

EDIFICIOS DEL VIEJO MUNDO

Hay muchos tipos de edificio en el Viejo Mundo; los siguientes son un ejemplo y están pensados como guías, no descripciones definitivas. Existen muchas variaciones de esos edificios, y deberías modificarlos como te parezca o usarlos como inspiración para diseñar tus propios edificios. Sin embargo, sólo necesitas mapas de esta complejidad cuando dirijas aventuras detalladas dentro de edificios. Cuando tus jugadores están viajando por un camino, no es necesario tener un mapa para cada taberna, Casa de Peaje o templo que aparezca.

En cambio, refiérete a estos mapas y describe el edificio en términos generales. La mayor parte de las veces, la distribución de un edificio es irrelevante.

La descripción de la posada proporciona detalles de habitaciones individuales, mientras las habitaciones de los otros mapas se han titulado simplemente "habitación, cantina, establos" y tal. Pero una vez leas la descripción de la posada, la función de cualquier habitación debería ser aparente.

— POSADA —

Las posadas se encuentran en todas partes del Viejo Mundo. Sirven para cierto número de importantes funciones, actuando como lugares para que se detengan los viajeros cansados y permitir que las compañías de transporte cambien de caballos durante los viajes y reparen los carros dañados. Los patrulleros de caminos también usan las posadas como bases temporales y celdas de cautiverio para los criminales capturados en el camino. En tiempos turbulentos, las posadas sirven como bastiones para la población local que se esconde tras los resistentes muros para evitar a bandidos o goblins. Pero en tiempos más pacíficos, las posadas son un lugar que dan la bienvenida a los viajeros cansados que desean descansar.

Las posadas tienen dueños particulares, pero en las rutas transitadas a veces se pueden encontrar cadenas de posadas propiedad de la misma familia. Los poseedores de las posadas se ganan la vida de las tasas pagadas por los invitados y los patrulleros de caminos y las rentas de las diversas compañías de transporte que usan sus instalaciones.

El mapa muestra una posada de tamaño medio; algunas son mucho más grandes, mientras otras no consisten en nada más que una cantina, algunas habitaciones y un establo.

OCUPANTES

Las posadas emplean varios tipos de empleados, incluyendo cocineros, camareras, mozos de establo y a veces guardias. El número de sirvientes varía mucho. A veces la familia que posee el lugar se encarga de la posada y otras veces el poseedor emplea a gente del pueblo cercano. Una posada de tamaño medio será dirigida por un terrateniente que supervisa a una o dos personas en la cantina, dos mozos de cuadra y un portero que también hace las veces de herrero.

PUERTAS

Todas las puertas se pueden cerrar y suelen estar así, uno nunca tiene cuidado suficiente cuando se considera el tipo de gente que viaja por los caminos hoy en día. Por lo general, sólo los pasajeros deberían usarlas y es probable que estén sin cerrar con llave.

I. MUROS EXTERIORES

La mayoría de las posadas fuera de las ciudades principales tienen un muro defensivo de algún tipo. Dependiendo de su localización, están hechos de piedra o madera y tienen dos o tres metros de alto. Las puertas suelen estar abiertas a menos que el propietario tenga razones para esperar problemas. En las zonas salvajes donde son comunes los monstruos errantes, las puertas suelen estar cerradas y barradas. Un cohero que desee entrar para pasar la noche sopla su cuerno para alertar a los ocupantes de su presencia.

2. PORTERO

Un portero está disponible a todas horas para ver llegar o marcharse carros. El portero recibe al carro cuando llega y lleva a un conductor a un establo disponible.

3. PATIO

Los patios enlosados sirven como zonas para limpiar a los caballos y reparar los carros. Algunas posadas tienen pozos en los patios para que los patrulleros de caminos los usen como celdas. Una verja de metal cerrada sobre la parte superior impide que los prisioneros escapen y asegura una estancia muy incómoda, sobre todo si llueve.

4. CANTINA

Esta es la zona que los viajeros visitan más a menudo. En la cantina, los viajeros son capaces de relajarse y probar la comida de la posada y sus bebidas. La cantina también es donde el dueño de la posada puede ser encontrado con mayor probabilidad, supervisando el servicio del personal o las mesas que esperan.

5. ESTABLOS Y CASA DE DILIGENCIAS

Los mozos de cuadra se encargan del establo y cuidan de los caballos. En invierno o cuando hace mal tiempo, las diligencias se ponen a cubierto en la casa de diligencias; en otros momentos del año, se dejan fuera.

6. HERRERÍA

Un herrero/carretero, que en los establecimientos más pequeños hace las veces de mozo de cuadra, cantinero y demás, trabaja aquí.

7. ALMACENES

Los bienes transportados por las compañías de transporte se pueden dejar aquí durante la noche. Es una práctica común que el equipaje de los pasajeros también se deje aquí; aunque muchos dueños rechazan aceptar la responsabilidad de los robos que ocurran durante la noche. Al menos es más seguro dejarlos aquí que en la diligencia. Se avisa a los viajeros que conserven con ellos sus objetos de valor en todo momento.

8. CERVECERÍA

Es una práctica común en las posadas el hacer su propia cerveza, una costumbre celebrada por los viajeros, ya que cada posada tiene un nuevo tipo de cerveza del que disfrutar.

— PEAJE —

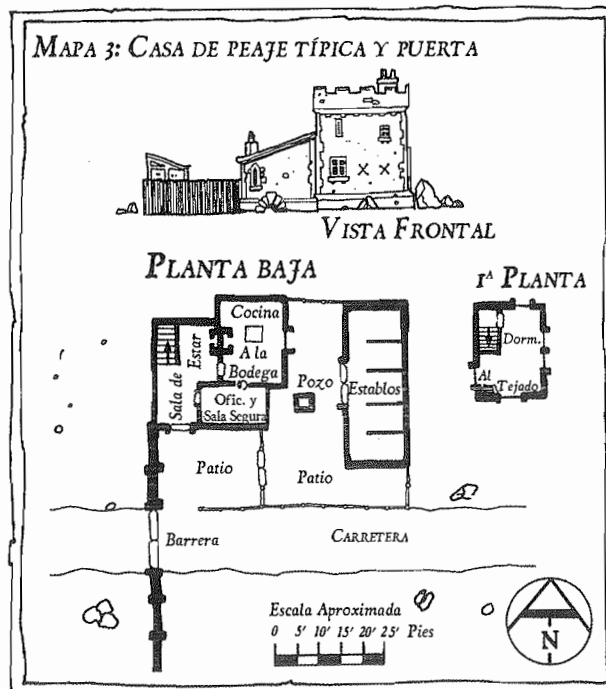
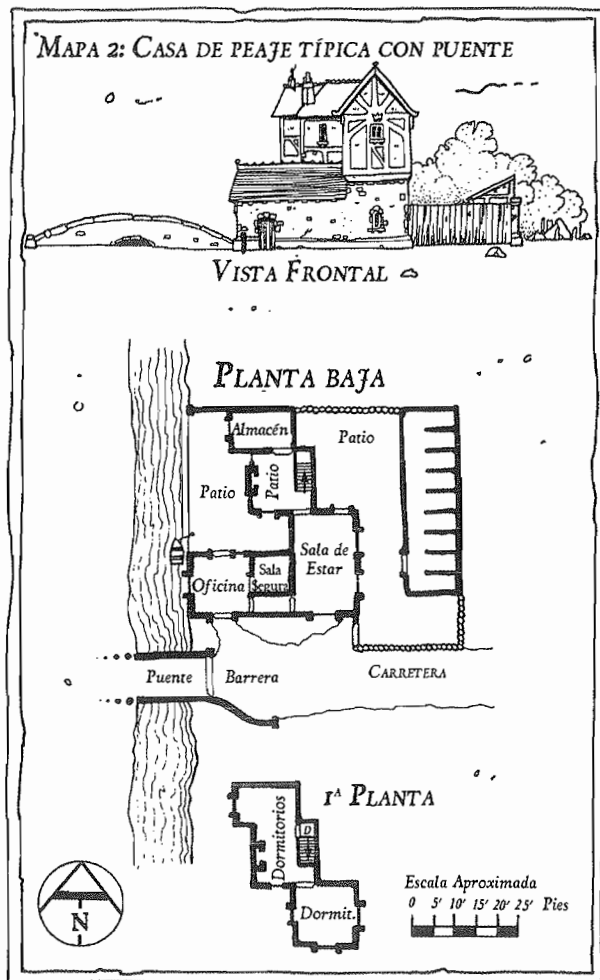
Los Peajes se encuentran a lo largo de todos los caminos principales. Suelen estar mantenidos por un señor local o a veces por una ciudad o acuerdo entre mercaderes. De media, las Casas de Peaje se encuentran cada 32 o 64 kilómetros y suelen estar situadas para que no puedan ser evitadas por los viajeros (en puentes sobre ríos, cerca de pantanos o terreno pantanoso, en áreas de terreno rocoso o un desfiladero son todos buenos lugares para Casas de Peaje). Donde no existen barreras naturales

es normal construir un muro o llenar los lados del camino con rocas para impedir el paso de diligencias o carros que intenten esquivar el peaje.

El coste de un peaje suele ser 1 *c* por pierna, pero varía de zona a zona. Algunos señores son más codiciosos que otros e intentan sacar tanto dinero de los usuarios del camino como sea posible. En rutas frecuentadas, los precios suelen estar reducidos para animar mayor tráfico por los caminos.

CASAS DE PEAJE

Las Casas de Peaje son estructuras resistentes diseñadas para proteger a los habitantes de un ataque exterior. A menudo una Casa de Peaje contiene un par de empleados y a veces algunos sirvientes. En las zonas peligrosas hay más empleados presentes y tienen armaduras y armas a mano en caso de ataque por parte de bandidos o usuarios airados. Como con las posadas, los patrulleros de caminos suelen usar las Casas de Peaje como lugar de paso y zonas temporales de encarcelamiento para los prisioneros.



RÍOS Y CANALES

En el Imperio sobre todo, el viaje por agua es muy común. Un enorme número de barcos y botes cruzan los afluentes del Viejo Mundo y (como en los caminos) los viajeros deben pagar peajes para trasladarse. Los empleados del peaje lo recolectan en los estrechamientos de los ríos o canales, donde los navíos pueden detenerse con facilidad. Los puentes levadizos o las esclusas son lugares muy populares para recolectar peajes. Cuando el curso o profundidad del río impiden los puentes o las esclusas, los castillos situados estratégicamente (completos con catapultas o cañones) son muy efectivos para convencer a los barcos de que se detengan y paguen peaje. Los peajes en esos lugares suelen ser bastante altos ya que mantener un castillo no es barato. Otras zonas emplean botalones a través del río, que pueden ser movidos mediante un cabestrante o arrastrados a un lado del camino.

La frecuencia de los puntos de peaje a lo largo de los ríos varía, pero suelen estar cada 32-48 kilómetros. Cuando una sección de río cruza las tierras de cierto número de terratenientes, los peajes se suelen cobrar cada pocos kilómetros. Las autoridades imperiales condenan este comportamiento, y un enviado del gobierno suele llevar a obligar alguna forma de acuerdo.

El coste de los peajes por agua varía entre 1-4 *co* para una barcaza y 6-12 *co* para un gran navío oceánico. Todos los peajes varían tremendamente en las distintas partes del Viejo Mundo.

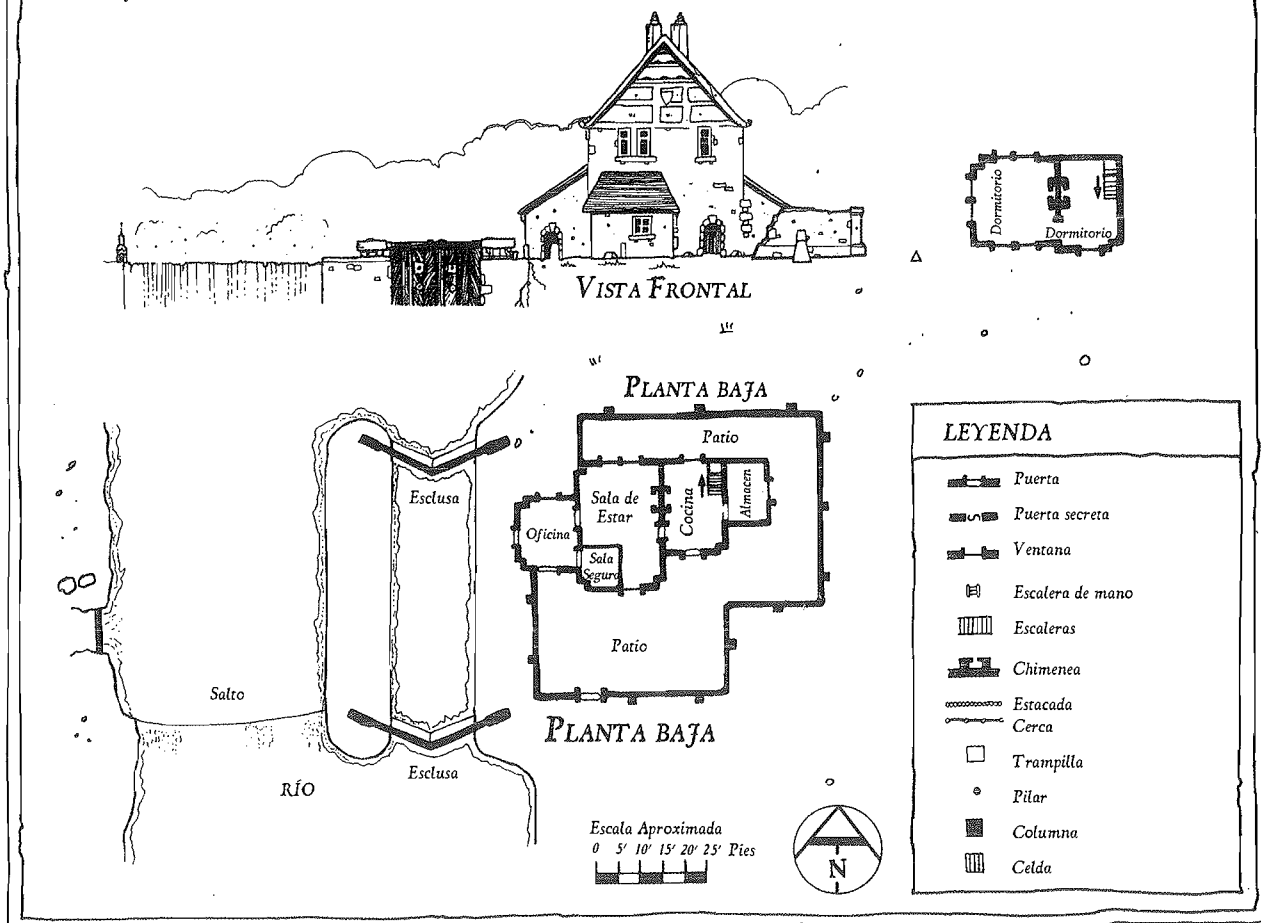
— ESCLUSAS Y CASA DEL ENCARGADO DE LA ESCLUSA —

Los canales son arterias de comercio y viaje en muchas partes del Imperio, y las esclusas son esenciales para permitir el viaje. Las esclusas suelen tener encargados para ocuparse de ellas y recolectar un peaje de los barcos que pasan. El peaje suele ser 1 o 2 *co*, pero los encargados codiciosos intentan engatusar (o, como algunos dirían, engañar) a muchos de sus clientes.

Las compuertas sólo pueden abrirse con la llave del encargado de la esclusa. Una vez abierta la cerradura, usa un cabestrante para abrir las compuertas de la esclusa y alterar el nivel del agua.

Un encargado comparte su casa con su familia, pero en zonas peligrosas o con un peaje alto, los guardias armados suelen residir con él para proteger los intereses de su señor.

MAPA 4: ESCLUSA DE RÍO Y CASA DEL ENCARGADO TÍPICAS



— ERMITA —

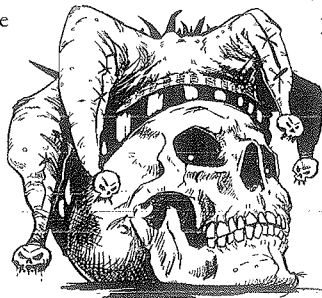
Las ermitas del Viejo Mundo suplementan el servicio proporcionado por las posadas. Las ermitas se sitúan en los caminos y ríos y combinan el papel de las posadas y los templos. Además de proporcionar comida y cobijo para los viajeros, son templos completos donde los viajeros pueden rezar y buscar guía religiosa. Los templos no cobran por sus servicios, pero se espera que los viajeros hagan una ofrenda según puedan permitirse a cambio de la hospitalidad que reciben.

Las ermitas suelen tomar la forma de edificios de dos pisos rodeados por un espeso muro. Las puertas son lo bastante anchas como para admitir a un carro

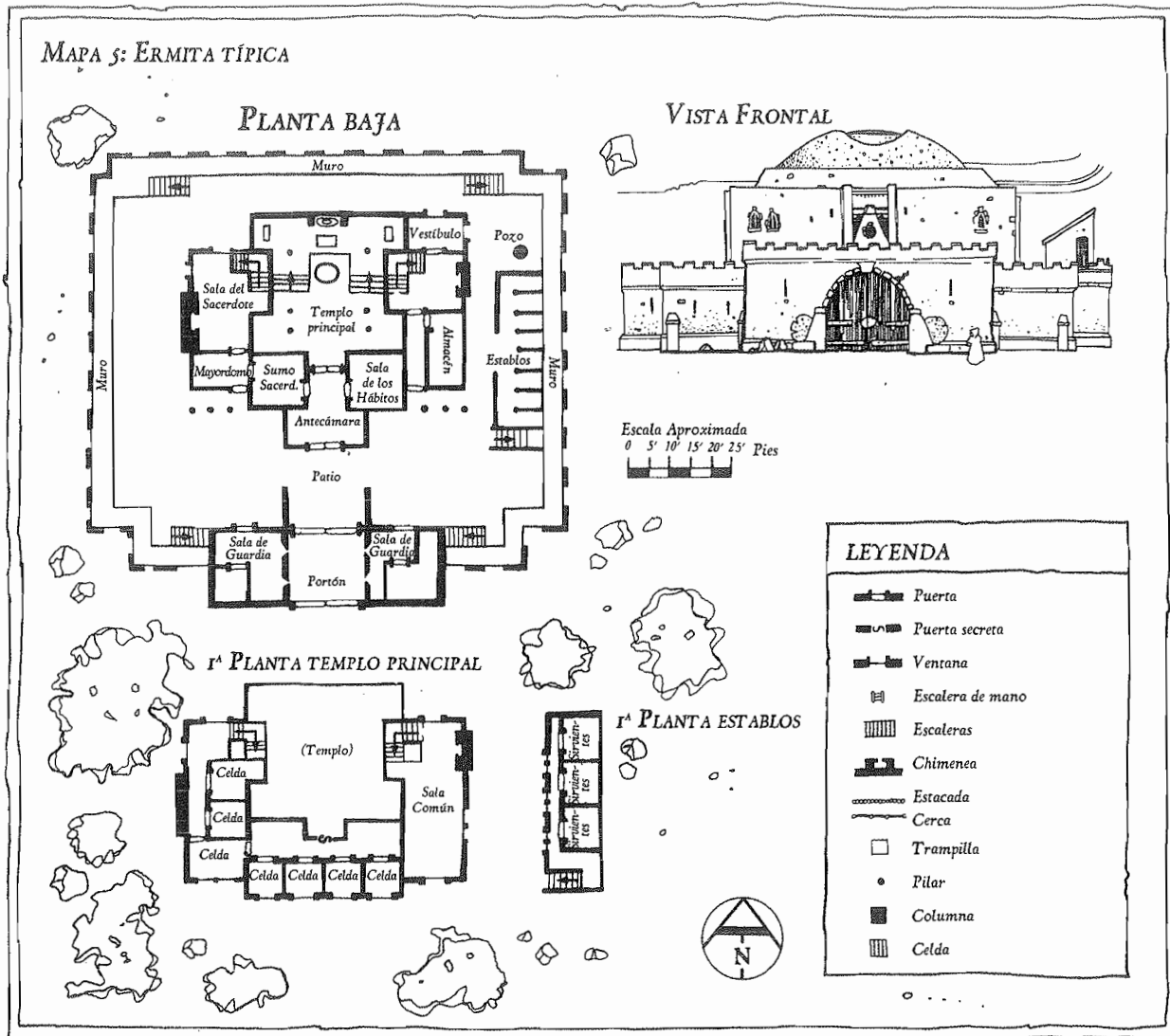
o diligencia, y hay establos dentro del complejo. El templo y las cocinas ocupan la planta baja, y los alojamientos para sacerdotes y viajeros están en el piso superior. Las habitaciones de los sirvientes suelen estar sobre los establos.

PERSONAL DEL TEMPLO

Además de dos o tres sacerdotes responsables de llevar el templo, puede haber hasta seis guardas armados en las ermitas. Un periodo de servicio en una ermita es una penitencia común para los seguidores de ciertas deidades.



MAPA 5: ERMITA TÍPICA



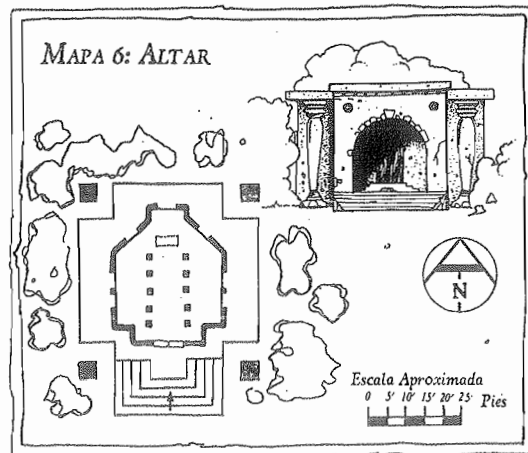
— ALTAR JUNTO AL CAMINO —

Ver un altar junto al camino es algo común en los caminos y orillas del Viejo Mundo. Los habitantes de un emplazamiento cercano suelen construir y encargarse de un santuario de éstos, pero también podrían confiar en las donaciones de los viajeros para el mantenimiento. Los altares podrían estar dedicados a diversas deidades; en los lugares sin civilizar, los altares a Taal y Rhya son más comunes, pero en todos los demás lugares están dedicados a una o más deidades o a un dios nacional como Sigmar.

El Capítulo 8 del libro básico proporciona algunos detalles sobre la construcción de altares, pero varían bastante. Puedes usar el mapa que aquí se proporciona para cualquiera de estos altares.

El altar se encuentra en un plinto de piedra de un metro de alto en un lado del camino o río, y en cada esquina se encuentra una columna o estatua. El altar está construido de piedra y cubierto por un techo de tejas o paja. El espacio interior es pequeño y sin amueblar a excepción de los pilares que soportan el techo y un altar o estatua. El altar sirve como lugar donde los viajeros pueden resguardarse del mal tiempo, rezar y hacer ofrendas. En algunos altares los visitantes pueden hacer ofrendas soltando monedas a través de pequeños agujeros en el altar o suelo; los agujeros conducen a pozos donde los responsables del mantenimiento

del altar recaudan las ofrendas de tiempo en tiempo. Los pozos de las ofrendas sólo suelen poder ser alcanzados a través de paneles ocultos o cerrados en algún lugar del altar; los personajes que roben un altar bien podrían incurrir en la furia de la deidad en cuestión.



— PUEBLO TÍPICO DE REIKLAND —

El mapa que aquí se presenta muestra la distribución de un pueblo típico que puede encontrarse en cualquier lugar dentro de la provincia de Reikland, del Imperio. En esta descripción, está situado en un afluente del río Reik cerca de la ciudad de Grünburgo y a unos 110 kilómetros de Altdorf. Ya que su posición no se muestra en el mapa del Imperio, podrías cambiar su situación según te convenga. En cualquier caso, sirve como guía para que diseñes tus propios pueblos.

LUGARES PARA LOS PUEBLOS

Todos los emplazamientos de este tipo precisan de alguna fuente de agua fresca, y el ejemplo descrito aquí fue creado alrededor del río Frisch, un afluente menor del Reik. Otros pueblos son construidos en las orillas de pequeños lagos o extraen su agua de una fuente subterránea usando pozos.

FORTIFICACIONES

Ya que la mayor parte del Imperio está cubierta de enormes zonas de bosque sin civilizar, habitado por todo tipo de criaturas salvajes y poco amistosas (grandes osos, goblins y hombres bestia), los pueblos suelen estar protegidos por algún tipo de muro defensivo y/o foso. El pueblo de Kleindorf es lo bastante afortunado como para tener ambas cosas. La protección se consigue gracias a una combinación de muros secos, empalizadas de troncos y cercas de estacas, muy poco como para detener un ataque organizado, pero lo suficiente como para retrasar los ataques de bandidos y mantener fuera a los animales salvajes.

HABITANTES

El número de habitantes de un pueblo puede decidirlo el DJ, pero suelen ser menos de 100. En el caso de Kleindorf, hay 74 habitantes, comprendiendo 31 mujeres adultas, 27 hombres adultos y 16 niños. No existe administración o gobierno formal, es el Consejo de la cercana ciudad de Grünburgo en quien confía el pueblo para su producción y para conseguir mercados, fijar impuestos y demás. El pueblo realiza reuniones según precise, bien en el templo del pueblo (dedicado a Sigmar Heldenhammer en este caso) o la Taberna Haywain. Los lugareños más antiguos y adinerados presiden las reuniones, normalmente Herr Braun, el molinero del pueblo, o Frau Weisskopf, la sacerdotisa del templo.

LA GUARDIA

Este pueblo no tiene una milicia organizada, pero la milicia de Grünburgo a veces precisa de sus habitantes para proporcionar soldados en lugar de obligaciones monetarias. Para defender Kleindorf, cada familia se turna para proporcionar un guardia para las dos puertas del pueblo, situadas en el único camino real.

EDIFICIOS

Además de la taberna y algún templo decrepito, el pueblo goza de un molino de trigo movido por una desvencijada noria, tres grandes granjas, varios artesanos, un herbalista y un pescador.

La mayoría de los edificios están contruidos según el estilo típico de Reikland: techos en parte de madera y teja y excusados y casas anejas de madera.

LA TABERNA HAYWAIN

La taberna Haywain está a un lado del pueblo y justo al lado del estrecho puente de piedra sobre el Frisch. Es similar en distribución a la posada descrita previamente, pero no está tan bien mantenida o amueblada. Hay establos para media docena de caballos y varias habitaciones para los nuevos viajeros que pasan por aquí. Los precios están por debajo de la media, pero también lo está el servicio. La cerveza se hace a petición, y la comida es casera, producida aquí. El personal se compone de Herr Obers, su mujer, dos hijas y un viejo criado.

LAS CHOZAS DE LOS ARTESANOS

Situadas entre el prado del pueblo y su encantador estanque de carpas están las chozas de los artesanos que albergan a un herrero, un carpintero/carretero, un curtidor y un peletero.

LAS GRANJAS

Las tres grandes granjas del pueblo albergan a las familias más grandes y adineradas de la comunidad: los Bruckner, los Hildebrand y los Düber. Cada familia posee diverso ganado, incluyendo algunas vacas, media docena de ovejas, dos o tres cabras y una docena o así de pollos. Los Hildebrand también tienen cuatro caballos. Además, cada familia cultiva varios campos situados a ambos lados de los muros del pueblo.

EL MOLINO

Herr Braun es el molinero local y supervisa la muela del trigo cultivado por los granjeros Kleindorf y los labriegos del lugar. Una figura alegre y rolliza muy respetada por los lugareños, tiene un profundo interés por los asuntos de todo el vecindario.

EL TEMPLO

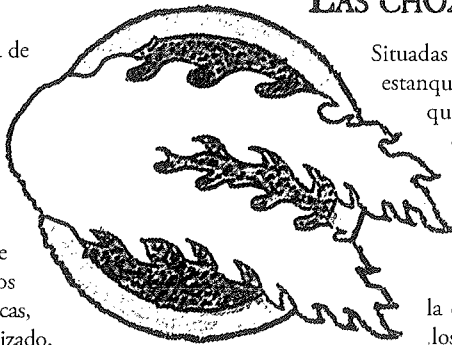
El otro edificio digno de distinción en Kleindorf es el templo de piedra dedicado a Sigmar Heldenhammer. Su sacerdotisa es la envejecida Frau Weisskopf y hay dos muchachos del pueblo que la ayudan. Estos dos muchachos consideran la educación que les proporciona como un billete a cosas más excitantes en la gran ciudad.

LA ALMENARA

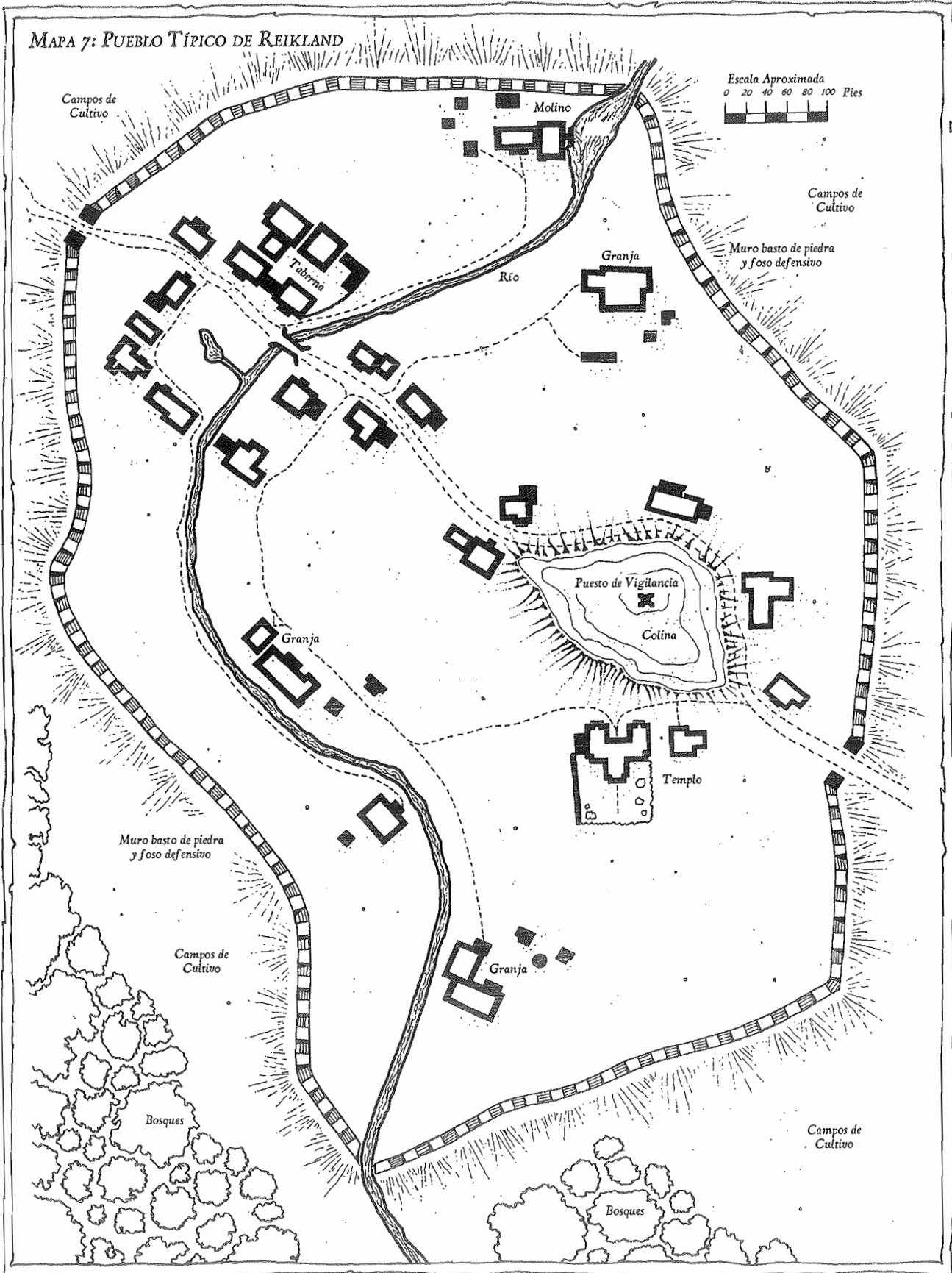
Hay una pequeña almenara encima de la única elevación importante de Kleindorf, y si los rumores lo aconsejan, el pueblo situará aquí a un vigía para avisar de problemas que se acerquen. Sin embargo, la mayor parte del tiempo no está ocupada.

OTROS RESIDENTES

Los otros habitantes del pueblo son una combinación de pescadores, pequeños propietarios y algún leñador, cazador, etc..

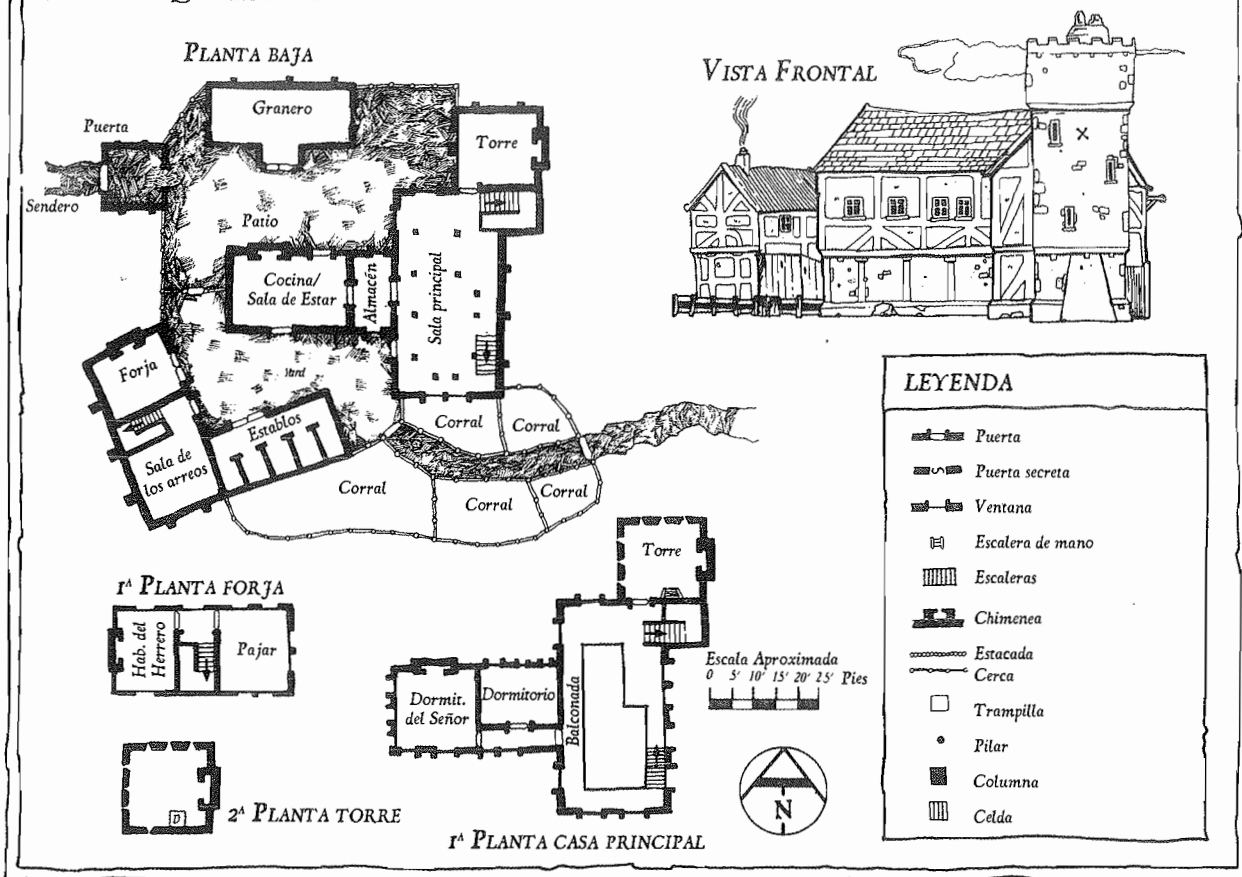


MAPA 7: PUEBLO TÍPICO DE REIKLAND



Escala Aproximada
0 20 40 60 80 100 Pies

MAPA 8: ALQUERÍA TÍPICA



- TÍPICA ALQUERÍA -

La mayoría de las alquerías del Imperio ocupan lugares solitarios lejos de los sucesos principales de la tierra. Una familia y sus criados poseen y trabajan en el lugar, aunque en los distritos de la frontera existen algunas comunidades de individuos. El alojamiento es simple, conteniendo habitaciones para los miembros de mayor edad de la familia y espacio en los establos y graneros para los criados.

Las alquerías están fortificadas en parte por un muro hecho de postes de madera o una empalizada sobre un terraplén. Las más sofisticadas tendrán edificios de piedra y puede que algún muro seco de hasta tres metros o cuatro de alto. Otras defensas varias, incluidas zanjas, aparecen en varios lugares.

Las dependencias, graneros y otros anejos se abren a uno o más patios dentro de los muros fortificados. Todas las puertas y ventanas de los diversos edificios se abren a estos patios. Los edificios tienen pasarelas en los muros y plataformas para disparar proyectiles en los tejados. Casi todas las alquerías complementan esta distribución con algún tipo de torre de vigía, que proporciona un punto ventajoso para los arqueros y un modo de ver a los enemigos que se acercan para que así el ganado y los miembros de las comunidades puedan ser llevados al interior. Hay una almenara en este lugar para avisar a las otras casas de labranza a la vista.

La alquería que se muestra aquí es bastante sofisticada. Es el hogar de la familia Meier, construido hace 13 años en las colinas sobre el pueblo minero de Weisbruck. El muro rodea a los edificios, dos patios

y algunas cercas de corral altas. Además de la torre, una casa de guardia de recios muros vigila la entrada principal. Una cerca de madera de 4 metros de altura une los muros de los edificios y todas las entradas dan a los dos patios, ofreciendo techos accesibles para los arqueros. La familia vive con una moderada comodidad; el jefe Matthias, la dama Erika y sus hijas tienen dormitorios. Los hijos de la familia y sus criados duermen en la sala principal y la cocina, lugares dotados ambos de altos techos. El herrero vive con su familia y sus ayudantes en la herrería, que se encuentra al lado de los establos.

En total, treinta y tres personas viven aquí, criando ovejas y ganado, que son llevados de forma periódica a Weisbruck para la matanza. Además de Matthias, Erika y sus cuatro hijos, la casa está ocupada por Gand el herrero, sus dos hijos, 12 obreros contratados (todos capaces de llevar armas), y cuatro empleados domésticos y sus dependientes. Matthias no ha tenido problemas en los 13 años que ha estado en el lugar, pero reconoce el peligro que acecha en las colinas y siempre está en guardia. Sin embargo, no niega dar cobijo a los viajeros que van de paso.

La mayoría de las alquerías del Imperio ocupan lugares solitarios lejos de los principales sucesos. Son propiedad de una familia y sus criados, que la trabajan, aunque algunas comunidades de individuos pueden encontrarse en los distritos fronterizos. Los alojamientos son espartanos, conteniendo habitaciones para los miembros de mayor edad de la familia y espacio en los establos y graneros para los criados.