace por diversión, puede llegar a venderlos si se acuerda un precio justo, y de hecho sus relojes pueden encontrarse en varias de las casas más ricas de la ciudad. La mayoría sólo se retrasan o adelantan menos de diez minutos al día, lo que es una muestra de la pericia de Rogni.

A la cámara de seguridad de Rogni se llega a través de una puerta oculta que hay bajo su banco de trabajo - está oculta con la clásica astucia de los enanos, y hay un modificador de -20 a todas las tiradas de Registro. La puerta es sólida (R 6 H 16) y está cerrada con llave firmemente (PC 50%). Rogni guarda la única llave en una cadena alre-





dedor de su cuello; la llave tiene dos extremos, y sólo Rogni sabe cual abre la puerta. Si se usa el extremo incorrecto, se falla una prueba de Forzar Cerraduras o alguien trata de derribar la puerta, se activará una trampa que dispara una salva de dardos. El personaje que trata de abrir la puerta debe pasar una prueba de Iniciativa (los elfos y los humanos la realizan con una penalización de -20 a causa de las estrecheces que sufren en su posición debajo del banco de trabajo) o ser alcanzado por 1d6 dardos. Cada dardo causa el daño de un ataque de F 0, y está empapado con una dosis de veneno paralizante; la víctima debe pasar una prueba de Veneno por cada dardo que le alcance, y cada prueba fallada tendrá el mismo efecto que una dosis de Hoja de Buey (WFJR, pág. 81). Al mismo tiempo que la trampa se activa, suena automáticamente una gran campana en el ático, dando la alarma; Rogni o Matilda aparecerán en 2d4 asaltos, armados con un trabuco.

La cámara de seguridad está excavada en la roca que hay debajo de la casa, y tiene 1,5 m³. Las paredes tienen 60 cm de espesor, y están hechas de bloques de piedra bien unidos con mortero. Detrás de las paredes y debajo del suelo hay un espacio de 60 cm de espesor que está lleno de agua, para frustrar cualquier intento de construir un túnel hasta la cámara de seguridad. Rogni guarda allí todos sus materiales preciosos.

Como muchos de los orfebres de la ciudad, Rogni guardará oro u otros objetos en su cámara de seguridad a cambio de 1 CO por mes; extiende un recibo por cada objeto guardado, y estos recibos a menudo se usan como papel moneda cuando cambian de mano grandes sumas.

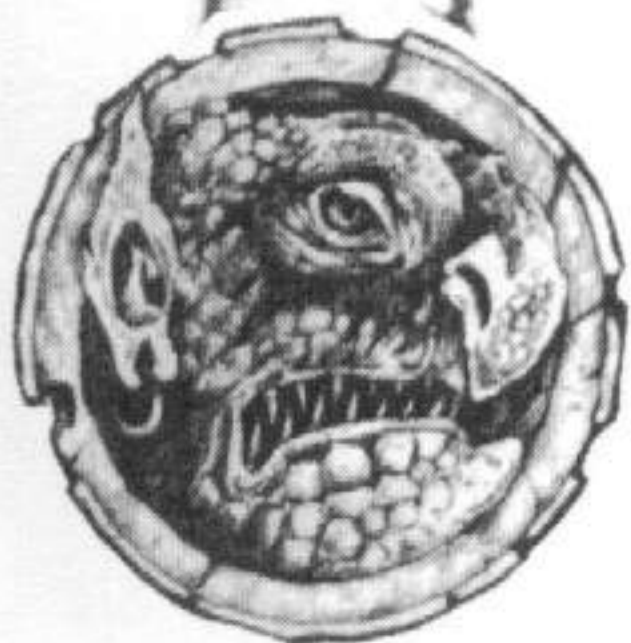
• MARROQUINERO •

En Middenheim hay varios marroquinos, y sus talleres se concentran principalmente en la zona norte del Neumarkt, cerca de los curtidores. El taller de Dunno Valleverde está algo alejado de esta área, en los bordes de la Asamblea de Klein; realiza la mayor parte de los trabajos en cuerpo para la comunidad halfling de la ciudad, y su reputación cada vez es mejor entre las demás razas.

La casa de Dunno está dividida por una puerta cortinada que separa la vivienda del taller. Comparte la casa con su esposa, sus siete hijos y los vecinos o parientes que pasan por allí, y su hogar es un lugar bullicioso y alegre.

De varias filas de ganchos que hay en las paredes cuelgan cinturones, bolsos, vainas para espadas, mochilas, etc., y en medio de la habitación hay una mesa grande sobre la que Dunno trabaja, y bajo la que almacena las pieles curtidas que están listas para cortar. La mayoría de los artículos de exposición son sencillos pero de buena factura, y Dunno puede realizar trabajos de lujo por encargo, cobrando el 125% del precio normal -los halflings, amigos y clientes habituales suelen recibir un 10% de descuento.

Dunno también hace atuendos y armaduras de cuero por su precio normal, pero sólo por encargo; como él dice, "No tiene sentido vestir algo que no sienta bien, y ¿cómo va a sentarte bien si no lo hacemos a medida?" La personalidad alegre de Dunno y sus valores morales hacen que las sesiones de medidas sean más un placer que una desgracia, y siempre tiene a mano té de hierbas, cerveza especiada y bizcochos de fruta para sus clientes. Tarda en hacer una prenda una cantidad de horas igual a diez veces su precio en CO; tanto el coste como el valor de Estorbo de una prenda de cuero serán el doble que los de una prenda de tela equivalente, y Dunno nunca fabrica artículos de una calidad inferior a buena calidad (véase WFJR, pág. 292). Por tanto, una chaqueta de cuero costará 36 CO y tiene un valor de Estorbo de 8. Como la mayoría de los artesanos de la ciudad, Dunno trabaja 12 horas al día, incluyendo las paradas para comer o tomar un tentempié. La especialidad de Dunno son los bocks de cuero (N. del T.: Jarros de un cuarto de litro de capacidad), embreados y a menudo decorados con bonitos diseños marcados al fuego en el cuero; como muchos halflings, piensa que los bocks de metal son ostentosos, y que no son necesariamente algo bueno -"O sea, si te gusta que tu bebida sepa a lata, no voy a discutir contigo, pero no hay nada como la brea y el cuerpo para extraer todo el sabor de una buena cerveza -y además, son más baratos". El precio de sus bocks de cuero va de 5/- a 1 CO - el precio de una versión sencilla de un modelo de peltre. También fabrica cuencos y fuentes de cuero, populares entre los halflings para servir ciertos platos; como señala, no se rompen como los de cerámica, no se deslustran como los de peltre o pierden el brillo como los de plata, y la madera está muy bien pero necesita muchos cuidados si la usas con regularidad.



Además de trabajar por su cuenta, Dunno recibe encargos regulares de vainas de espada y guarniciones de muchos armeros de la ciudad, y de vez en cuando prepara alguna encuadernación lujosa para un libro "de vez en cuando, está bien variar -es el tipo de cosas en las que puedes dejarte ir."

• LIBRERÍA/TIENDA DE ANTIGÜEDADES •

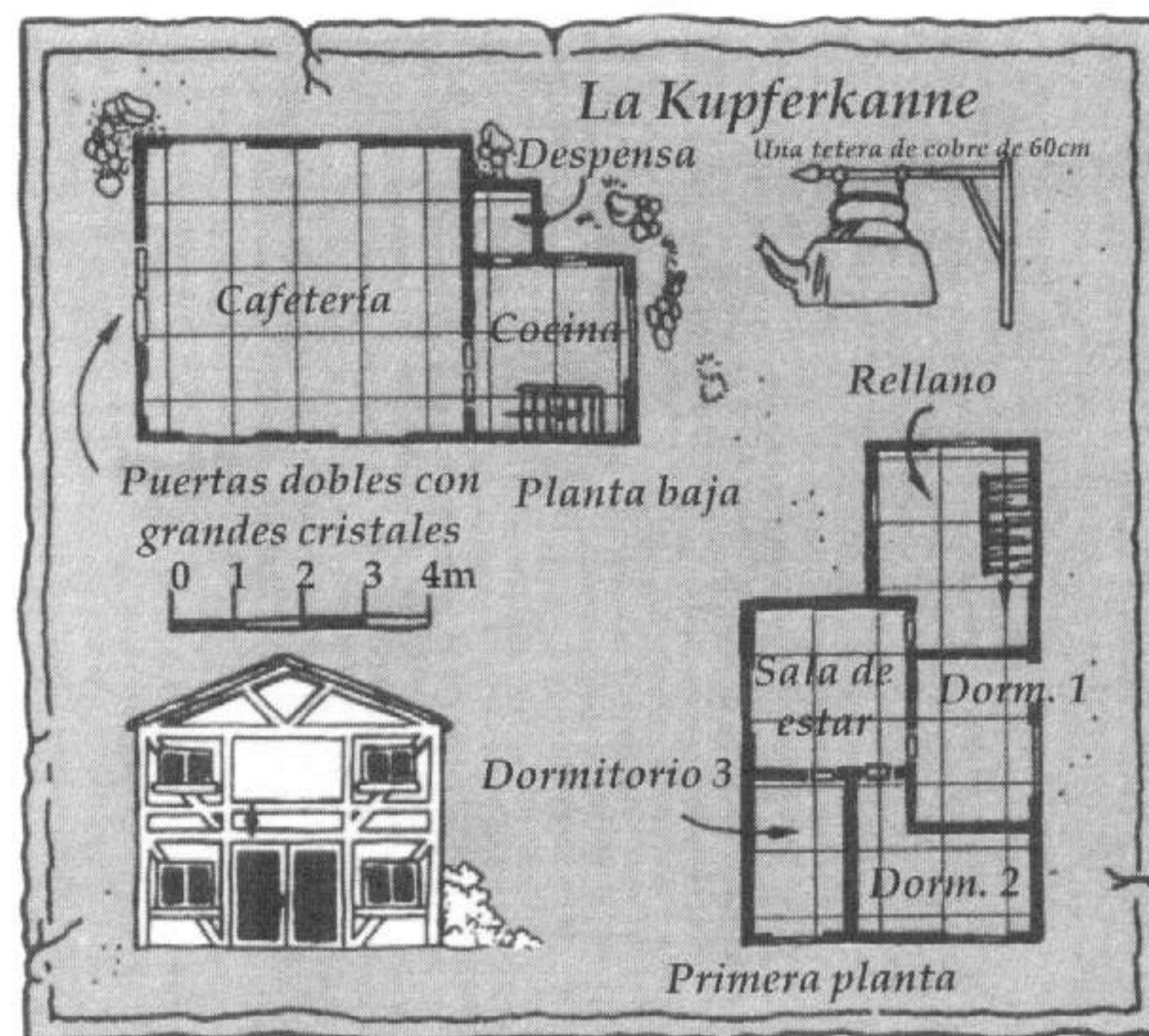
Las estrechas y tortuosas calles del Freiburg albergan a varias librerías y tiendas de antigüedades pequeñas, y la más conocida es Neugierde. Hieronymus Neugierde pertenece a la tercera generación de su familia que dirige el negocio, y los muchos contactos que se han generado durante un siglo de comercio, junto con el ojo experto de Hieronymus y su vida dedicada a la profesión, hacen que este sea el lugar ideal en el que buscar algo raro o fuera de lo habitual. En algunos lugares se murmura que Neugierde tiene un monopolio virtual de las antigüedades y curiosidades que llegan a Middenheim, y que pasa las mercancías menos importantes a los demás comerciantes del ramo, quedándose lo mejor para su tienda. La tienda cuenta con dos plantas y un sótano, y se distingue por sus dos ventanas saledizas con vidrieras de colores, y por el elegante cartel de hierro forjado que cuelga junto a la puerta del comercio, que se compone de una letra "N" escrita en un bello pergamino. Dentro, la tienda parece pequeña, pero esto se debe a la gran cantidad de antigüedades y curiosidades que inundan cada estante o mostrador. Hay todo tipo de objetos imaginables, desde cerámica antigua a libros raros, desde cristalerías decoradas a joyas de Catay, Indo y las Tierras del Sur, e incluso extrañas obras de arte del Nuevo Mundo y Lustria. Los precios de Neugierde son altos, pero reflejan la rareza y calidad de sus géneros. La tienda mantiene un gran nivel de ventas, lo que junto a los negocios con clientes "especiales" permite a Neugierde mantener una casa pequeña pero bien amueblada en el límite del distrito de Nordgarten, además de contar con cuatro empleados.

La planta superior está reservada únicamente para los clientes "especiales"; Neugierde reserva ciertos objetos para unas cuantas personas, entre los que se encuentran el Canciller Sparsam (véase pág. 95 y Hugo Schmidt del Mesón del Erudito (pág. 48), y lo mejor de su género se guarda para otros clientes preferenciales, entre los que se encuentra la familia del Graf y varios hechiceros de la ciudad. También intentará obtener ciertos objetos para sus clientes habituales a través de su red de contactos en Marienburgo, Luccini y otros lugares. Aunque esto le puede llevar meses o incluso años, no cobra por el servicio, ya que considera que la clientela que puede aportar un cliente habitual es pago más que suficiente.

Los precios de las mercancías de Neugierde quedan a tu criterio; sus existencias son tan amplias y varias que sería inútil proporcionar un listado de precios. Si los PJs deciden comprar un objeto, una buena regla de tres es coger el precio del objeto más similar que aparece en el capítulo 7 de WFJR, multiplicarlo por un número razonable (10 es un buen número con el que comenzar, modificado por la antigüedad y rareza del objeto), y suma un poco más hasta que tengas un precio que pienses que refleja el valor de la pieza.

• CAFÉ •

El Kupferkanne es el ejemplo típico de los pequeños establecimientos de hostelería que salpican los distritos de Freiburg, Altmarkt y Neumarkt. Lo llevan Otto Kellner, su esposa Hanna y sus dos hijas Else y Ursula, está abierto de sol a sol y se sirven comidas calientes y frías, vinos



de calidad moderada y una amplia variedad de té de hierbas. El edificio no es especialmente antiguo, pero la decoración ha sido diseñada para que parezca que lo es; el techo es bajo (1,8m) y todas las vigas han sido tratadas para que parezcan envejecidas. Cerca de la puerta cuelga una gran tetera de cobre.

La planta baja del edificio de dos plantas alberga al café y las cocinas, y la familia vive arriba. En el verano, Otto, pone cuatro mesas en la calle. El café es muy popular entre los estudiantes del Colegio Teológico, que a menudo se pasan todo el día allí bebiendo té y charlando de arte y filosofía.

El precio de la comida va desde 3/6 por un pastel o una ensalada a 1 CO por una comida de tres platos. El té de hierbas cuesta entre 1/6 y 3/- por taza, o de 3/- a 7/- por puchero; un puchero contiene 2 tazas y media. El vino cuesta 2/6 por vaso o 7/6 por una garrafa que contiene aproximadamente 4 vasos.

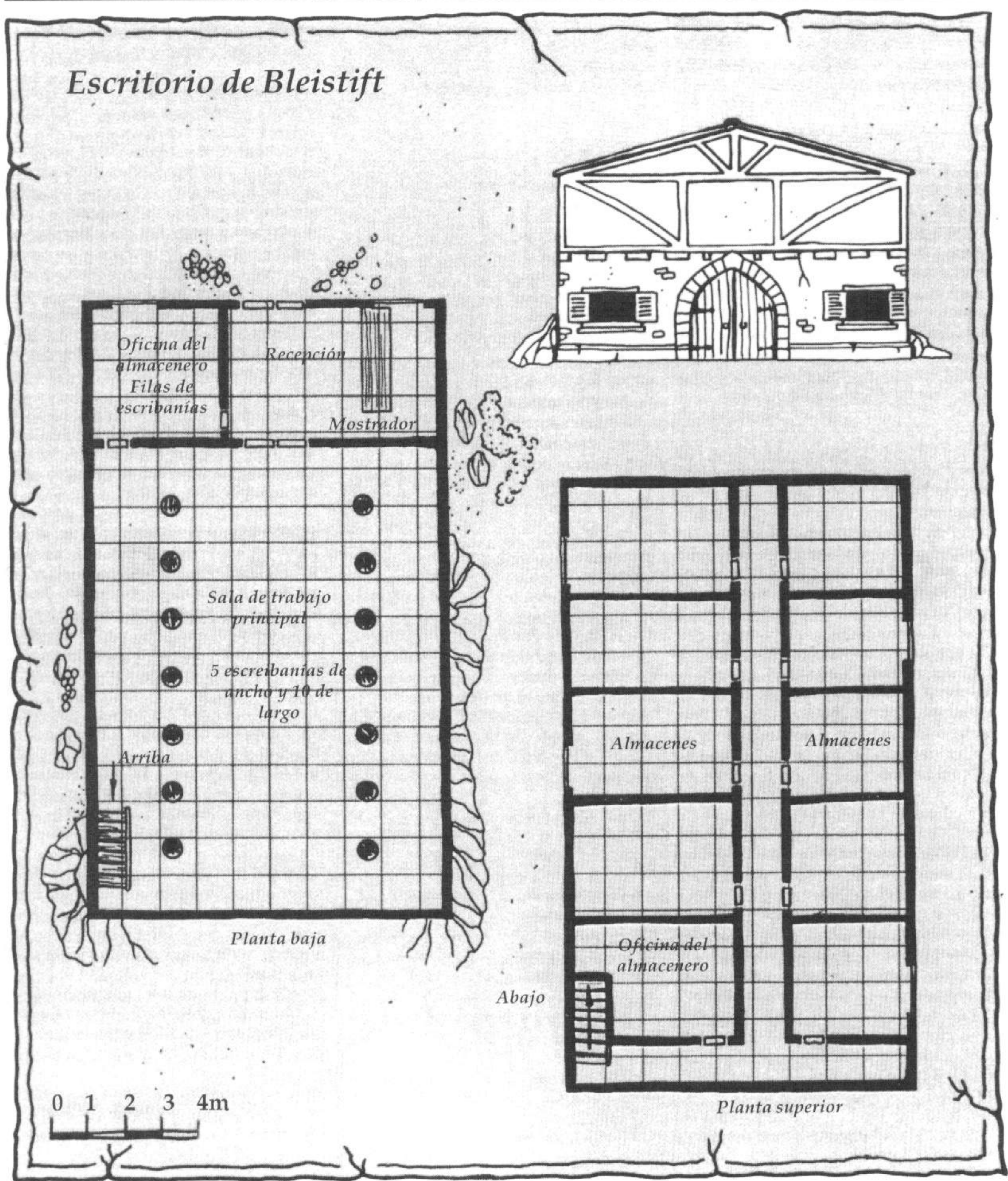
• ESCRITORIO •

En Middenheim hay tres escritorios; uno está junto al Colegio Teológico, otro es un departamento del Excelentísimo Gremio de Letrados, y el tercero -Bleistift- es independiente. La imprenta es un invento reciente, y todavía tiene que extenderse y ser aceptado por todos. Aunque en la ciudad han aparecido unas cuantas imprentas pequeñas, como la de Rudolf Drucker (más atrás), la reproducción de la palabra escrita sigue haciéndose principalmente mediante escribas. Durante el día pueden encontrarse amanuenses públicos cerca del Gran Parque, y muchos estudiantes complementan sus ingresos por este medio, pero los escritorios generan todos los libros y documentos de la ciudad que no se imprimen.

El Escritorio de Bleistift, en el distrito de Osttor, es un edificio grande e imponente de dos plantas. En tiempos se le consideró un almacén excesivamente vistoso, lo que es algo cruel pero refleja su aspecto general.

La planta baja es una gran sala con columnas que soportan la techumbre. La sala está llena de escribanías, dispuestas en filas de cinco y columnas de diez, en los que se sientan los escribas para copiar manuscritos. El piso superior lo ocupan las oficinas, archivos y almacenes de material. El escritorio tiene un acuerdo con el Matadero de Fleischer (pág. XX) para que les suministre cuero, y como de un cuero salen únicamente dos hojas de papel vitela, los escritorios de la ciudad consumen casi tantas

Escritorio de Bleistift

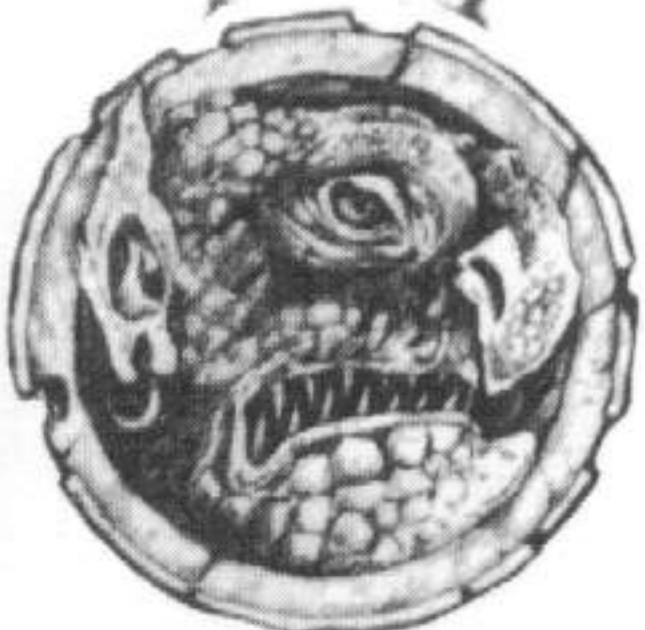


pieles como los marroquineros. El papel vitela sólo se usa para los documentos más caros y los libros más lujosos, ya que cuesta 5 CO por hoja.

Los pergaminos manuscritos cuestan 2 CO por hoja, mientras que en papel vitela cuesta 7 CO por hoja. La iluminación (N. del T.: Especie de pintura al temple que se aplica sobre la vitela) cuesta 4 CO adicionales por hoja. Cada escriba puede producir 3 hojas escritas o una hoja iluminada por día de media. La encuadernación de libros es aparte, y puede costar desde 5 a 50 CO, dependiendo

de la calidad de la encuadernación y del grado de ornamentación necesario.

Los escritorios han acumulado una influencia considerable con el paso de los años y siglos de su existencia, y actualmente están ejerciendo todo su poder para oponerse a la competencia que se deriva del desarrollo de la imprenta. Por ahora han conseguido bloquear los intentos de los impresores por establecer un gremio en la ciudad, y esperan evitar cualquier progreso adicional ya sea de trabajadores independientes o de grupos.



CIUDAD DE AVENTURAS



• DIRIGIR AVENTURAS URBANAS •

Antes de sumergir a tus personajes en "enrevesadas redes de intrigas", vas a tener que hacer algunos preparativos. Concentra tus esfuerzos inicialmente en uno o dos distritos. Hasta que conozcas la ciudad y puedas identificar los diferentes distritos y ambientes, verás que es más sencillo evitar las aventuras que lleven a los personajes a investigaciones y persecuciones por toda la ciudad.

Una buena regla a la hora de describir situaciones – ya sean encuentros aleatorios "improvisados", o el comienzo de una aventura más larga- es comenzar siempre con datos y descripciones generales. "La posada está concurrida; la gente parece pobre; está lloviendo en el exterior," etc. Mientras tus jugadores exploran las diferentes posibilidades, puedes revelar más información específica (o no, si no hay nada más que añadir). "El camarero tiene una gran cicatriz cruzándole una mejilla, y guiña el ojo al portero mientras os acercáis a la barra." Pero debes dejar que los jugadores extraigan sus propias conclusiones. A la larga, tendrás que suministrarles algún dato crítico a medida que vayan tomando las decisiones correctas (¡o las equivocadas!) o cuando reaccionen otros PNJs. "Aceptando la corona de oro que le ofrecéis, el camarero sonríe y el portero se relaja..." o, "obviamente ofendido por la falta de "bote", el camarero estampa la jarra de cerveza sobre la barra, derramando la mitad, mientras el portero os mira amenazadoramente."

Estos tres niveles de información –general, específica y crítica- pueden aplicarse a todas las situaciones, y siempre deberían proporcionarse en el mismo orden. La diferencia entre un encuentro improvisado e instantáneo y una aventura prolongada reside en que el encuentro improvisado será (normalmente) mucho más corto, no habrá tanta información que dar, y la información crítica no debe apartar a los jugadores de la trama principal.

También debes integrar las reglas mientras jugáis, usándolas para aumentar la tensión. Cuando los jugadores se limiten a caminar, basta con hacer de vez en cuando alguna prueba de Emp u Observar. Pero cuando quieres hacer patente la idea de que sus acciones son importantes, o incluso críticas, haz que realicen más tiradas. No tienes que especificar los nombres de las pruebas, ni siquiera mencionar un atributo –si te limitas a pedir a los jugadores que hagan la tirada, consultando después sus hojas de personaje, seguro que van a estar atentos. Recuerda, incluso si el resultado de una tirada de dados es irrelevante, si no se lo dices, los jugadores no lo sabrán.

Por último, no olvides tus expresiones faciales, tus gestos con las manos, y tu postura. Por ejemplo, si te inclinas hacia adelante con tus codos sobre la mesa y susurras con tono de conspirador, obtendrás una reacción absolutamente diferente que si dijeras lo mismo con un tono normal de voz mientras te balanceas en tu silla.

• AVENTURAS BREVES •

En las próximas páginas te encontrarás con varios bosquejos para miniaventuras. Con poca preparación, puedes dirigirlos como aventuras breves de una o dos hora que corren en paralelo a la trama principal. Con un poco más de trabajo, pueden relacionarse con otras ideas para aventuras incluidas en otras partes (por ejemplo, en los capítu-

los de la Guía Urbana o La Subciudad), y expandirse a aventuras completas con entidad propia. La ciudad de Middenheim cuenta con posibilidades casi infinitas para aventuras –echa un vistazo rápido a las descripciones de encuentros (pág. 56-62) y verás como se te ocurren muchas ideas para convertir esos encuentros en ideas breves.

• 1. ATENTOS AL PAJARITO... •

Este incidente puede desarrollarse en cualquier parte de la ciudad, pero quizá sea más llamativo en una zona de mercado o en una zona recorrida por grandes cantidades de personas moderadamente acaudaladas. El incidente tiene lugar a plena luz del día.

Algo sucede de repente a unos 30 metros de los aventureros. Hay un chillido, algunos gritos, y un pájaro remonta rápidamente el vuelo, mientras la gente le lanza piedras y otros proyectiles improvisados. Un personaje Montaraz, Druida, Sacerdote Druidico o un personaje con Visión Excelente puede identificar al ave como un cuervo.

En este punto los aventureros pueden hacer varias cosas:

Correr para ayudar: Si los aventureros corren hacia la escena del alboroto, encontrarán, según tu criterio, a una mujer de mediana edad turbada, a la que el pájaro acaba de robar una horquilla enjoyada, o a un tendero furioso a quien ha robado alguna chuchería pequeña pero valiosa. Para cuando hayan averiguado qué sucede, el pájaro ya se habrá ido.

Tiros: Los aventureros sufrirán el modificador habitual de -10 a su BS por tirar a un objetivo pequeño. Desde que los personajes ven al pájaro hasta que desaparece detrás de un árbol o tejado hay tiempo para un asalto de disparos de proyectiles.

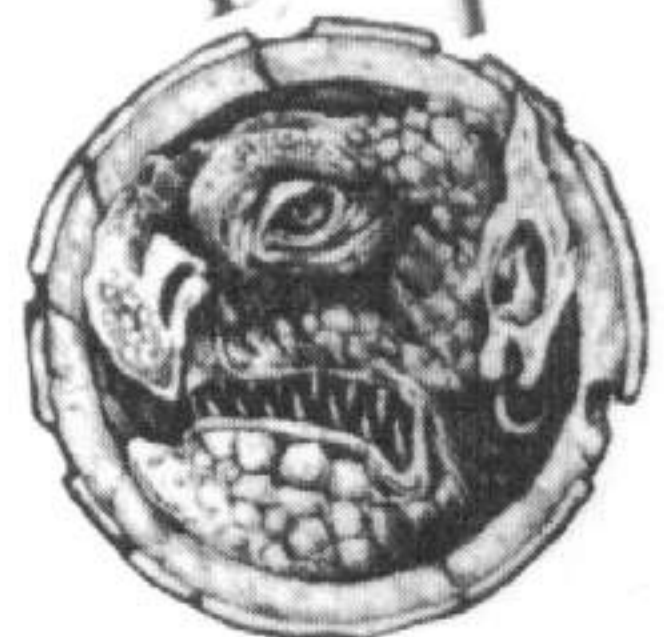
El pájaro vuela rápido y bajo, con lo que los disparos de los aventureros pueden poner en peligro a los transeúntes y podrían provocar el pánico- si se da el caso, llegará una patrulla de la Guardia en 2d10 asaltos, y los personajes pueden ser acusados de alteración de la paz. Si los PJs consiguen derribar al pájaro, tendrán que poder explicar la situación y puede que salgan del paso con una aviso y quizá una multa de una o dos coronas. Sin no, será necesaria una prueba de Emp o Soborno para evitar una multa superior de 2d10 CO y la confiscación de sus armas de proyectiles.

Si se derriban al pájaro y recuperan el objeto robado, la víctima del robo ofrecerá pagar cualquier multa que sea impuesta a los jugadores, también les dará una recompensa de 5 CO.

Persecución: Si los aventureros deciden seguir al ave, deben pasar una prueba de Iniciativa cada asalto para poder verle. Los Montaraces, Druidas y Sacerdotes Druidicos tienen un +5 en esta prueba, y los personajes con Visión Excelente reciben una bonificación de +10; ambas son acumulativas.

Si los aventureros mantienen al pájaro dentro de su campo de visión durante 5 asaltos consecutivos, verán que entra en una ventana del ático de un edificio que se encuentra a varias calles de distancia. Es necesario pasar una prueba de Int, con un +20 por la habilidad Orientación, para que los aventureros lleguen hasta el edificio.

El edificio es un piso más alto de los que le rodean, y hay una sola puerta que da a la calle. Tras atravesar la puer-



ta, los aventureros encontrarán un estrecho vestíbulo con puertas a cada lado y una escalera que lleva hacia arriba. El edificio está dividido en apartamentos, y tras dos o tres rellanos los aventureros llegarán a la puerta del ático. La puerta está cerrada, pero es bastante muy floja (PC 10%, R1, D3).

Más allá de la puerta hay un pequeño ático amueblado con una cama, una mesa con dos sillas y un pequeño armario. En la cama, que está cubierta de chucherías y alhajas brillantes de todo tipo, está sentado un hombre bajo, fibroso y mal vestido de unos treinta años. Cuando los aventureros entran en esta habitación, el cuervo emprende el vuelo asustado desde su percha del respaldo de una silla y sale por la ventana. En cuando vea que es superado en número, el ladrón se rendirá, pero tratará de huir si le surge la oportunidad.

Si es entregado a las autoridades, los aventureros recibirán una recompensa de 17 CO 10/-, que es el 10% del valor de los bienes recuperados. Por otro lado, el ladrón podría ser útil si los aventureros quieren contactar con los bajos fondos de la ciudad. En cualquier caso, sería apropiado conceder 25 puntos de experiencia a cada personaje que ayudara al grupo a desmontar esta operación.

Posibilidades

Según lo que hagan los personajes, podrías hacer que presencien varios robos aéreos, todos en la misma zona, hasta que decidan tomar medidas. Podrían escuchar rumores de un pájaro que roba pequeñas joyas en unas cuantas ocasiones, o presenciar una disputa entre un vendedor ambulante y un tendero que afirma que una baratija que hay en el puesto del vendedor fue robada de su tienda hace unos días. Esta operación puede servir de "ruido de fondo", para distraer a los jugadores de la trama principal de su aventura y ayudar a crear la sensación de que en Middenheim siguen pasando cosas cuando los personajes no están en los alrededores.

• 2. OSITO BONITO... •

Este incidente tiene lugar durante el día mientras los aventureros están deambulando por alguna área frecuentada por artistas -si no estás seguro, consulta las tablas de encuentros de la Guía Urbana. Un artista está en una esquina tocando su flauta mientras un oso danzarín se mueve cómicamente con la música. Lleva un collar de hierro unido a una cadena que está rodeando el cinturón del flautista.



Se ha congregado alrededor una pequeña muchedumbre, incluyendo unos cuando golfillos callejeros que se burlan y juegan a ver quien se atreve a acercarse más al animal. Uno de ellos tira una piedra, que golpea al oso en el ojo. Con un bramido de dolor, se abalanza hacia adelante, tensando la cadena y tirando a suelo al flautista. La gente se dispersa mientras avanza hacia el agresor, arrastrando tras de sí al azorado flautista.

Para cuando los aventureros pueden hacer algo, el oso ya ha acorralado en una esquina al pilluelo, y el flautista está luchando en vano por ponerse de pie. Está gritando al oso para que se esté quieto, pero no logra nada.

El oso tiene el perfil estándar (véase WFJR, pág. 241), pero su puntuación de M es sólo 3, por llevar arrastras al flautista.

El oso tiene un aspecto terrible cuando está enfadado, y causa Miedo en las criaturas vivas que midan menos de 3 metros de alto. Los personajes que tengan una puntuación de I más alta que el oso deben pasar una prueba de I para poder actuar antes de que ataque al acorralado pilluelo. Debes realizar una prueba de I por el flautista al comienzo de cada asalto, sobre una puntuación de 31; con el primer éxito que obtenga es capaz de ponerse de pie y calmar al oso, suponiendo que no esté combatiendo. Si algún personaje ataca al oso, no puede ser calmado a menos que se le consiga distraer previamente (véase más adelante).

Los aventureros tienen varias opciones, además de limitarse a mirar. En primer lugar, pueden atacar al oso y tratar de matarlo. Probablemente esta es la opción menos satisfactoria. Aunque solucionará el problema, al flautista no le gustará perder su sustento.

En segundo lugar, pueden tratar de distraer al oso durante el tiempo necesario para que escape el golfillo. Si lo intentan, realiza una prueba de Int por el oso -si falla la prueba, estará distraído durante el tiempo necesario para que el pilluelo huya. Sin embargo, sigue furioso, y atacará al personaje más cercano a menos que pase una prueba de Fr.

En tercer lugar, los aventureros pueden sujetar la cadena del oso e intentar apartarlo. Todos los personajes deben pasar una prueba de Fr para reunir el valor necesario -la prueba debe intentarse una vez por asalto hasta que se tenga éxito. Suma las puntuaciones de Fuerza de los personajes que tiren de la cadena, y resta el total de la Fuerza del oso (4). Si el resultado es 0 o menos, los aventureros consiguen hacer retroceder al oso, y el chaval puede escapar. Si el resultado es 1 o más, podrán tirar del oso a menos que saques esa cifra o menos en 1d10. Repite la prueba cada asalto hasta que el flautista logre calmar al oso; el oso puede atacar al pilluelo una vez por asalto hasta que se tire de él.

En cuarto lugar, un personaje con la habilidad Encanto con los Animales puede tratar de calmar el oso por su cuenta. Como el oso está enfurecido, el personaje debe pasar una prueba de Emp para poder calmarlo. Si se falla la prueba, el intento cuenta como una distracción (véase más atrás).

Finalmente, un personaje lanzador de hechizos puede tratar de usar la magia para salvar la situación. Los hechizos que podrían ayudar son Sueño y Dominio Animal, aunque si un jugador sugiere el uso de un hechizo diferente de modo que pueda funcionar, debes dejar que lo intente. Advierte que no se puede garantizar que los hechizos de proyectiles mágicos (Bola de Fuego, Relámpago, Explosión) alcancen únicamente al oso -da igual el cuidado con que se apunte. El oso y el pilluelo cuentan como un grupo. Como los proyectiles mágicos causan múltiples impactos en los grupos, si se saca más de un 1 en 1d3, el pilluelo también resulta alcanzado.



El golfillo huirá a la primera oportunidad que se le presente, y si alguien intenta evitarlo se encontrará con una patada en las espinillas –el mocoso escapa automáticamente, y el personaje pateado debe pasar una prueba de FV o pasar un asalto saltando a la pata coja y maldiciendo.

Cada personaje que participe en cualquier acción que facilite la huida del pilluelo debe recibir 30 puntos de experiencia, que se dividirían entre dos si el oso muriera. Un personaje que emplee con éxito magia o la habilidad Encanto con los Animales para someter al oso sin dañarlo recibirá 50 puntos de experiencia.

• 3. DE ENTRE LOS MUERTOS •

Este encuentro tiene lugar de noche dentro del Parque de Morr o en sus alrededores. Los aventureros ven dos figuras en las sombras, saliendo de una cripta familiar o alejándose del Parque de Morr. Llevan un cuerpo a cuestas, envuelto en un saco.

Si los aventureros retan a los ladrones de cadáveres o descubren su presencia de alguna otra manera, los ladrones de cadáveres tirarán el cuerpo y huirán, librándose rápidamente de cualquier perseguidor en las calles del distrito de Westor-Sudgarten y en dirección a Ostwald. Los aventureros pueden llamar a la Guardia, y aparecerá en el lugar un clérigo de Morr. Tras una media hora de declaraciones y formalidades, los aventureros serán recompensados con 10 CO por el Templo de Morr –la recompensa fija por frustrar los planes de ladrones de cadáveres y nigromantes.

Si, por otro lado, los aventureros siguen a los ladrones de cadáveres, verán cargar el cuerpo en un pequeño carro que les espera en una callejuela perpendicular a la West Weg. Los ladrones conducirán por la ciudad a través de un laberinto de calles secundarias; cruzan Ulricsmund, Geldmund y Altmarkt, antes de detenerse en un edificio en el Freiburg. Allí, una tercera figura les espera en las sombras para recibir el cuerpo.

Si lo desean, los aventureros pueden llamar a la Guardia en este momento. Será necesario tener éxito en una prueba de Emp para convencer a la Guardia para que asalte la casa, pero si los PJ lo consiguen, la Guardia descubrirá el cuerpo y cogerá con las manos en la masa a los bellacos. Los aventureros recibirán 10 CO de recompensa como en

el caso anterior –está es la recompensa estándar, y no es negociable.

En vez de llamar a la Guardia, los aventureros podrían decidir vigilar la casa, o entrar en ella para averiguar qué sucede. Si este es el caso, tendrás que decidir qué sucede en realidad. Aquí tienes algunas posibilidades:

Ordo Terribilis: el cuerpo está siendo entregado en la Compañía de Transportes Windhund (lugar 37, pág. 50). Los ladrones han sido contratados por miembros de la Ordo Terribilis de la Mano Púrpura (pág. 64) para que entreguen un cuerpo para las investigaciones del nigromante Salladh-bar. El local estará vigilado por zombis y sectarios, y el fragor de una pelea alertará al propio nigromante.

Físico: el cuerpo ha sido entregado a un físico o erudito, que lo quiere para diseccionarlo e investigar. La casa estará tranquila; habrá concedido la noche libre a los criados para que visiten a sus parientes en otros barrios de la ciudad. Los ladrones de tumbas llevarán el cuerpo hasta un laboratorio del sótano, tras una puerta cerrada con llave (PC 30%, R 4, D 12, el ama de llaves tiene la única llave). En el laboratorio hay una mesa de operaciones, y en todas las paredes hay estanterías con frascos de alcohol con miembros y órganos. Si es descubierto, el físico o erudito tratará de comprar a los aventureros, empezando por 10 CO por cabeza y regateando al alza según tu criterio. Si los aventureros aceptan el soborno, puedes decidir que contratará a una banda de asaltantes para matarles y así recuperar su dinero. Puede incluso llegar a contratar a un asesino si fallan los asaltantes.

Engaño: el “cuerpo” no está muerto. Alguien –un sectario tratando de escapar de su culto, un personaje que huye de una banda, o cualquier cosa que se te ocurra –ha simulado su propia muerte con la ayuda de una droga que provoca el coma. Unos pocos días después del entierro, el “cuerpo” es recuperado por ladrones de cadáveres (que no saben lo que sucede) y entregado en la casa de un alquimista o boticario, donde se le administra un antídoto. A continuación, el fugitivo sale de la ciudad en secreto para empezar una nueva vida en alguna otra parte. Cuando los aventureros entran o la Guardia asalta la casa, no hay ningún cuerpo, sólo un paciente medio inconsciente recibiendo tratamiento –lo que obliga a los aventureros a dar una cuantas explicaciones.



Si los aventureros finalizan satisfactoriamente el incidente, deben recibir 20 puntos de experiencia cada uno, con bonificaciones como es normal para las buenas ideas e interpretaciones.

• 4. ¿LO ESTÁN PASANDO BIEN? •

Este encuentro tiene lugar en una taberna de cualquier parte de la ciudad, por la noche. Durante la noche, un personaje que elijas se dará cuenta que un empleado del bar -del sexo opuesto- está siendo particularmente cortés, acudiendo cada poco tiempo para asegurarse que todo está bien, sirviendo generosamente al personaje, mirándole a los ojos mientras sonríe, etc.

Es una trampa, que pretende atraer al personaje objetivo afuera en solitario. El PNJ puede estar compinchado con asaltantes, sectarios o el propietario de un foso de gladiadores, o con un PNJ poderoso al que han incordiado recientemente los aventureros. Si los jugadores no se enteran, debes conceder al personaje objetivo una posibilidad de pedir auxilio mientras tiene lugar en intento de secuestro.

• 5. UN AUGURIO FATAL •

Este último apunte no es una miniaventura, pero estamos seguros de que lo encontrarás igual de útil...

Si habéis estado jugando la campaña El Enemigo Interior, tus jugadores deben estar empezando a sentir que El Imperio no está tan bien como podría haber parecido en principio. El barniz de unidad, orden y civilización está empezando a resquebrajarse. (Piensa en la Mano Púrpura, las maquinaciones de los skaven, el creciente número de mutantes...). Te animamos a que impulses esas aprensiones.

Incluso si no has jugado las partes anteriores de la campaña, debes tener en cuenta que hay mucha gente que cree en el Imperio. Han pasado más de doscientos años desde la última Incursión del Caos, y desde luego, los numerosos cultos del caos del Imperio creen que se acerca otra. Hay muchos presagios y augurios que apuntan hacia un trastorno importante, y es divertido introducir la paranoia como elemento del juego.

Para ello, incluimos la siguiente profecía:

"Veo oscuridad congregándose alrededor de una ciudad amurallada -¡Sombras Sobre Bögenhafen! Veo al Señor de la Muerte a horcadas sobre un gran río -¡Muerte, en el Reik! Veo un mal encapuchado tras el escaño de un Señor que en tiempos fue poderoso -¡un Poder tras el Trono!"

"Un hombre que lleva una falsa carta de recomendación atravesará el Imperio, y aunque es un siervo del Gran Mutador, morirá a manos de Sus Escogidos, los Parias, los Innombrables creados a su imagen y semejanza. Pero llegará otro, igual al primero y al mismo tiempo diferente. Recogerá la carta, y muchos le confundirán por su portador original. A través de muchos peligros, viajará hasta el lugar Donde Acecha el Caos, la Ciudad del Lobo Blan-

co, hogar del Dios de la Guerra y Señor del Invierno. Y en su compañía habrá otros, y el Caos se enfurecerá a su paso. Llegarán como forasteros, y aunque apuñalarán a la araña en su corazón, su sangre que brotará a borbotones será el origen de un mal aún mayor."

"¡Veo al Imperio en llamas! ¡A la Rata Cornuda sentada en el trono imperial! Todo está escrito en el Libro de los Cambios. Sí, los enemigos más encarnizados del Caos demostrarán ser sus mayores siervos. ¡El Enemigo Está en el Interior!"

Posibilidades

Ya uses esta "profecía" como un "punto y final" sin sentido o en un acontecimiento cargado de significado, hay varios modos de hacérsela llegar a los jugadores.

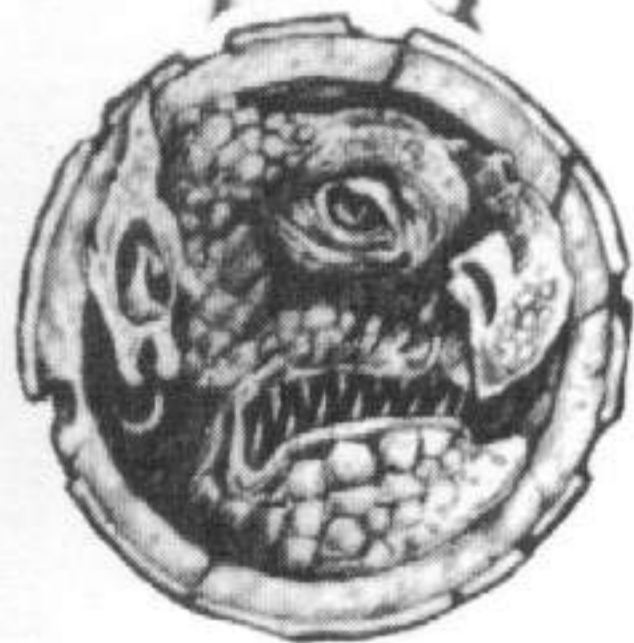
El Lunático: Mientras deambulan por alguna de las zonas más concurridas durante el día, los aventureros se tropiezan con una figura andrajosa de cuclillas en el polvo a un lado de la calle, lanzando repetidamente un puñado de huesos al suelo, mirándoles fijamente y garabateando símbolos en el polvo. Mientras se acercan, algo le conmina a mirar hacia arriba. Su rostro se contrae en un espasmo de horror cuando encuentra la mirada de un personaje que escojas, y se lanza hacia ese personaje, agarrando sus piernas y ascendiendo rápidamente hasta que sujeta por los hombros al personaje y le mira locamente a los ojos.

Pronuncia la profecía, suelta al personaje como si quemara, y desaparece entre la multitud.

¿Un Clérigo Poseído?: cuando los aventureros visitan uno de los Templos (vale cualquiera, pero podrían ser más apropiados los de Sigmar o Ulric), se está celebrando una misa. El Sumo Sacerdote está en medio de un aburrido sermón acerca de las obligaciones de los auténticos creyentes de la deidad en cuestión. De repente, se produce un silencio sobrenatural (las llamas del Templo de Ulric parpadean y están a punto de apagarse), el cielo se oscurece, y los ojos del sacerdote se vidrian durante un instante antes de llenarse con una luz maníaca.

Con una voz profunda que atruena en todo el templo pronuncia la profecía, y después se desmaya. El silencio se rompe, vuelve la luz normal, y todo vuelve a ser como antes (si exceptuamos a la aterrorizada congregación). Cuando el sacerdote vuelve en sí, no recuerda nada, salvo una sensación tremendamente fría...

Una Carta del Círculo Interno: si juegas la miniaventura descrita en El Culto de la Mano Púrpura (pág. 63), puedes hacer que la profecía se encuentre en una carta en el laboratorio de Salladh-bar. La única firma es "M.M." (Magister Magistri) y el pergamino tiene la imagen de una mano púrpura inscrita en un círculo negro (símbolo del Círculo Interno del Culto). En un garabato apresurado, el firmante ha añadido "¡Ánimo, hermanos míos, acabo de encontrar esta profecía. Se acerca una Época de Cambios!"



LOS PODERES FÁCTICOS

Los PNJs aquí descritos son personas muy importantes y poderosas, no la clase de personajes que los aventureros podrían esperar encontrarse por casualidad en una de las posadas de Middenheim. Sin embargo, podrían usarse como patrones que contraten a los PJs en otras aventuras, mientras que unos pocos podrían quedar lo bastante impresionados por los PJs que lo merezcan como para hacer de tutores. Pero por lo general, los PJs tendrán que realizar alguna acción notable antes, para atraer la atención de personajes tan notables.

Además, debes tener en cuenta que los PNJ marcados con un "*" juegan un papel vital en el próximo libro "El Poder Tras el Trono". Si pretendes jugar esta aventura, harías bien en tener mucho cuidado en no revelar nada cuando los aventureros se encuentren con estos personajes. Debes tener cuidado sobre todo con las relaciones entre estos personajes y sus respectivas disposiciones entre sí. Estas cuestiones son muy complejas, y por razones de espacio, en este capítulo sólo las hemos esbozado.

No se proporcionan perfiles para estos PNJs, ya que se supone que no entrarán en combate, que cuentan con todas las habilidades sociales que creas necesarias y, en el caso de los lanzadores de hechizos, que tienen acceso a todos los hechizos que quieras.

Ar-Ulric*

Sumo Sacerdote de Ulric



Ar-Ulric es el líder supremo del culto de Ulric en todo el Imperio, y también uno de los 14 Electores Imperiales (véase SSB, pág. 13). También es técnicamente el Clérigo de la Corte del Graf, aunque las relaciones entre estos dos hombres no son todo lo buenas que se podrían esperar. Como Clérigo de la Corte, se espera que Ar-Ulric represente los intereses comunales de todos los cultos y templos de la ciudad, usando su influencia sobre el Graf de su parte. Sin embargo, no resulta sorprendente que no haya hecho favores a Werner Stolz y al Templo de Sigmar (pág. 14).

Probablemente los PJs sólo verán a Ar-Ulric en los ceremoniales de estado o celebrando algunas de las misas más importantes en el Templo de Ulric (pág. 40) -incluso un devoto creyente de Ulric no conseguirá una audiencia privada con él salvo en las circunstancias más excepcionales. Es un hombre decente y bondadoso, de espíritu generoso y actitud tolerante hacia todos menos los devotos de Sigmar (y especialmente Werner Stolz). Sin embargo, no carece de ambición -al menos en lo que respecta a la Cuestión del Celibato (véanse pág. 13-16), pero el Graf Boris se equivocaría si sospechara de él.

Es un hombre fornido y alto (1,80 m), más delgado que musculoso, con pelo castaño-rojizo y ojos marrón claro, y cuya fuerte nariz y altos pómulos le proporcionan un perfil particularmente llamativo.

Como le corresponde al líder del Culto de Ulric, Ar-Ulric está en buena forma física y parece tener diez años menos de los que tiene en realidad (48). Se dice que sigue entrenándose dos horas al día con todo tipo de armas, además de hacer frente a las obligaciones asociadas a sus varios cargos.

Viste una túnica que llega hasta el suelo de seda gris plata, con el símbolo de la cabeza del lobo de Ulric borda-

do en hilo de oro sobre el pecho izquierdo, y una capa con capucha de piel de lobo blanco. De acuerdo con los dictados del culto, mató al lobo con sus manos desnudas cuando era un iniciado -una proeza impresionante, ya que la cabeza del lobo forma la capucha y la capa llega hasta sus rodillas. Alrededor de su cuello cuelga un símbolo de plata en forma de cabeza de lobo, y porta un cayado con base de plata y coronado con otra cabeza de lobo de plata.

Eberhauer, Janna:

Ayudante del Alto Hechicero

Esta hechicera de nivel 2 es la asistente del Maestro del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (pág. 49) -véase Los Hechiceros (pág. 49).

Ehrlich, Reiner:

Juez Supremo

Uno de los Jueces Supremos (pág. 93).

Fanmaris, Allavandrel:

Maestro de la Caza



Allavandrel, un elfo "exilado" del bosque de Laurelorn, es responsable del mantenimiento y supervisión de los hombres y monturas que participan en las expediciones a los límites exteriores de los bosques circundantes, aunque el Graf no ha salido de caza desde hace meses.

Allavandrel tiene 101 años, y parece tener 30 según el estándar humano. Es alto (1,77 m) con la característica estructura delgada de los elfos en la que reside su considerable fuerza física. Tiene brillantes ojos verde-esmeralda y su cabello dorado cae en suaves rizos sobre sus hombros. Es un cazador y arquero sumamente diestro, y suele vestirse con atuendos verdes y marrones de caza, incluso en la corte.

Allavandrel tiene un agudo sentido del humor y un gran apetito por las cosas buenas de la vida. De vez en cuando se permite alguna juerga tremenda, y se le puede ver bebiendo junto a Rallane Lafarel, el Juglar del Graf, y Dieter Schmiedehammer, el Campeón de Graf. Sus locales preferidos son El Ganso de la Cosecha (pág. 39) y la Luna Cantarina (pág. 46). También visita el Hogar Ardiente (pág. 43) de vez en cuando, habitualmente para disfrutar de una cena tranquila para dos. Tiene un ama de llaves halfling, y suele llevarse bien con los halflings. Allavandrel es una figura pública conocida y popular.

Gotthard Goebbels

(alias von Wittgenstein), Presidente de la Comisión



La identidad real de Goebbels es la de Gotthard von Wittgenstein, el único miembro superviviente de una corrupta familia de la nobleza de Reikland (véase Muerte en el Reik). Está muy relacionado con el Culto de Slaanesh del Cetro de Jade (en pág. 66 puedes encontrar información de sus actividades en el culto).

Gracias al patrocinio de la difunta esposa del Graf, ha logrado acceder al importante cargo público de Presiden-

te, tanto de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos como del Cuerpo de Gobierno del Gremio de Mercaderes, lo que es un éxito notable para un recién llegado a la ciudad. Por tanto, no sólo dirige el consejo que asesora a los Jueces Supremos en todos los asuntos mercantiles, sino que también preside el Gremio que representa los intereses de todos los mercaderes de la ciudad. En algunas partes se dice que mantiene ambos puestos (que se eligen democráticamente) mediante una combinación de sobornos, pelotilleos, adulaciones y amenazas.

Gotthard es un maestro del disfraz. Como Goebbels parece tener unos treinta años, pero su cabello prematuramente gris y su barba recortada le hacen algo mayor. Es alto (1,74 m), de constitución media y tiene ojos marrones. Como von Wittgenstein, es rubio y tiene ojos azules, va afeitado y aparenta tener veintitantos años. A diario viste mal, con colores azules y grises, pero se arregla para las ocasiones de estado.

Goebbels vive en una casa modesta en el distrito de Brotkopfs, pero es imposible localizarlo. Tras mucho llamar, un criado jorobado (Adolf) abrirá finalmente la puerta (en la que hay una sólida cadena), que dirá que su maestro ha salido, incluso si está en la casa. Goebbels está yendo de un lado a otro continuamente, y es prácticamente imposible encontrarle en algún momento del día o de la noche. Sin embargo, se le puede encontrar por casualidad en la calle (pero nunca en las zonas de clase baja de la ciudad) o durante las noches en uno de los mejores mesones o clubes de la ciudad. Si se le aborda, casi siempre afirmará ser otra persona, y sugerirá que le confunden con otro.

**Von Genscher, Maximillian:
Mariscal de Midden**

Los Mariscales de Midden (véase pág. 94) son los responsables de la defensa de la ciudad.

**Helseher, Albrecht:
Alto Hechicero**

Este Hechicero de nivel 3 es Maestro del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (pág. 49) -véase Los Hechiceros, pág. 49.

**Hoflich, Joachim:
Juez Supremo**

Uno de los Jueces Supremos (véase pág. 93).

**Jung, Kirsten:
Dama de la Corte**

Una de las Damas de la Corte (véase más adelante).

**Lafarel, Rallane:
Juglar de la Corte***



Como Juglar de la Corte, la principal función de Rallane es entretener a los miembros de la corte y sus invitados, cantando, tocando y recitando. Es un elfo de 96 años, aunque parece tener 30 según el estándar humano. Como todos los elfos, es bastante alto (1,72 m) y tiene un cuerpo esbelto y espigado que le hace parecer más alto. Su cabello es rubio ceniza, y sus ojos verdes claro, el color de las hojas nuevas. Viste con terciopelos y sedas vistosas pero de buen gusto, algunas con adornos de piel, y es tan exigente con su aspecto como con el de los demás.

Rallane es un elfo simpático en términos generales, al que entusiasma su trabajo en palacio. Siempre tiene una

frase acertada o una contestación elegante, su sentido del humor es agudo y cae bien casi compulsivamente. Es un romántico incurable, y nada le gusta más que una cita discreta con una mujer bella -sabe que es encantador y lo aprovecha al máximo, disfrutando cada instante de coqueteo elegante.

Cuando no está tomando algo con Dieter Schmiedehammer, el Campeón del Graf, y Allavandrel Fanmaris, el Maestro de la Caza, Rallane suele pasar la noche tocando con los músicos del local en la Luna Roja (pág. 48), o en El Ganso de la Cosecha (pág. 39), o acomodado románticamente en un reservado cortinado en este último local o en uno de los botes del Estanque Negro del Barco Teatro (pág. 36). Y a pesar de su aparente ligereza de cascos, con demasiada frecuencia Rallane se toma más en serio de lo que debería sus aventuras sentimentales, y cuando una aventura ha acabado o no va bien se muestra malhumorado, melancólico e incluso sarcástico. Rallane cae bien en las comunidades humana y halfling, que admiran su ingenio y estilo. La población enana de la ciudad le considera un adorno inútil de la corte, y una muestra evidente de que los humanos están zumbados. Los elfos de Middenheim consideran a Rallane y a Allavandrel sus campeones y portavoces en la corte, y a menudo se les pide que puenteen al Consejo de Asuntos No Humanos (pág. 40) para llevar alguna queja personal directamente al oído del Graf; habitualmente sonríen amablemente y prometen hacer todo lo que está en su mano, para olvidarse de todo a continuación, porque saben como funciona la corte.

A causa de su activa vida social, los PJs pueden encontrarse a Rallane en uno de sus locales nocturnos habituales. Aunque no se alegrará si interrumpen una de sus citas románticas, habitualmente se mostrará amable, aunque imperceptiblemente cauteloso, hacia cualquier elfo o mujer atractiva (y se enamorará en el acto de cualquier elfa), y hacia cualquier personaje que demuestre un grado poco frecuente de ingenio o pericia musical. Piensa que los enanos son ordinarios, faltos de imaginación e insensibles, y no puede entender por qué su amigo Dieter Schmiedehammer los respeta tanto -este es el origen de muchas guasas alegres entre ambos.

Aunque pasa de buen grado la noche bebiendo y bromeando con alguien que le cae bien, procurará no dejar que le saquen información o le involucren en alguna intriga, llevando sutilmente la conversación hacia otros asuntos con su ingenio y tacto habituales.

Las Damas de la Corte *

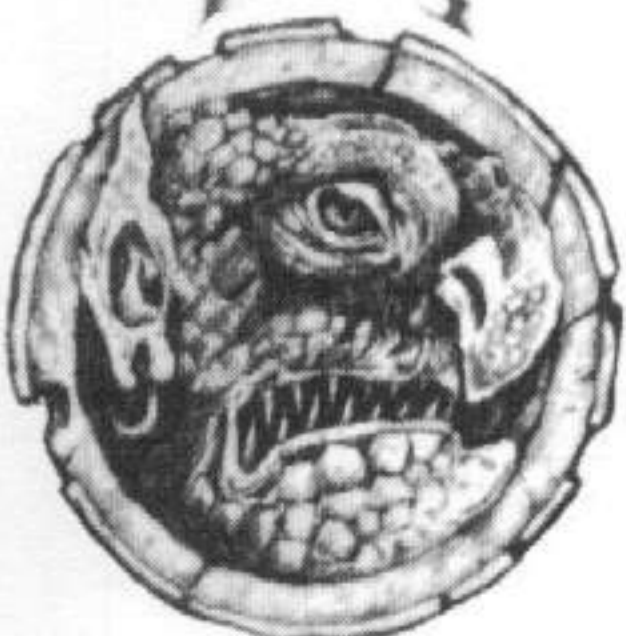
Estas cuatro damas aparecen juntas, aunque sus caracteres y personalidades son muy diferentes. Asisten a las funciones de la corte, añadiendo un toque de elegancia y belleza a sus alrededores; también pueden acompañar a personalidades que visiten Middenheim. Se las puede ver en las funciones de la corte y en los ceremoniales de estado, pero suele ser imposible acercarse a ellas en esas ocasiones.

Jung, Kirsten



Kirsten tiene unos 25 años, es de constitución y altura media (1,67 m), su pelo es rubio ceniza y sus ojos azul oscuro. Mientras no está en una de las funciones de la corte viste con ropas sencillas y clásicamente elegantes. Es una mujer inteligente e ingeniosa de gran intuición, pero pocas palabras.

Tras haberse comprometido recientemente con el Campeón del Graf, Dieter Schmiedehammer (pág. 95), se la puede encontrar en su compañía en conciertos y operas



en la Real Escuela de Música (pág. 46) o disfrutando de una cena tranquila en el Barco Teatro (pág. 36) o en El Ganso de la Cosecha (pág. 39).

Liebksen, Petra



Petra tiene una edad, altura y talle similar a la de Kirsten, pero su cabello y tez son más oscuros; tiene cabello rizado que le llega hasta los hombros y ojos marrón oscuro. Tiene un gracioso hoyuelo en la barbilla, y un lunar en su mejilla izquierda. Prefiere ponerse ropas más elaboradas que Kirsten, y siempre lleva ropas vistosas pero elegantes. Es una activa vividora, que sabe que el amor y la belleza duran menos que el oro y los diamantes. Se la puede encontrar a menudo en El Ganso de la Cosecha (pág. 39), el Barco Teatro (pág. 36) o la Luna Roja (pág. 48) por las noches, siempre en compañía de algún galán adinerado.

Schlagen, Emmanuelle*



Emmanuelle tiene cerca de treinta años, es alta (1,70 m) y cuenta con una figura bien proporcionada, delgada pero no cimbrea. Tiene rizos naturales en su cabello rubio ceniza, que cae hasta la mitad de su espalda. Su barbilla fina (pero no puntiaguda) y sus altos pómulos dan a su rostro un aspecto ligeramente felino, potenciado por sus grandes ojos verdigrises.

Emmanuelle era actriz, y obtuvo su posición actual gracias a la influencia de un antiguo amante (Ulrich Schutzmann -pág. 94), al que seleccionó por su capacidad para conseguirla el puesto. Es muy brillante, astuta y manipuladora.

Emmanuelle acude de vez en cuando a la Luna Roja (pág. 48) para pasar la noche bailando y jugando, y a veces se la encuentra en la Luna Cantarina (pág. 46) y El Ganso de la Cosecha (pág. 39). Siempre va acompañada por un oficial de alto rango de los Caballeros Pantera o por alguna de las otras Damas de la Corte, y procura no coincidir en un local con Rallane Lafarel, Allavandrel Fanmaris y Dieter Schmiedehammer. Sin embargo, muy de vez en cuando sale con Rallane a cenar -habitualmente de incógnito- o a un concierto u ópera en la Real Escuela de Música (pág. 46).

Sinnlich, Natasha



Natasha es muy diferente a las otras tres; mide casi 1,80 m, lleva corto su cabello rubio platino y tiene ojos azul hielo. Natasha es una belleza alta y glacial, a la que le gustan las ropas de color negro, azul oscuro y plateado.

Natasha tiene una conducta muy formal y correcta, y es una poderosa devota (alineamiento: malvado) para la que el dinero sólo es importante como fuente de poder. Le gustaría tener más influencia en la corte de la que tiene, y rara vez sale del palacio.

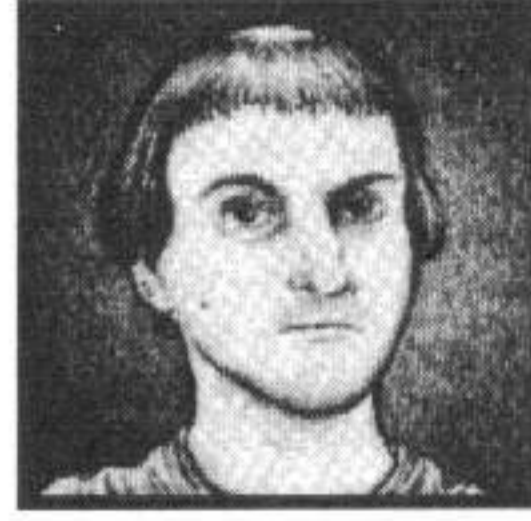
Los jueces supremos*

Los tres Jueces Supremos fueron nombrados por el Graf Boris para asesorarle en la legislación de Middenheim (véase La Política de la Ciudad Estado, pág. 17). Se mantienen cautelosamente a distancia del resto de los PNJs importantes en el aspecto personal, para preservar su imparcialidad y prevenir las acusaciones de corrupción.

A veces se les ve en las funciones del estado, pero la mayor parte de la población no puede acercarse a ellos. En sus oficinas se reciben las peticiones por escrito acerca de proposiciones de ley, pero no conceden audiencias.

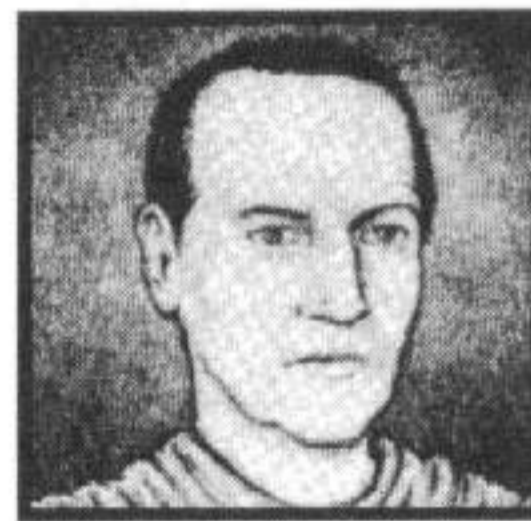
Los titulares actuales de los tres puestos son Reiner Ehrlich, Joachim Hoflich y Karl-Heinz Wasmeier. Los tres hombres visten túnicas grises en todas las ocasiones, y llevan placas doradas del cargo (prendedores hechos de filigrana de oro en forma de balanza).

Ehrlich, Reiner



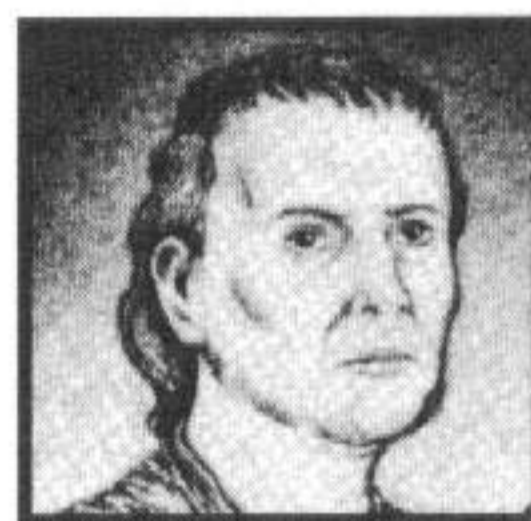
Reiner es un hombre de unos 20 años, esbelto, de altura media (1,71m), de cabello castaño (calvo en la coronilla) y ojos de color avellana. Reiner es un individuo callado y modesto, que hace todo lo posible por que no se dicten leyes que podrían producir un deterioro inevitable en las condiciones de los pobres y necesitados. Es propenso a sufrir fuertes depresiones.

Hoflich, Joachim



Joachim tiene unos cincuenta y cinco años, una constitución y altura media (1,74 m), cabello negro muy corto y ojos verdigrises. Discreto y formal, presenta un aspecto solemne, pero tiene un irónico sentido del humor que puede coger por sorpresa a los despistados.

Wasmeier, Karl-Heinz*



Karl-Heinz tiene 40 años, es alto (1,77 m), cuenta con una constitución media y con una media melena ondulada de color castaño y ojos marrones. Sin que lo sepan los demás Jueces Supremos (o, de hecho, cualquier miembro de la corte), es el jefe del Círculo Interno del Culto de la Mano Púrpura (véase pág. 63). Sus actividades en este puesto son el núcleo de la próxima aventura, El Poder Tras el Trono.

Liebksen, Petra

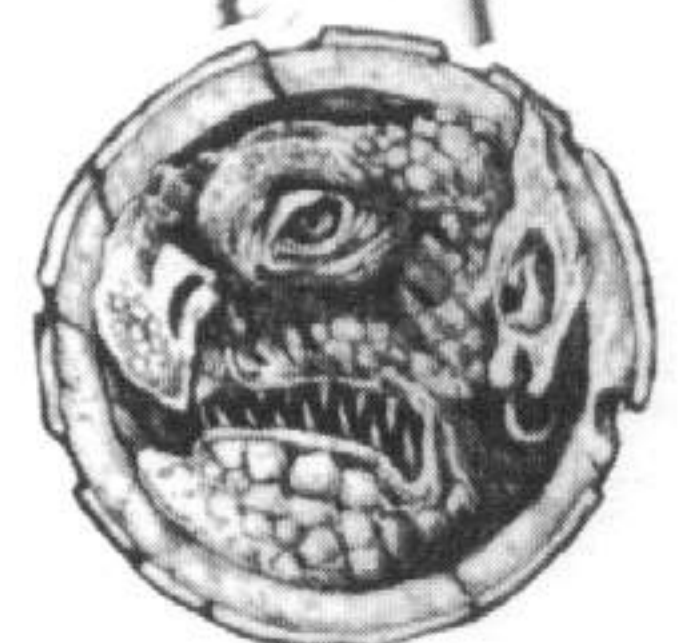
Una de las Damas de la Corte (véase más atrás)

Los mariscales deMidden

Los tres Mariscales de Midden constituyen el alto mando militar de la ciudad, y cada uno tiene su propia área de responsabilidad. Mientras que el poder militar supremo en Middenheim está, por supuesto, en manos del Graf, los Mariscales se encargan de todos los asuntos militares cotidianos, consultando únicamente al Graf cuando tiene que tomarse una decisión importante o que se salga de lo normal (véase El Ejército y la Defensa de Middenheim, pág. 22).

Los Mariscales de Midden son el Comandante de la Guardia Ulrich Schutzmann, el General Johann Schwermutt, y el Mariscal Maximillian von Genscher, el mayor de los tres, que coordina las defensas de la ciudad en tiempos de guerra y tiene el mando supremo en todas las expediciones organizadas por el ejército de Middenheim.

Los Mariscales sólo aparecen en público en las ceremonias del estado, donde a veces saludan en nombre del Graf Boris, y en otros acontecimientos públicos importantes similares. Los PJs seguramente les vean si acuden a



algún desfile o ceremonia pública, pero es prácticamente imposible obtener una audiencia en circunstancias normales. Sin embargo, si quieres que las altas esferas del ejército de la ciudad contraten a los PJs para algún tipo de operación secreta, será von Genscher en que esté al mando de la operación. Probablemente tratará directamente con los PJs, por razones de seguridad, y preparará todo para poder negar toda implicación o conocimiento si las cosas fueran mal.

Comandante Schutzmunn



Ulrich es un hombre imponente y fornido de casi cincuenta años y 1,85m de altura, de cabello muy corto y gris hierro y ojos azul oscuro. Su uniforme ceremonial se compone de una túnica azul oscuro bajo una placa pectoral de plata grabada y cincelada, botas negras hasta la altura de las rodillas brillantes como un espejo, un casco abierto de plata labrada de manera elaborada, coronado con un penacho azul oscuro, y una espada ceremonial enfundada en una vaina enojada.

Se comporta con gran solemnidad en los desfiles y ceremonias, y se le considera un soldado de mucha entrega de la vieja escuela. Es duro e inflexible y un estricto ordenancista, pero es un buen estratega y un magnífico táctico.

General Schwermutt



Johann Schwermutt es aproximadamente de la misma edad de Schutzmunn, pero es un poco más delgado, y tiene pelo castaño claro y ojos avellana. Su actitud es menos rígida que la de Schutzmunn, y sus tropas le consideran un comandante humano y accesible. Su uniforme ceremonial se compone de una coraza estriada brillantemente pulida, con una capa de piel de lobo gris forrada de raso rojo, una espada de ceremonias con pomo dorado, y una rodela con el escudo de armas de la ciudad.

Mariscal Von Genscher



Maximilian es el menor de los tres (tiene 43 años) pero ha alcanzado un cargo superior a causa de sus orígenes. Su familia tiene una larga tradición de servicio militar, y tiene un pequeño castillo cerca de Schoninghagen (véase Mapa de la Zona, pág. 102).

Es un hombre impresionante, de más de 1,90 m de alto y casi lo mismo de ancho; sus hombres le llaman "el Minotauro" (¡pero nunca cuando les puede oír!). Su personalidad es igual de espectacular; su valentía y magnanimidad son legendarias, y la fuerza de su personalidad es casi tangible. Sopesa cuidadosamente sus palabras (pero piensa rápido) y es un astuto interrogador. Tiene el pelo del cabello y la barba de color negro azabache, con ojos marrones oscuros y una larga y pálida cicatriz que recorre su mejilla izquierda dividiendo en dos la ceja.

En los acontecimientos públicos, von Genscher aparece vestido con una coraza lacada en negro con guarniciones doradas, un casco cerrado con el blasón de armas de su familia (un puño alzado enfundado en cota de malla), y una espada ceremonial a dos manos cuyo pomo y los dos terminales de la guarda son un trío de ópalos de fuego.

Pavarotti, Luigi

("Herr Doktor"): Físico del Barón*



Luigi Pavarotti fue contratado recientemente para cuidar al inválido Barón Stefan Todbringer y acaba de llegar a Middenheim (véase la pág. 19). Vive en el Palacio Interior muy cerca de los aposentos de Stefan, pero también se le suele encontrar disfrutando de la vida nocturna de ciertos barrios de la ciudad. A menudo frecuenta los mercados de la ciudad (especialmente aquellos en los que se venda comida y bebida), en los barrios bajos o cantando en algún mesón.

Luigi es un personaje enorme y algo extravagante; alto (1,85m) y de fuerte constitución, pero con una considerable cantidad de músculo debajo de la masa de grasa. Su rostro está enmarcado con una melena de cabello negro y rizado y una barba bastante abundante y descuidada. Grita más que habla, hace gestos bruscos y parece medio loco. Luigi tiene enormes energías y apetitos, y todo lo hace en exceso, pero básicamente es un tipo de buen corazón. Se viste con atuendos extravagantes (improvísalos a tu gusto), y come y bebe prodigiosamente. Coqueteará con cualquier personaje femenino que conozca, de manera sutil o no tan sutil, dependiendo de su opinión acerca del personaje en cuestión. Es natural de Miragliano en las ciudades estados tileanas, y se pone a cantar (fragmentos de su adorada ópera miraglianesa) cada poco tiempo. Aunque es un PNJ accesible y potencialmente amistoso, la reciente llegada de Luigi a Middenheim limita su potencial como fuente de información. No obstante, puede ser un contacto útil en las altas esferas si se necesitara uno.

"Princesa, La"

La hija del Graf Boris Todbringer (véase Katarina Todbringer).

Prunkvoll, Siegfried:

El Caballero Eterno

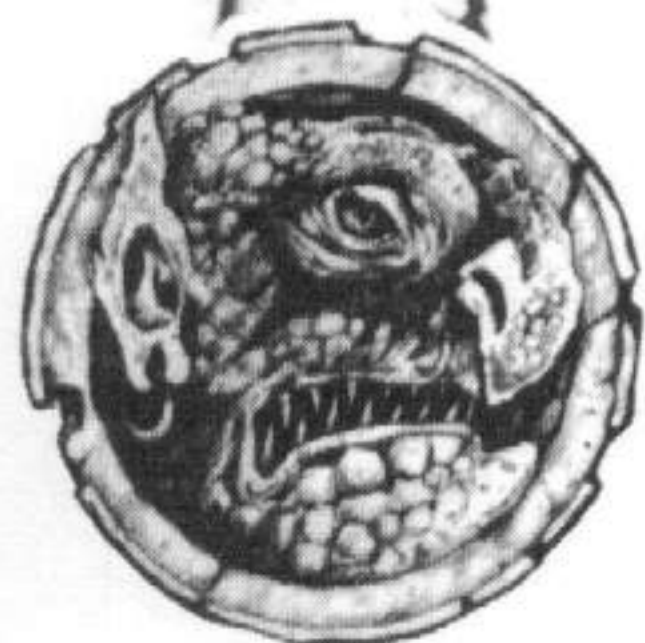


El puesto de Caballero Eterno tiene sus orígenes en la fuerza de la leyenda (véanse las pág. 8-12). La mayor parte de los Middenheimeses ven frecuentemente al Caballero Eterno actual, pero pocos le conocen realmente; va a todas partes en su coraza completa mágica (la "insignia" de su cargo), y fuera de los círculos de la corte muy poca gente conoce siquiera su aspecto. Mide 1,80m, es de constitución media, tiene cabello castaño y ojos grises, y viste con su armadura en todos los acontecimientos públicos. Asiste a todas las ceremonias organizadas de la corte y el estado que su puesto requiere, pero se rara vez se le ve en otras ocasiones.

Es presumido, afectado, y el palizas más insoportable que pueda imaginarse. También es espantosamente chauvinista e increíblemente condescendiente (aunque galante) con cualquier mujer con la que se encuentre. Adora la heráldica, los torneos y la historia militar, y posee profundos conocimientos de esas materias, pero ay del que sea lo suficientemente tonto como para mencionar esos temas en una conversación.

Shlagen, Emmanuelle*

Una de las Damas de la Corte (pág. 93).



Schmiedehammer, Dieter:
El Campeón del Graf*



Todos los nobles de cierta alcurnia en el Imperio cuentan con campeones judiciales, y los Todbringer de Middenheim no son ninguna excepción. Al principio era para ahorrarse la indignidad del juicio por combate, pero ahora un campeón no es más que uno de los símbolos de posición que se espera que mantenga un noble, y el puesto es fundamentalmente honorario.

El campeón actual es un hombre simpático y abierto que ronda la treintena, alto (1,87 m) y fornido, con pelo castaño rojizo y ojos avellana con motas verdes. Su nariz rota añade vigor a su aspecto, en vez de restárselo. Es extrañamente brillante para ser un hombre de armas, y es cordial y atento con todos los guerreros jóvenes que parecen merecerlo. Siente un profundo respeto por los enanos –para desearlo de sus compañeros de copas elfos (Allavandrel Fanmaris y Rallane Lafarel)- y les considera valientes guerreros. Es caballeroso, educado y de voz suave (salvo cuando está algo borracho –y nunca sobrepasa ese punto).

Dieter es una persona popular, tanto en la corte como entre la gente de Middenheim. Si siente antipatías o rencores las mantiene bien ocultas, aunque se rumorea que no aguanta al Caballero Eterno, que está tan lejos de los ideales de caballería como cerca esta Dieter.

Dieter está comprometido con Kirsten Jung, una de las Damas de la Corte, y a veces puede verse a la pareja en algunos de los restaurantes más románticos. Sin embargo, se le ve más frecuentemente con Rallane Lafarel y Allavandrel Fanmaris; los tres son clientes más o menos habituales de la Luna Roja (pág. 48) y de El Ganso de la Cosecha (pág. 39).

Schutzmann, Comandante Ulrich:
Mariscal de Midden

El Mariscal de Midden responsable de la Guardia de la Ciudad.

Schwermutt, General Johann:
Mariscal de Midden

El Mariscal de Midden a cargo de la Guarnición de la Ciudad.

Sinnlich, Natasha

Una de las Damas de la Corte.

Sparsam, Josef
El Canciller*



Josef Sparsam es uno de los asesores más próximos al Graf, y está a cargo de la Hacienda de Middenheim, la Casa de la Moneda y todos los recaudadores de impuestos. Es un personaje reservado al que rara vez se le ve en público, ya que prefiere pasar su tiempo con sus libros de cuentas y balances. Es introvertido y tímido, y teme de forma absoluta las ceremonias formales de la corte a las que se ve obligado a acudir de vez en cuando.

Sparsam es alto (1,77 m) y esbelto, y anda cojeando ligeramente. Sus ojos son marrones claro y su cabello es gris y retrocede por sus sienes, dibujando un pronunciado pico de viuda. Se viste discretamente con atuendos azules

oscuro o marrones, sin insignias indicativas de su cargo. Es un renombrado y entusiasta coleccionista de arte, cerámica y monedas antiguas –su único interés fuera del trabajo.

Todbringer, Katarina:
La "Princesa"



A la hija del Graf, Katarina, se la suele llamar "la Princesa" aunque no tenga derecho a recibir el título. Es delicada, culta y asombrosamente bella, tiene una larga melena rubia que le llega por la cintura, y es querida tanto por la corte como por el pueblo. Se dice que el hoyuelo de su barbilla puede volver loco a un hombre. La han cortejado muchos pretendientes de familias nobles de todo el Imperio, pero ninguno ha encajado con su ideal romántico –hasta ahora.

Está muy interesada en las buenas obras, y es una distinguida benefactora –a través de sus damas de compañía del orfanato dirigido por el Templo de Shallya (pág. 15). Los PJs pueden verla en alguna celebración estatal, pero raramente sale del palacio y nunca se relaciona fuera de la corte. Cuando aparece en público, siempre está protegida por una guardia ceremonial de 20 Caballeros Pantera.

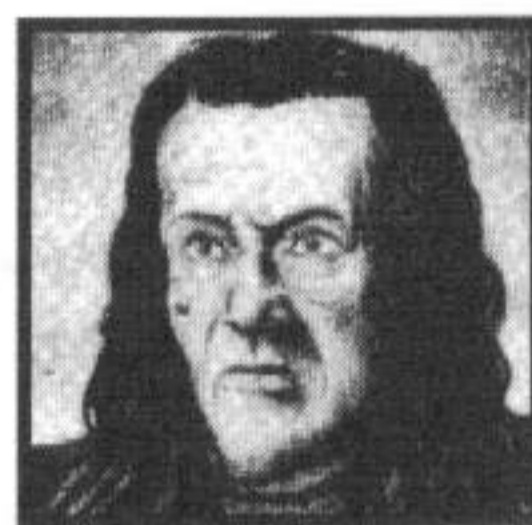
Wasmeier, Karl Heinz

Uno de los Jueces Supremos, y Líder del Culto de la Mano Púrpura (véase la pág. 63).

Los Hechiceros

Los principales hechiceros de Middenheim son Albrecht Helseher, el Alto Hechicero del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (pág. 49), y su ayudante Janna Eberhauer. Son consultados por el Graf Boris y sus demás asesores en cualquier asunto en el que las habilidades mágicas puedan ser importantes, especialmente para la seguridad de la ciudad.

Helseher, Albrecht



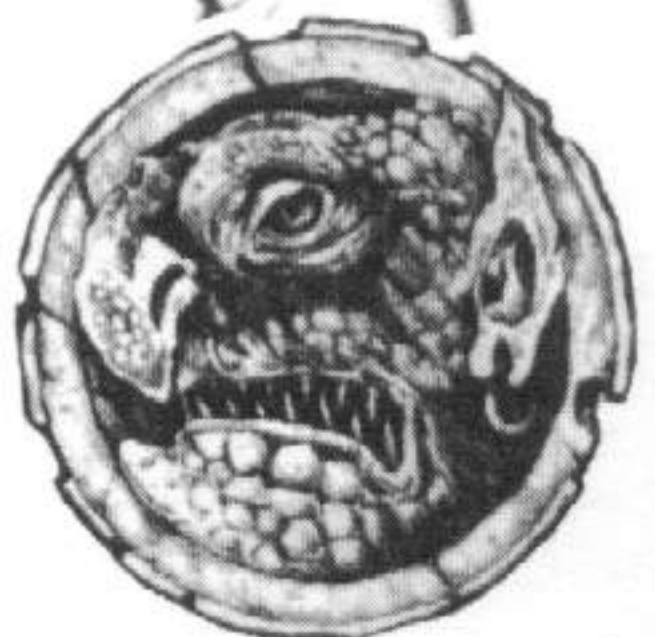
Helseher es un hechicero de nivel 3º de unos sesenta años. Está un poco por encima de la media de altura (1,75 m) y tiene un aspecto adusto y ascético. Tiene una larga mata de pelo negro, sin una cana a pesar de su edad, y ojos penetrantes de azul intenso. Sus ojos, y sus largos dedos, delicados aunque fuertes, son los dos rasgos que quedan en la memoria de alguien que le conoce. Helseher se viste con una falta de vanidad que muchos tomarían por descuido; prefiere las prendas holgadas en negro o gris que le permitan una máxima libertad de movimientos.

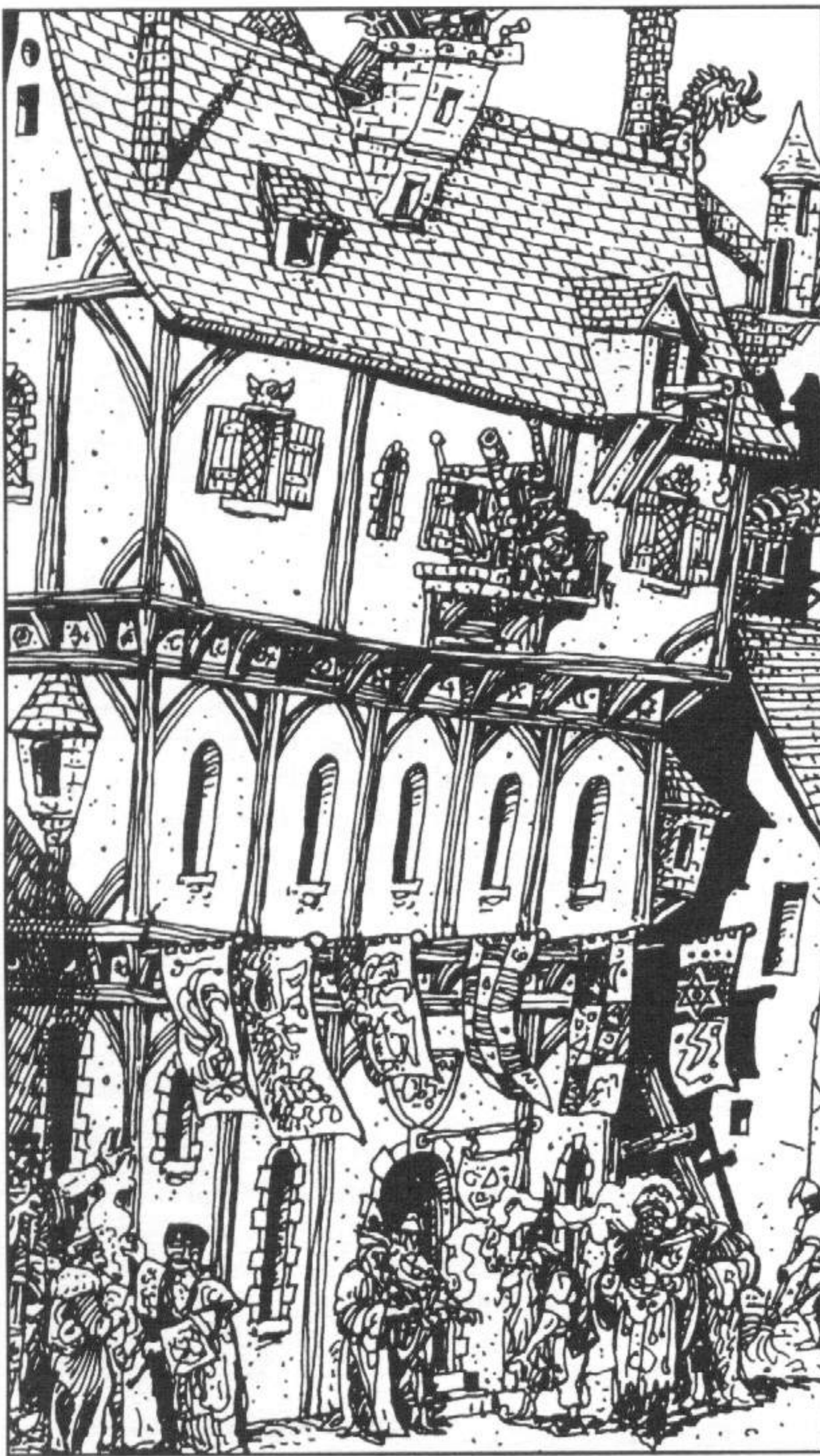
Se preocupa más por las abstracciones y sus investigaciones que por la "vida real", y rara vez sale de sus aposentos y oficinas en la sede gremial (pág. XX). Por consiguiente, el pueblo llano le ve relativamente poco, y le considera una figura misteriosa a la que se debe temer más que querer.

Eberhauer, Janna



Janna está en medio de la treintena, pero ya está a punto de ingresar en el 3º nivel de hechicería. El hecho de parecer mucho más joven de lo que es ha alimentado rumores acerca de un posible vínculo de sangre con Eva Dietrich –véase pág. XX.





Es alta (1,71 m) y escultural, con una frondosa melena de pelo castaño rojizo que le llega a los hombros, ojos avellana salpicados de ámbar, y pecas en el puente de su nariz. Siempre va elegante, aunque prefiere las prendas clásicas y prácticas a la moda, y tiene un aspecto totalmente diferente al que uno esperaría encontrar en un hechicero.

Janna es inteligente y cordial, y tiene el don de hacer que la gente se sienta a gusto. Esto es extremadamente útil para obtener información que habitualmente no revelarían sus interlocutores. Sin embargo, no airea sus propias opiniones y a menudo parece tener puntos de vista ambivalentes -y quizá lo haga deliberadamente.

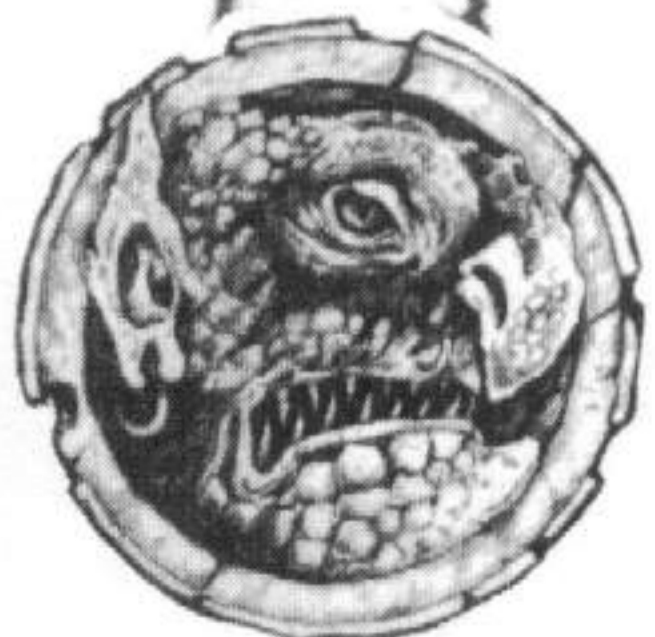
Es mucho más activa socialmente que Helseher, y es particularmente aficionada a pasar la noche en la Luna Cantarina (pág. 46); Eva Dietrich, la propietaria del club, y ella son amigas íntimas.

Zimperlich, Hildegarde*:
Carabina de la "Princesa"



Hildegarde ha servido a tres generaciones de los Todbringer; fue nodriza del Graf Boris, y niñera de los Barones Stefan y Heinrich cuando eran niños. Es una mujer delicada y delgada de 78 años, cuya fuerza de carácter compensa más que de sobra el precio físico que se han cobrado los años. Viste con buen gusto prendas clásicas (aunque anticuadas), y para las celebraciones se pone un chal de encaje negro que oculta sus cabellos y ojos grises.

Aunque es delicada, es enérgica y no se la engaña fácilmente. Hildegarde rara vez abandona a su protegida, y está absolutamente entregada a su bienestar; se rumorea que la marcha repentina de un embajador tileano hace unos años se debió en gran medida a la azotaina que recibió del bastón de caoba y a los insultos que salieron de la boca de Hildegarde cuando le encontró a solas con Katarina en una rosaleta.



SNÓTBOL Y OTROS PASATIEMPOS

M

iddenheim es una ciudad con muchas festividades. Todas las fiestas importantes del Calendario Imperial (véase SSB, pág. 37) se celebran de manera magnífica, pero también hay otras que merece la pena mencionar.

El día del solsticio de verano (Sonnstill) se conmemora la fundación de la ciudad. Se celebra un servicio en el Templo de Ulric, y representantes de la familia del Graf distribuyen limosna entre los pobres.

El cumpleaños del Graf Boris cae en el 25 día del mes de Nachgeheim, y es excusa suficiente para tres días de festividades. Hay desfiles militares en la Plaza de los Marciales, fiestas en el Königsgarten y conciertos especiales en la Real Escuela de Música.

En primer día de Sigmarzeit se reserva para recordar la Anexión de Middenland por parte del Graf Erich en 1152. Los Caballeros Pantera y los Templarios del Lobo Blanco disputan torneos y justas en el Gran Parque, y en el Estadio Bernabau se celebran combates.

Pero la fiesta más importante de todas tiene lugar en la primera semana de Brauzzeit, y se la conoce por "el Carnaval". Miththerbst (el día previo a la fiesta) es el día en que fueron derrotados finalmente los Middenlandeses sitiadores en 1812. Se supone que todo el mundo sólo debe comer la clase de comida disponible en aquellos tiempos (exquisiteces como el pastel de rata y el estofado de cucaracha), lo que hace que la semana siguiente la ciudad sea un banquete continuo. El Carnaval es famoso en todo el Imperio, y resulta un telón de fondo fascinante para el próximo suplemento, El Poder Tras el Trono.

Y en todas estas fiestas, la gente de Middenheim aprovecha la oportunidad para disfrutar de los pasatiempos más extraños...

• FÚTBOL CON SNOTLINGS •

El snótbol (según las reglas de Middenheim) es una fiebre en la ciudad y algunas personas van a la ciudad únicamente para seguir este antiguo deporte. Desgraciadamente, los partidos de snótbol atraen a muchos forofos y no son infrecuentes las confrontaciones violentas entre aficionados de equipos rivales.

En resumen, el partido lo juegan dos equipos de 11 jugadores, en un terreno de unos 65 metros de largo por 27 metros de ancho. En cada uno de los extremos hay dos porterías, de 3,5 de ancho y 2,25 m de alto. Las líneas del campo son similares a las del fútbol. El objetivo del juego es meter un snotling (que está retorcido en una forma vagamente esférica mediante fuertes correas de cuero) en la portería del contrario por cualquier medio (patadas, lanzamientos, puñetazos, etc.). Casi la única regla es que ninguna parte de la anatomía de un atacante debe estar en contacto con el snotling cuando cruce la línea de meta, luego no se permite la transformación de un ensayo zambulléndose como en el rugby (aunque puede usarse para dejar al snotling muy cerca de la portería).

Los snotlings empleados son muy jóvenes, y deben medir entre 45 y 53 cm, para que no sean demasiado pesados y puedan ser pateados con facilidad (aunque no es posible dar voleones de más de 30 metros). Los jugadores visten justillos de cuero extremadamente fuertes y de colores brillantes, pantalones de cuero con refuerzos en las

espinillas, botas de piel resistentes y una cofia de malla. También llevan números en sus espaldas para facilitar su identificación. El snotling está anestesiado con un paralizante similar al curare, pero no por su bien, sino para que no pueda morder o arañar si se soltaran las correas de cuero. Sin embargo, los marroquinos que proporcionan el material de snótbol están muy orgullosos de su artesanía y esto rara vez sucede.

Cada partido se juega en dos mitades de 30 minutos cada una, con una pausa de 15 minutos en el medio tiempo. Si el resultado está igualado al final del partido, se juegan dos periodos adicionales de 10 minutos cada uno.

Hay una Liga de Snótbol no oficial, compuesta de equipos formados por una muestra representativa de los habitantes de Middenheim, pero el punto culminante de este deporte es una competición de eliminatorias directas patrocinada por la Confederación Unida de Snotboleros Middenheimeses ("la Copa CUSM") que se juega durante el Carnaval. Los equipos más populares y exitosos proceden de los distritos de Puerta Sur y el Barrio Antiguo (los "Matones de la Puerta Sur" y los "Orientales", respectivamente), pero también hay equipos de Guardias de la Ciudad e Ingenieros Enanos.

• DROGAS EN EL VIEJO MUNDO •

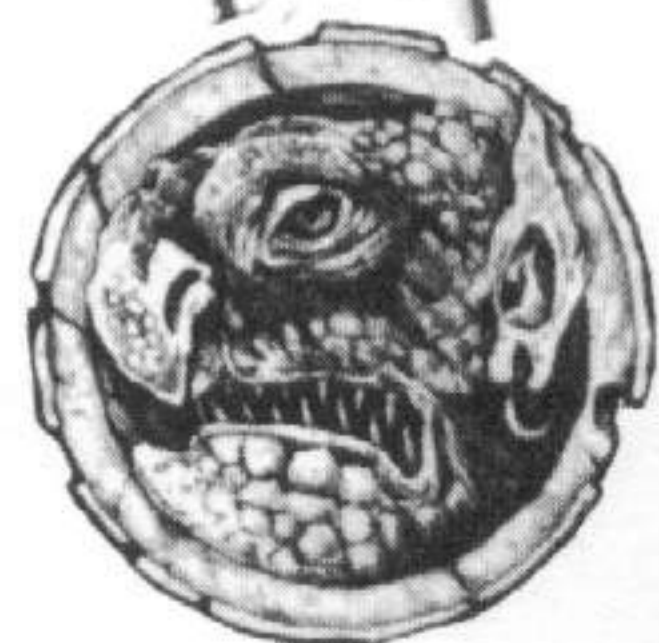
Al igual que los herbolarios están familiarizados con las hierbas, los alquimistas y boticarios están familiarizados con los compuestos químicos -tanto de naturaleza curativa como tóxica. En la hez de la sociedad también hay algunos tipos imprudentes que usan drogas por motivos "recreativos" o para ganar dinero con los incautos. Sus víctimas suelen acabar totalmente enganchadas y en poder del traficante. No es recomendable abusar de las drogas, ni siquiera los personajes jugadores.

• CLASES DE DROGAS •

1. Alucinógenos -los suelen usar principalmente los aspirantes a místicos y unos pocos sacerdotes o monjes ascéticos. La mayoría de las veces producen sensaciones agradables -leve euforia, percepción amplificada de los colores- pero a menudo suelen venir acompañadas de un miedo paranoico hacia los extraños o de una desorientación absoluta. También hay una posibilidad (igual a 100 menos la Int del usuario) de que la droga genere efectos extremadamente desagradables y espeluznantes (éxito en una prueba de Int o 1 Punto de Locura), o alucinaciones peligrosas (creer que uno puede volar, imaginar que una tinaja de ácido es una charca fresca, etc.).

2. Tranquilizantes -esos compuestos producen una sensación de paz y felicidad interior. Sus consumidores deben pasar una prueba de FV para permanecer despiertos, y si tienen éxito suman una bonificación de +20 a todas sus pruebas de Miedo, pero reaccionan con la mitad de su I normal, y sufren una penalización de -1 a -10 en sus demás habilidades. El valor analgésico de estas drogas las hacen imprescindibles en cirugía.

3. Los estimulantes provocan la sensación de estar en magnífica forma y tener una energía inagotable. Sus consumidores suman las siguientes bonificaciones a sus atributos (las dosis adicionales no aumentan las bonificaciones, sólo la duración):



M	HA	HP	F	R	H	I	Des	Fr
+1	+10	+10	+1	+1	+1	+1	+10	+10

Cuando se pasan los efectos de la droga, el usuario sufre las siguientes penalizaciones durante una cantidad de días igual al número de dosis ingeridas:

M	HA	HP	F	R	H	I	Des	Fr
-2	-30	-30	-2	-2	-2	-30	-30	-30

4. Existen antídotos para la mayoría de los venenos indicados en el reglamento básico (véase WFJR, pág. 80) Sin embargo, cada antídoto sólo es eficaz contra un veneno específico. Sólo es necesaria una dosis de antídoto, independientemente de las dosis de veneno ingeridas. La víctima puede entonces realizar otra prueba de Resistencia para evitar los efectos del veneno. Incluso si la falla (y se resta -10 a la posibilidad de éxito por cada dosis de veneno ingerida), los efectos del veneno serán mitigados una dosis. Por tanto, los envenenamientos de una dosis siempre se curan, sin ser necesaria la prueba de R.

5. Las drogas para el tratamiento de enfermedades son los compuestos más ineficaces. Como en el caso de los antídotos, cada droga es eficaz únicamente contra una enfermedad. Sólo los personajes que cuenten con la habilidad Curar Enfermedad pueden administrar las drogas con éxito.

En el caso de la Peste Negra, el éxito con el tratamiento mediante drogas dividirá entre dos la duración de la enfermedad. También reducirá un punto cualquier pérdida permanente de Fuerza o Resistencia.

Las drogas eficaces contra la Podredumbre de la Tumba permite a los personajes infectados realizar una prueba de Resistencia para librarse de la enfermedad. No restaurarán ningún atributo que ya hayan perdido.

• ALGUNOS EJEMPLOS DE DROGAS •

Embeleso

El embeleso se importa de Lustria y es introducido de contrabando en el Imperio a través de Marienburgo. Lo usan principalmente los Druidas de alto nivel en las ceremonias religiosas.

Clase: Alucinógeno
Dependencia: 25
Sobredosis: 15
Nº de dosis para sufrir efectos secundarios: 3d10
Efectos secundarios: Suma 1 Punto de Locura/día
Dosificación: Resina grasienta fumada en pipa
Disponibilidad: Muy rara

Flor de luna ("Cabello de Elfo")

La flor de luna se fabrica a partir de un musgo seco que sólo crece en los bosques de Laurelorn. Los elfos lo usan como tratamiento contra la peste negra (véase más atrás) y no tiene ningún otro efecto sobre ellos. Es un tranquilizante para la demás razas.

Clase: Tranquilizante
Dependencia: 20
Sobredosis: 10
Nº de dosis para sufrir efectos secundarios: 10+1d10
Efectos secundarios: Pérdida rápida del cabello
Dosificación: Inhalar vapores de musgo remojado en agua hirviendo
Disponibilidad: Escasa

"La Delicia de Ranald" o los "Polvos de la Risa"

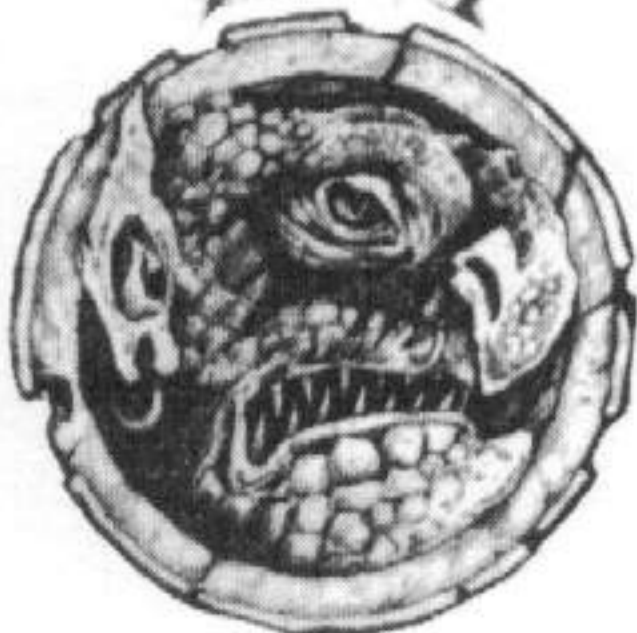
Este es un compuesto totalmente sintético fabricado por algún boticario pervertido a partir de azufre, mercurio y otros elementos similares.

Clase: Estimulante
Dependencia: 15
Sobredosis: 1
Nº de dosis para sufrir efectos secundarios: 20+1d10
Efectos secundarios: Melancolía, pérdida de peso, insomnio
Dosificación: Inhalar un polvo blanco
Disponibilidad: Media

• EXPLICACIÓN DE LAS DESCRIPCIONES DE LAS DROGAS •

Clase: véase más atrás.

Dependencia: La primera vez que un personaje consume una droga, tira 1d100 y compara el resultado con el



nivel de dependencia de la droga. Tira por cada dosis que consume. Si toma otras dosis antes de que pase un número de días igual al nivel de dependencia, duplícalo antes de tirar el dado.

Si sacas un resultado inferior al nivel de dependencia modificado, el personaje depende psicológicamente de la droga -el consumidor obtiene 1d3 Puntos de Locura, y su uso continuado puede provocar la adicción (véase más adelante). Además, el personaje debe consumir otra dosis antes de que pase una cantidad de días igual a su FV menos el nivel de dependencia (considera 24 horas para los resultados negativos) o resta -10 a su FV e Int por cada día que transcurra después de la fecha tope (la puntuación no puede bajar de 10). Esta pérdida sigue produciéndose durante un número de días igual al nivel de dependencia de la droga, o hasta que se consuma otra dosis. Los puntos perdidos se recuperan después a un ritmo de 1 por día. Además, los personajes dependientes serán incapaces de dejar de pensar en la droga.

Si sacas un resultado superior al nivel de dependencia modificado, sigue comprobando cada dosis consumida como se indica anteriormente.

La adicción sólo se aplica a los personajes que ya sean dependientes psicológicamente. Comprueba la adicción de la misma manera que la dependencia (véase más atrás).

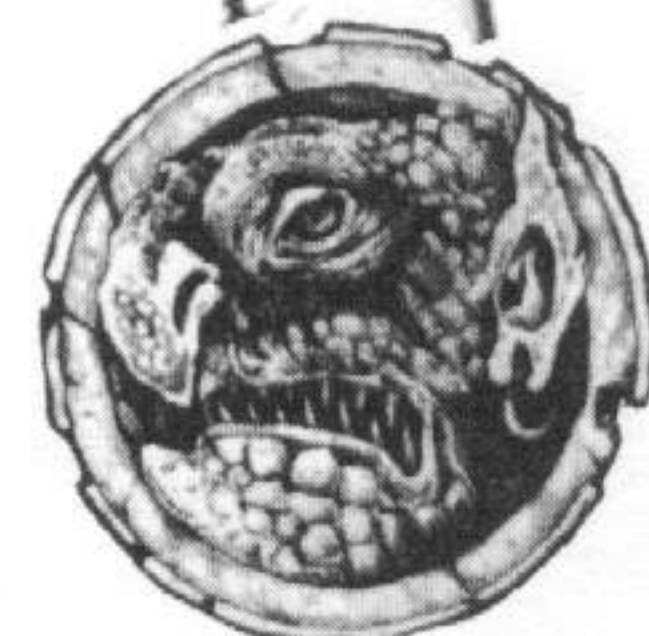
Si se saca con 1d100 una cantidad inferior al nivel de adicción, el personaje suma 1d3+1 Puntos de Locura y sufrirá síndrome de abstinencia si se queda sin su droga. Debe consumir otras dosis antes de que pase una cantidad de días igual a su FV menos el nivel de adicción (considera 24 horas para los resultados negativos). Si no, el consumidor resta -10 de su Des, FV, Int y Fr cada día que pase la fecha tope. Este mono dura una cantidad de días igual al nivel de adicción de la droga. Si la FV o Int llegan a 0, el personaje se queda como un vegetal. Si la Des llega a 0, el personaje se vuelve incapaz de realizar siquiera la coordinación ojo-mano más sencilla. Si la Fr llega a 0, el personaje se convierte en un esquizofrénico paranoico incurable.

Tras este periodo (o antes si ingiere más dosis), los puntos perdidos se recuperan al ritmo de uno por día.

La sobredosis es la posibilidad de que una dosis sea letal. Comprueba cada dosis tirando 1d100 (sólo se aplica a los adictos).

Duración: es el número de horas que duran los efectos de la droga (alucinógenos, estimulantes o tranquilizantes). Tira en secreto sin tener en cuenta al PJ.

Nº de Dosis para Sufrir Efectos Secundarios: tira los dados indicados y anota el resultado para cada consumidor. Cuando se alcance este total, el consumidor sufrirá los efectos secundarios indicados.



CULTURA GENERAL

La información aquí incluida puede fotocopiar y entregarse a los personajes que al comenzar la partida decidas que son naturales de Middenheim, y les proporciona una introducción básica a su "ciudad natal".

• HISTORIA •

Middenheim fue fundada hace casi dos mil quinientos años por el líder de la tribu Teutogren. La imponente cumbre sobre la que se asienta es conocida por el nombre de Fauschlag (que significa Puñetazo) porque cuenta la leyenda que Ulric aplanó la cima con un golpe de su puño. Y Middenheim es, sobre todo, la ciudad de Ulric. Alberga el mayor templo del culto de todo el Viejo Mundo, y atrae peregrinos de todos sitios.

La riqueza de la ciudad se basa fundamentalmente en el comercio y los tributos –después de todo, es una Ciudad Estado, y tanto su regente, el Graf Boris, como el Sumo Sacerdote Ar-Ulric, son Electores Imperiales. También se dice que los enanos extrajeron bastante oro de la Fauschlag cuando ayudaron a construir la ciudad, pero la mayor parte ha terminado en el tesoro del Graf.

• GENTES Y LUGARES •

Middenheim es la segunda ciudad más grande del Imperio (tras la capital imperial de Altdorf) y se extiende por un área de 1,6 km². Se divide en once distritos, pero la mayoría caerá dentro de una de estas tres categorías: los ricos, los de clase media y los pobres. Las excepciones son las áreas "especiales": el Palacio, el Gran Parque y el Freiburg.

La nobleza (los parientes del Graf Boris Todbringer, las familias acomodadas de la zona y algunos parásitos) vive en el distrito del Palast.

Entre los "ricos" se encuentra la baja nobleza, los mercaderes y artesanos de éxito y la mayoría de los maestros de los gremios. Estos grupos suelen vivir en las áreas del centro y el norte de la ciudad. En la calle se les identifica fácilmente, ya que siempre caminan con un voluminoso séquito (amigos, lacayos, guardaespaldas), y les suele preceder un fornido pregonero que ordena a los ciudadanos de posición inferior que abran paso.

La clase media se compone de los mercaderes y artesanos menos importantes, de clérigos de alto rango y de la mayor parte de la gran congregación de hechiceros, alquimistas y otros académicos. En términos generales, a esta gente se la puede encontrar en una de estas tres zonas: Westor-Sudgarten, cerca de la Puerta Oeste, Ulricsmund, alrededor del Templo de Ulric y Osttor, cerca de la Puerta Este.

Los pobres conforman el grueso de la población, y pueden ser mano de obra no cualificada y vendedores de mercadillos o lo peor de la sociedad –delincuentes de todas clases, cortagargantas, mendigos y otras alimañas. Los más "respetables" viven principalmente en el área de la Puerta Sur y suelen ser los primeros en levantarse. Los villanos campan a sus anchas en Ostwald y en el Barrio Antiguo, pero estos personajes rara vez salen antes de la puesta de sol, aunque incluso a plena luz del día, un hombre honrado no se aventura en esas zonas sin escolta armada.

El Gran Parque del centro de la ciudad es prácticamente el único lugar en el que pueden verse juntas a las tres clases.

El Freiburg tiene un ambiente propio –es el hogar de muchos estudiantes y académicos, el centro de la vida cultural de la ciudad y la fuente de la mayor parte de su liberalismo.

• UN DÍA EN LA VIDA DE LA CIUDAD •

Mientras el sol sale, las calles y plazas se van llenando gradualmente. El aire pronto se impregna de todo tipo de aromas y hedores –desde el del pan recién hecho al del cuero sin curtir, desde los perfumes de los ricos a los olores corporales de los pobres.

Durante todo el día la gente inunda todas las calles, salvo las más pequeñas. El que tenga prisa se va a sentir muy frustrado –a menos que tengan un caballo y una buena excusa para pasar por encima de la gente. Es imposible recorrer las calles sin recibir empujones constantemente, así que ¡cuidado con los cortabolsas!

Las multitudes se dispersan a medida que avanza la tarde –pero por la noche cobran vida ciertas zonas. Con la puesta de sol salen los asaltantes y los ladrones, mientras que las clases más acomodadas prefieren pasar la noche disfrutando de los numerosos mesones, clubes y restaurantes de la ciudad.

Por la noche, las calles pueden ser muy oscuras. La nobleza y los ricos rodean sus hogares con faroles y antorchas, y si salen tras anochecer van rodeados de lacayos con faroles. Otros deben llevar su propia iluminación, aunque para ciertos moradores de la ciudad, cuanto más oscuro, mejor.

• UNAS CUANTAS PERSONALIDADES PÚBLICAS •

Rallane Lafarel es el juglar de la corte elfo y casi todo el mundo le conoce de vista, ya que "sale mucho". No mantiene buenas relaciones con la importante comunidad enana de Middenheim.

Dieter Schmiedehammer es el Campeón del Graf, y una figura muy popular –incluso entre los enanos, a pesar de su amistad con Rallane.

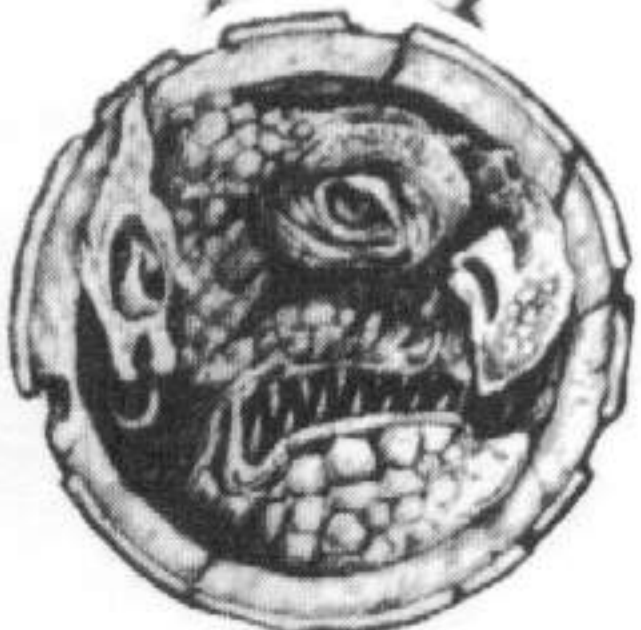
Todo el mundo llama Princesa a Katarina, la hija del Graf. Ha estado atrayendo a pretendientes de todo el Imperio, pero ninguno ha hecho muchos avances.

Gotthard Goebbels es muy conocido a pesar de su carácter esquivo. Nadie tiene nada bueno que decir de él, y resulta de lo más misterioso lo rápido que se convirtió en Presidente tanto del Gremio de Mercaderes como de la Comisión de Comercio, Industria e Impuestos.

• LA GUARDIA DE LA CIUDAD •

Para facilitar su consulta y agilizar las partidas, aquí se reúnen los datos de todos los Guardias de la Ciudad (regulares y de elite). Se puede fotocopiar esta página para su uso personal.

Una patrulla típica de Guardias se compone de 1d4+3 Guardias regulares liderados por un Sargento de la Guardia; por la noche, las patrullas son de 1d4+5 hombres. Una patrulla de elite cuenta con los mismos hombres, pero van liderados por un Capitán de la Guardia, y hay un 75% de posibilidades de que la unidad vaya acompañada por un hechicero de nivel 1.



La Guardia se divide en cuatro contingentes, cada uno destacado en una de las cuatro puertas de la ciudad. Todas las patrullas empiezan y terminan en su base (en cada distrito de la ciudad se incluye la frecuencia de las patrullas).

Guardia Regular -Perfil básico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Habilidades

Arma de Especialista -Esgrima, Golpe Poderoso, 75% de posibilidades de Desarmar, 50% de posibilidades de Esquivar Golpe, 50% de posibilidades de Golpear para Aturdir, 10% de posibilidades de Pies Ligeros.

Posesiones

Cota de malla (1 PA, tronco/piernas), casco (1 PA, cabeza), escudo (1 PA, todas las localizaciones), estoque (I +20, d -1), daga (I +10, D -2, P -20), 25% de arco normal y 20 flechas.

Guardia de elite -Perfil básico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	35	5	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe, Lenguaje Secreto -Batalla, Arma de Especialista -Esgrima, Armas a Dos Manos, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, 50% de posibilidades de Muy Fuerte (suma +1 a la puntuación de F de arriba), 50% de posibilidades de Muy Resistente (suma +1 a la puntuación de T de arriba).

Posesiones

Cota de malla con mangas (1 PA, tronco/brazos/piernas), coraza pectoral (1 PA, tronco), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), estoque (I +20, d -1), 2 dagas (I +10, D -2, P -20), espada a dos manos (I -10, D +2)

Hechicero de Nivel 1 -Perfil básico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	8	40	1	32	29	45	47	44	45

Habilidades

Idioma Arcano -Mágico, Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, Magia de Batalla de Nivel 1), Esquivar Golpe, Identificar Planta, Sentido Mágico, Visión Nocturna, Leer/Escribir, Saber Rúnico, Lenguaje Secreto -Clásico, Saber de Pergaminos.

Posesiones

Daga (I +10, D -2, P -20), 50% de posibilidades de Botas de Velocidad (véase WFJR, pág. 180), 10% de Anillo

de Hechizo (12 Puntos de Magia -véase WFJR, pág. 182) con: Aura de Protección, Causar Cobarde Retirada y Zona de Firmeza.

Nivel de Poder

16

Hechizos

Magia Vulgar: Luz Resplandeciente, Abrir, Sueño, Zona de Silencio.

Magia de Batalla: Curar Herida Leve, Vuelo, Robar Mente, Golpe de Viento.

Sargento de la Guardia -Perfil básico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	50	35	4	4	10	45	2	39	50	39	39	32	45

Habilidades

Escondarse (Urbano), Desarmar, Esquivar Golpe, Conducir Carro, Pies Ligeros, Inmunidad al Veneno, Lenguaje Secreto -Lengua de Batalla, Arma de Especialista -Esgrima, a Dos Manos, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir, 50% de posibilidades de Muy Resistente (suma +1 a la puntuación de T de arriba), 50% de posibilidades de Interrogatorio.

Posesiones

Cota de malla con mangas (1 PA, tronco/brazos/piernas), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), escudo (a la espalda: 1 PA, todas las localizaciones), estoque (I +20, d -1), daga (I +10, D -2, P -20), espada bastarda (I -10, D +1).

Capitán de la Guardia

Hay cuatro Capitanes de la Guardia: Bruno Keisler, Joseph Dreschler, Walter Stekel y Hermann Kammerer. Estos cuatros responden directamente ante el Comandante de la Guardia, Ulric Schutzmann.

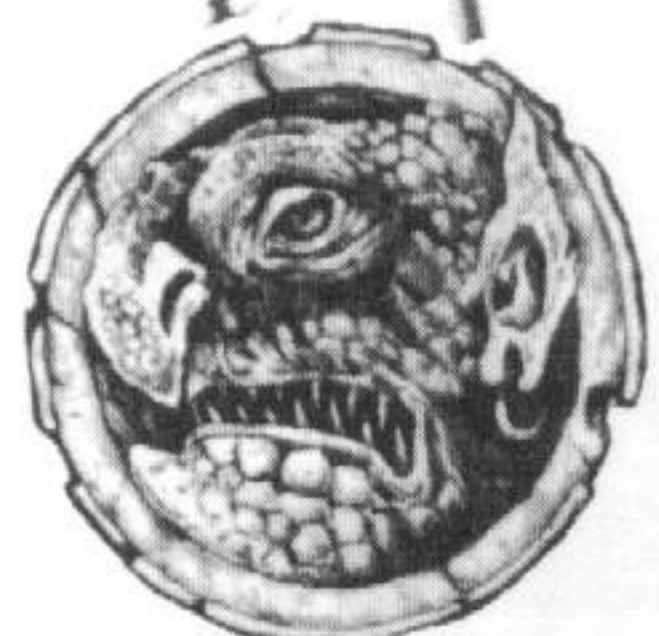
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	55	45	5	5	12	50	2	49	55	40	45	44	49

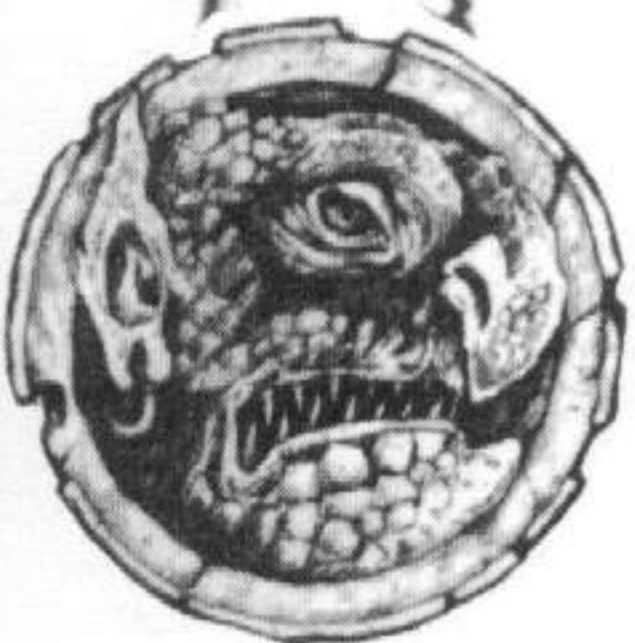
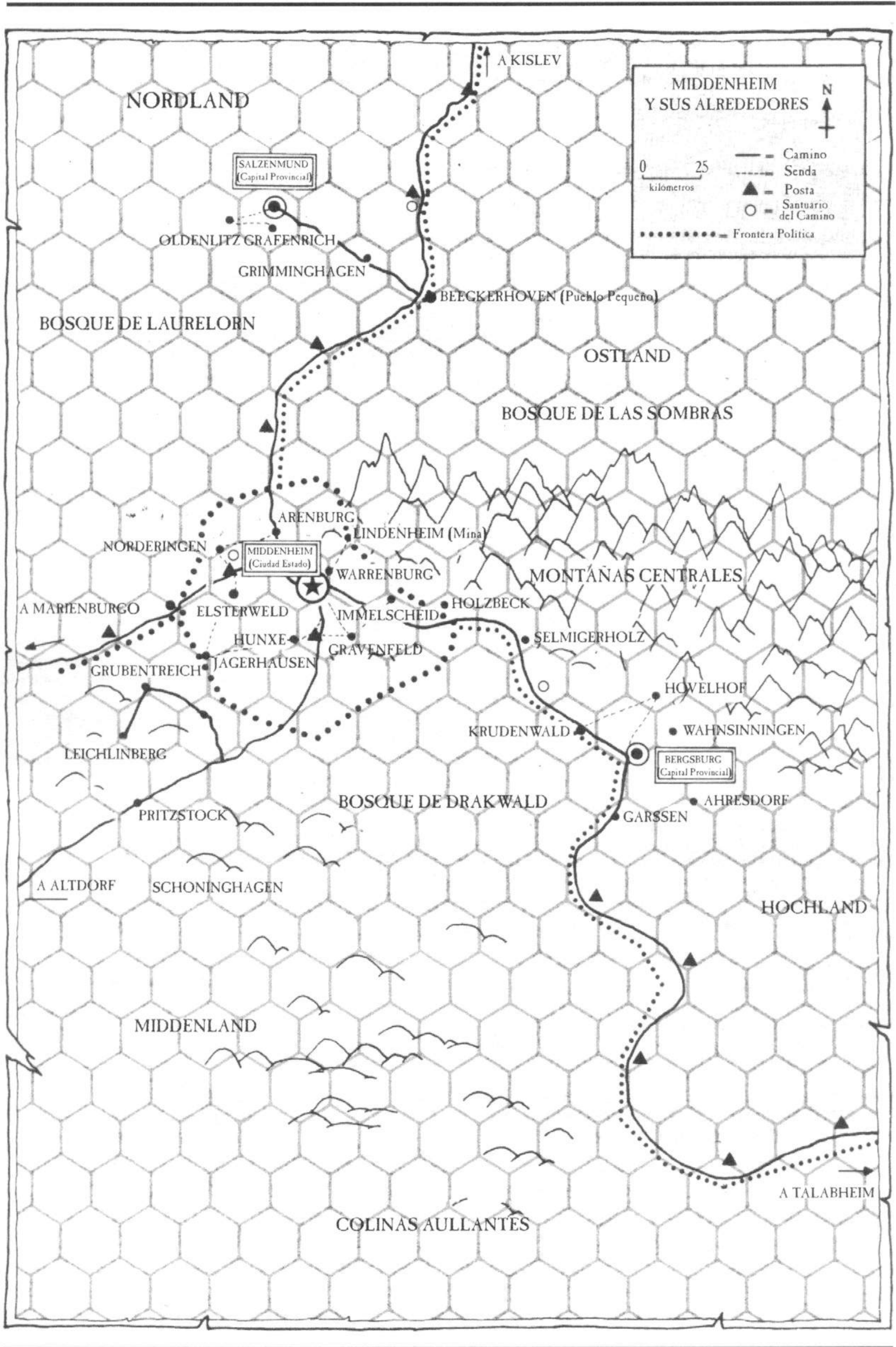
Habilidades

Desarmar, Esquivar Golpe, Lenguaje Secreto -Batalla, Arma de Especialista -Esgrima, Armas a Dos Manos, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Golpear para Aturdir.

Posesiones

Cota de malla con mangas (1 PA, tronco/brazos/piernas), coraza pectoral (1 PA, tronco), capucha de malla (1 PA, cabeza), casco (1 PA, cabeza), estoque (I +20, d -1), 2 dagas (I +10, D -2, P -20), espada a dos manos (I -10, D +2), 50% de posibilidades de Poción de Fuerza (véase WFJR, pág. 182).





Diccionario Geográfico

Sitio	Tamaño (1)	Soberano(2)	Población	Riqueza (3)	Fuente de Riqueza	Constantes Comerciales (4) Compra/Venta	Milicias/ Guarnición (5)	Notas
BARONÍA DE HOCHLAND Baronesa Hildegarde Tussen-Hochen								
Bersburg	P	Baronesa Hildegarde	3774	3	Comercio, Gobierno	2264/1,2	10a/40b/350c	Capital de Hochland
Ahresdorf	A	Baronesa Hildegarde	97	2	Madera	39/0	-	
Garssen	A	Baronesa Hildegarde	41	3	Agricultura, Conservas	2570	-/6c	
Hovelhof	A	Baronesa Hildegarde	49	2	Trampeo, Madera	20/0	-/4b	
Krudenwald	A	Baronesa Hildegarde	144	3	Madera, Posta para Diligencias	86/0	2b/8c	
Selmigerholz	A	Baronesa Hildegarde	80	2	Madera, Posta para Diligencias	32/0	4b/15c	Importante parada de postas hasta que los habitantes del bosque padecieron diversas enfermedades mentales congénitas
Wahnsinningen	A	Baronesa Hildegarde	23	1	Autoabastecimiento	5/0		
CIUDAD ESTADO DE MIDDENHEIM Graf Boris Todbringer								
Middenheim	CE	Graf Boris	13224	5	Comercio, "Servicios", Gobierno	13224/6,6	50a/150b/700c	
Arenberg	A	Graf Boris	44	1	Autoabastecimiento	9/0	-	
Elsterweld	A	Graf Boris	118	3	Madera, Alimentos	71/0	4b/6c	
Grevenfeld	A	Graf Boris	58	2	Madera, Cabras	23/0	-	
Holzbeck	A	Graf Boris	31	1	Autoabastecimiento	6/0	-	Control disputado con Hochland
Hunxe	A	Graf Boris	77	2	Agricultura	31/0	-	
Immelscheid	A	Graf Boris	90	2	Madera, Pizarra	36/0	6b/10c	
Jagerhausen	A	Graf Boris	75	3	Agricultura, Hierbas	45/0	-/8c	Control disputado con Middenland
Lindenheim	A	Graf Boris	93	3	Hierro, Plomo	56/0	10b/30c	Comunidad minera
Norderingen	A	Graf Boris	0	0	-----arrasada por la viruela cerebral verde-----			
Schoninghagen	A	Graf Boris	171	3	Madera, Comercio	103/0	5b/8c	Control disputado por Middenheim y Middenland
Warrenburg	A	Graf Boris	232	1	Hurtos y rapiñas	0/0	-	Poblado de chabolas al pie de la Fauschlag
DUCADO DE MIDDENLAND Gran Duque Leopold von Bildhofen								
Grubentreich	A	Gran Duque Leopold	88	3	Agricultura, Ovejas, Cabras	53/0	2b/8c	
Leichlinberg	A	Gran Duque Leopold	72	2	Agricultura	29/0	-/5c	
Pritzstock	A	Gran Duque Leopold	48	4	Agricultura	38/0	-/4b	Pequeños viñedos de gran calidad
BARONÍA DE NORDLAND Barón Werner Nikse								
Beeckerhoven	PP	Barón Werner Nikse	408	3	Madera, Comercio	245/0,2	10b/30c	
Grafenrich	A	Barón Werner Nikse	252	2	Madera, Comercio	10070	4b/12c	
Grimmenhagen	A	Barón Werner Nikse	76	2	Posta	30/0	-	
Oldenlitz	A	Barón Werner Nikse	172	3	Agricultura	103/0	6b/10c	Importante parada de postas
Salzenmund	C	Barón Werner Nikse	5122	4	Comercio, Gobierno	4098/2,6	10 ^a /80b	Capital de Nordland

Notas

- 1 - Los lugares se clasifican según la siguiente leyenda: Ciudad Estado (CE), Ciudad (C), Pueblo (P), Pueblo Pequeño (PP), Aldea (A) y Fortaleza (F).
- 2 - En este apartado se identifica al soberano de la provincia. Los pueblos también cuentan con consejos locales, y las aldeas tienen reuniones más o menos formales de ancianos.
- 3 - La riqueza puede ir desde 1 (pobre) a 5 (muy rico)
- 4 - Las reglas de comercio están incluidas en Muerte en el Reik.
- 5 - La *Guarnición* identifica a los soldados profesionales destacados en la población. La *Milicia* comprende a los voluntarios o reclutas que suelen ser responsables del mantenimiento de la ley. La calidad de las tropas es Excelente (a), Media (b) o Baja (c). Ten en cuenta que en las aldeas, los soldados serán trabajadores a tiempo parcial que se ganan la vida de otras maneras, pero pueden ser preparados para entrar en acción en poco tiempo.