

UNA PUBLICACIÓN DE WARPSTONE

SIGUIENDO EL JUEGO

Por Dave Perry

Traducido por Euménides (eumenides22000@yahoo.es) para IGARol



“Siguiendo el juego” detalla el trasfondo político de la Ciudad Imperial de Nuln. Proporciona suficiente información como para usarlo de base para una campaña.

Muchas gracias a Dave por permitir que Warpstone publique “Siguiendo el Juego”. Se puede contactar con Dave mediante [Perry762 @yahoo.com](mailto:Perry762@yahoo.com)

Diseño de cubierta por Olivier Bergerat.

Dibujos interiores de “Medieval Woodcuts Clipart Collection” de
www.godecookery.com/clipart/clart.htm

*“El poder corrompe. Por eso es tan maravilloso”
Cortesano desconocido de Nuln*

Bienvenido a Nuln. Para sus habitantes pasa por ser la Ciudad más sofisticada y glamurosa del Imperio. Para los foráneos por ser el lugar más corrupto y degenerado de la tierra. Aquí, el principal anhelo es la política. Y el poder lo es todo. No importa cómo lo consigas.

Desde las peleas de navajas en los callejones hasta los cotilleos susurrados en los salones, la lucha está por todas partes. Ascender posiciones entre los habitantes de Nuln supone enfrentarse a rivales encontrados desde la infancia en la lucha por el poder.

Bienvenido a Nuln. Ojalá tú sobrevivas. Tus valores no podrán hacerlo.

Introducción

Desde la muerte en Altdorf, en un duelo, de Leos von Liebovitz “el letal”, único pariente vivo de la Condesa Emmanuelle von Liebovitz, la nobleza de Nuln permanece ojo avizor en busca de un signo que indique quién será elegido como su sucesor.

Ahora, la Condesa ha insinuado que pretende casarse y dejar así que una de las familias nobles de Nuln acceda por matrimonio a la posición de Elector de Nuln. La familia que, según sus propias palabras, más ofrezca a la ciudad.

En otras palabras, la familia que muestre mayor control de la ciudad.

La carrera por el Electorado ha comenzado y las tres familias principales no se detendrán ante nada ni nadie para demostrar que la ciudad es de ellos.

(A nadie le pasará por alto que lo que la Condesa ha conseguido con el anuncio es que sus últimos años en el poder sean tranquilos, por cuanto aquellos que más podían buscar su desgracia desde ahora dirigirán sus esfuerzos contra los miembros de las otras familias en vez de contra ella. En otras palabras, que aquello de “a la familia que más ofrezca a la ciudad” se puede entender como “a la familia que ofrezca el soborno más succulento a la Condesa”).

Las áreas del poder

Para tener poder, las familias deben tener influencia en las áreas de la ciudad que controlan. Poco importa si dicha influencia proviene de una ideología compartida, del soborno, la lealtad o la intimidación. El que la familia tenga influencia es lo que verdaderamente importa.

El Consejo de los Mercaderes

El Consejo de los Mercaderes de Nuln es de vital importancia para el funcionamiento de la ciudad. Pocos son los que saben realmente lo que hace el Consejo de Mercaderes o hasta dónde alcanza su poder; y así es

como los miembros del Consejo quieren que sean las cosas.

El Consejo de los Mercaderes ostenta la responsabilidad de recaudar *todos* los impuestos de Nuln. También tienen la competencia de fijar y recaudar todos los impuestos a la importación de productos llevados a la ciudad. Además de controlar las políticas económicas de Nuln, el Consejo supervisa todas las cuestiones judiciales no relacionadas directamente con la nobleza. Por último, pero no por ello menos importante, el Consejo es el responsable de fijar los presupuestos militares, y del pago del salario de las tropas.

Puede parecer que no es mucho poder. Después de todo la Condesa es la que tiene el control de la política exterior, de las arcas municipales, de la Guardia Urbana, de la Patrulla Fronteriza y de la Milicia. El Consejo no tiene autoridad ninguna para dar ni siquiera una orden al soldado de más bajo rango de Nuln.

El poder del Consejo se manifiesta entre bastidores. Aunque no pueden dar órdenes a los militares sí pueden, tranquilamente y en privado, sugerirle a un oficial que si no quiere ver su salario congelado debe cumplir sus órdenes de forma que se ajusten a lo buscado por el Consejo. De la misma forma, los mercaderes aprenden rápidamente que cooperar con el Consejo es una buena idea si no quieren recibir constantemente la visita de los inspectores de hacienda o no quieren ver su mercancía revisada cada vez que llega a la ciudad.

Teniendo esto en cuenta surgen dos preguntas: ¿cómo han llegado las cosas hasta este punto? Y ¿por qué no es el Consejo quien gobierna la ciudad?

La respuesta a la primera de ellas es que así lo ha querido la propia Condesa. Horrorizada por la revolución de Marienburg, decidió rebajar la tensión, accediendo a algunas de las peticiones de los Mercaderes. El Consejo de los Mercaderes fue creado para que los Mercaderes tengan voz en el gobierno de la ciudad y para rebajar así la tensión existente, al tiempo que los nobles mantienen el control de la ciudad (de ahí que en la actualidad la mayor parte de los miembros del Consejo sean Nobles).

En vez de enzarzarse en una constante guerra fría con los mercaderes de la Ciudad, la Condesa optó por comprar su apoyo atendiendo a las suficientes peticiones del Consejo como para dejarles contentos. Al mismo tiempo se las arregló para dejar en manos del Consejo todas las soporíferas tareas burocráticas relacionadas con el gobierno de la ciudad y que a ella tanto le disgustan.

La razón por la cual el Consejo de Mercaderes no gobierna la ciudad de Nuln estriba en que no es una entidad monolítica, sino que lo forman nueve personas con intereses diametralmente opuestos.

El hecho de que cualquier decisión del Consejo deba disfrutar de una mayoría de dos tercios implica que cada decisión debe ser cuidadosamente pactada entre las

distintas facciones. Esto hace que el Consejo sea extremadamente lento a la hora de tomar decisiones y aplicarlas (y no es que fuese diseñado así, no, no).

El Consejo de los Mercaderes tiene diez escaños. En la actualidad los ocupan:

Jurgen Badendorf, Presidente del Consejo. Noble menor, disfruta de esta posición por ser un candidato de consenso. (El Conde Corleone-Von Sigmar le ha comprado con la promesa de devolverle las tierras de sus antepasados).

El **Juez Winter**, representante de la Judicatura de Nuln. (Corren rumores fundados de que el Juez ha tenido algún problema con el juego, pero nadie ha podido averiguar el lugar donde juega. A muchos les gustaría saberlo para saber así quién está apretándole las tuercas al juez).

Ernst Grolsch, representante de los intereses mercantiles de la familia Grolsch.

Heimmler & Gustav Zeist, representantes de los intereses mercantiles de la familia Zeist. (Para disgusto de Gustav, su padre apoya frecuentemente a Ernst Grolsch. Incluso contra los intereses de los Zeist).

Astontillius, Cofrade Mayor del Gremio de los Juglares, representante de los Gremios Menores. (Astontillius es un Alto Elfo y muchos de los habitantes de Nuln darían un brazo por saber qué está haciendo realmente en Nuln).

Hans Schwartz, Secretario del Consejo. (Es el espía privado del Consejo. En la actualidad está muerto, pero como desaparece muy a menudo en misiones de espionaje, nadie se ha dado cuenta de ello todavía. Gustav lo asesinó en las afueras de Nuln como pago de una deuda con Werner Von Sigmar).

Walter Yorrick, representante de los comerciantes menores. (Walter es el Alto Sacerdote de Ranald y el enlace del Consejo con el inframundo de Nuln).

Deacon Knutz, representante de la Iglesia de Verena. (Algunos piensan que el bueno de Deacon es un agente del culto del Caos La Cuchilla Velada. Y están intentando desacreditar al único hombre honesto del Consejo).

Una escaño vacío. (Este escaño vacío es motivo de conflicto entre las distintas facciones ya que todas intentan poner a un hombre de confianza en el puesto. Como ninguna facción ha conseguido suficiente influencia, el escaño permanece vacío).

El Gremio de los Aseguradores

Quien no comprenda el papel que juega en la ciudad el Gremio de los Aseguradores no podrá comprender plenamente la política de Nuln.

El Gremio de los Aseguradores tiene una pequeña y discreta oficina en el Salón de Gremios, donde sus negocios se desarrollan de forma tranquila y en un ambiente civilizado. Lo que es más sorprendente es el servicio que venden, que es aseguramiento pero al estilo de Nuln.

Para ser asegurado se debe pagar al Gremio una cantidad indeterminada (de al menos 100 Coronas de Oro) cada seis meses. Si en el futuro alguien desea tu mal puede acudir al Gremio y pagar una suma de dinero, de nuevo indeterminada. El Gremio, entonces, toma el dinero y comprueba sus registros. Si la cantidad supera en diez veces la suma inicialmente aportada por el asegurado, el Gremio se encarga de matar al asegurado. *Si no la supera, igualmente se queda con el dinero y no hará nada a cambio.*

Ni que decir tiene que muchos son los que pagan al Gremio y éste se limita a recoger cantidades obscenas de dinero por no hacer prácticamente nada.

Esta recogida de dinero tiene éxito por varias razones. La principal es que el “aseguramiento” tiene una ventaja añadida, y es que si uno está asegurado en el Gremio y resulta asesinado dentro de los límites de la ciudad sin la autorización del Gremio, el Gremio perseguirá al asesino y lo liquidará. Y no sólo a él sino a quien lo haya contratado. (Naturalmente, esto hace que el Gremio de los Asesinos de Nuln sea extremadamente impopular entre el resto de Gremios de Asesinos, habiendo llevado incluso a una guerra entre asesinos).

Hay otras dos razones por las que el Gremio de los Aseguradores trabaja de forma tan abierta. Una es que el Gremio paga fabulosos sobornos a la justicia. La otra es que los Nobles de Nuln están contentos con el sistema. Es costoso, pero les “asegura” el poder dormir tranquilos por las noches. Los Nobles, incluso, pueden moverse por los sitios más sórdidos de la ciudad sin preocuparse por su seguridad.



Ello no significa que sea imposible asesinar a los rivales y vivir para contarlo. Solamente hace que la política de Nuln se desarrolle con mayor sutileza.

No se puede simplemente contratar a un matón para que mate a los rivales. Hay que ser mejor estrategia que todo eso. Por ello, los políticos de Nuln se han convertido en maestros de la insinuación, el soborno, el chantaje y las drogas.

Hay dos casos en los que está permitido matar a un asegurado. El primero es el asesinato fuera de los límites de la ciudad. El segundo es la legítima defensa (matar a un asegurado en duelo cuenta para el Gremio como legítima defensa).

El Gremio de los Ladrones

En Nuln incluso los ladrones callejeros tiene su lugar en la lucha por el poder. Es más, disfrutan de un lugar importante. El control del Gremio de Ladrones representa un gran potencial de beneficios. Y no solo esto, sino que conlleva que cada miembro del Gremio es tu oído en los tratos oscuros de la ciudad. Sin olvidar las posibilidades del chantaje, disposición de “músculo” y obtención de todo tipo de “favores” de la gente influyente.

En la actualidad, el Gremio de los Ladrones está dividido en tres facciones enemistadas entre sí, controladas por Gustav Zeist, Werner Von Sigmar y un personaje conocido sólo como “Cabeza Honcho”. Sin embargo, Gustav y Werner no controlan directamente sus facciones sino que delegan en lugartenientes que se encargan manejar el negocio y los chanchullos del día a día. Aprovechándose de la mala dirección de Werner, Gustav ha sido capaz de colocar a su facción en una posición de privilegio y es sólo cuestión de tiempo que consiga el control absoluto de los bajos fondos de Nuln.

La Guardia Urbana

La Guardia Urbana de Nuln se subdivide en grupos en función de la zona por la que patrullan, todos bajo el mando del Capitán de la Guardia. Cada zona tiene su propia estructura, distintos oficiales y costumbres. Cada grupo recibe una financiación diferente del Gremio de los Mercaderes y la lucha entre los distintos grupos de la Guardia por mejorar esta financiación puede llegar a ser muy desagradable.

Por todo esto, la Guardia Urbana de una zona de la ciudad puede ser muy diferente de la de otra, lo cual resulta chocante para los foráneos. Por ejemplo, la Guardia de la zona noble es, de lejos, la que tiene mejor presencia y más educación de todas, pero como sólo a un idiota podría ocurrírsele arrestar a un Noble, resultan los más ineficaces y blandos de todos. Su trabajo consiste, básicamente, en dar una paliza a cualquier desarrapado al que se le ocurra deambular por su zona.

En contraste, la Guardia de los Muelles es dura como el acero, comportándose como un sindicato del crimen, extorsionando a los contrabandistas y, de vez en cuando, desarrollando sus propias operaciones de contrabando. Tiene el record de entre todas las Guardias de “muertes accidentales de reclusos”, lo cual debería indicarte qué es lo que se puede esperar si uno es capturado por ellos.

Durante mucho tiempo la Guardia Urbana no ha tenido ni orden ni concierto, desde la muerte del anterior

Capitán de la Guardia. Al actual inquilino del puesto, Manfred Kesselring, de Middenheim, le ha costado hacerse con las riendas, lo cual ha permitido al Gremio de los Ladrones expandir el caos por las calles de Nuln.

Pero en las últimas semanas Manfred ha ido haciéndose con el control y los desórdenes parecen haber remitido. De todas formas, la Guardia de Nuln sigue estando bastante dividida y es fundamental conocer en profundidad las distintas Guardias si se quiere saber cuando es oportuno sobornar o cuando correr para salvar la vida.

La Milicia

Nuln mantiene un ejército numeroso y bien formado. También mantiene diversas unidades paramilitares. Las fuerzas de las que dispone son:

El **ejército** bajo el mando de Lord Stefan Von Sigmar. Eficiente y altamente profesional. Lord Sigmar es un comandante muy popular entre sus soldados pero a ninguno de ellos se le escapa que quien paga su salario es el Gremio de los Mercaderes.

Los **Caballeros Cruzados**, bajo el mando de Steffan Von Sigmar. Son una élite dentro de las Órdenes de Caballería y sólo permiten el ingreso en ella a los mejores. Aunque están bajo el mando de Steffan, nadie pone en duda que el guerrero más formidable que tienen es Ralph, que también es el Comandante Templario de los Caballeros del Sol Resplandeciente de Nuln.

La **Guardia Fronteriza**, bajo el mando de Joseph Praelberg. Patrulla los límites de la ciudad y, aunque oficialmente son una unidad militar, hace décadas que no han participado en operaciones militares. Principalmente actúan como inspectores de aduanas, inspeccionando a los que entran o salen de Nuln.

Praelberg es un incompetente y un corrupto y aquellos guardias fronterizos que no ven con buenos ojos su comportamiento, intentan que sea su lugarteniente, Ulrica Von Hexen, quien ostente el mando.

Los **Vigilantes de los Caminos**, bajo el mando de Theo Light-Brow. Patrullan los caminos en los alrededores de Nuln y en tiempos de guerra ejercen de exploradores para el ejército. Theo Light-Brow es un semielfo que pasa todo el tiempo posible en los caminos junto a sus hombres. Evita cuidadosamente cualquier tipo de enredo político y es tan popular entre sus hombres y disfruta de tanto éxito que nadie ha intentado sustituirle.

Además de estas fuerzas, cada casa de la Nobleza tiene su propia guardia, cuyo tamaño y calidad depende de los recursos económicos de la familia.

La Iglesia de Sigmar mantiene un grupo de soldados y Templarios bajo el mando de Dieter Kaslen.

La Iglesia de Myrmedia tiene un pequeño grupo de Caballeros del Sol Resplandeciente junto con sus escuderos y pertrechos bajo mando de Ralph la Espada.

La Condesa

Es la Condesa la que decide respecto a su sucesión, por lo que las familias Nobles pasan la mayor parte del tiempo intentando ganarse el favor de la Condesa. La táctica varía de una familia a otra. Los Grolsch parecen estar trabajándose a los embajadores de los Electorados vecinos para que intercedan por ellos ante la Condesa. La formidable red de espionaje de Gustav Zeist proporciona a la Condesa todo tipo de información y turbios favores. Los Von Sigmar están contentos porque parece que el Conde Corleone ha llamado la atención de la Condesa.

Aunque estas tácticas pueden ayudar a inclinar la balanza a favor de unos u otros, todos tienen a la Condesa por un político demasiado inteligente como para decidir su sucesor sólo por afinidad personal. Pero cualquier ayuda es buena, y las distintas familias no cejan en su empeño de agradar a la Condesa y de desacreditar a sus rivales.

La Opinión pública

Aún a pesar de lo que le gustaría a la mayoría de las familias, el pueblo llano no puede ser dado de lado. Son ellos los que pagan los impuestos que sostienen al Elector, ellos los que luchan en los ejércitos que defienden al Elector y ellos, si son maltratados, los que se sublevarán contra el Elector. La masa tiene su lugar en la lucha por el poder y su apoyo es fundamental para las familias.

Así, las Tres Familias consideran fundamentales las relaciones públicas. De nuevo, la forma de practicarlas difiere de unas familias a otras. Los Zeist subvencionan comedores de caridad y otros proyectos para ayudar a los pobres. Los Grolsch prometen mejorar el comercio y aumentar el empleo cuando estén en el poder y los Von Sigmar contratan juglares para que relaten historias sobre el pasado heroico de su familia.

Las Familias Menores

Nuln es el hogar de numerosas familias menores de la Nobleza, de poder muy diferente, desde los Von Kleist con un poder casi igual al de las tres grandes, hasta los Brackenberg, que han tenido que vender regularmente partes de las tierras de sus antepasados para poder mantener el tren de vida. De todas formas, estas familias suponen una reserva importante de dinero, influencia y tropas. Y todas las grandes familias quieren tenerlas de su lado.

Todas estas familias han tomado partido por una de las tres grandes familias, con la esperanza de que sus patronos se conviertan en Electores y su lealtad a ellas se vea recompensada. Así, las relaciones entre las familias nobles de Nuln suponen un entramado complejo de tratos, matrimonios y negocios.

Las cinco familias menores más significativas son:

Los **Von Kleist**, una familia archiconservadora y fervientes partidarios de los Von Sigmar. El Heredero Oficial de los Von Kleist, Johann Von Kleist, tiene la reputación de ser uno de los guerreros más valientes y preparados de la ciudad.

Los **Oldenhaller**, fervientes devotos de Solkan, reniegan de la corrupción de Nuln y buscan un candidato que sanee esta malvada ciudad.

Los **Von Speer**, una familia de mercaderes que han comprado el título nobiliario y buscan desesperadamente convertirse en verdaderos nobles. Apoyan a la familia Zeist pero les encantaría ser aceptados por el paradigma de la nobleza de Nuln, los Von Sigmar.

Los **Brackenegs**, una familia con un pasado con tanta solera y gloria como carencia de dinero. Están siendo agasajados por los Grolsch, que les ofrecen el dinero que tan desesperadamente necesitan a cambio de su apoyo.

Los **Von Hexen**, una familia de románticos y poetas, pero con miembros colocados en puestos elevados. Ulrica von Hexen es la segunda al mando en la Guardia Fronteriza y Roland von Hexen es un miembro muy popular de los Caballeros Cruzados. Los Von Hexen no toman partido político por ninguna familia.

LAS TRES FAMILIAS

LOS VON SIGMAR

Ideología

La ideología de los Von Sigmar puede resumirse en una sola palabra: *Tradición*.

Los Von Sigmar piensan que deben gobernar porque es el gobernar sobre las clases inferiores un derecho divino que tiene la Nobleza. Así ha sido y así debe ser. Una orden divina.

Por descontado, los Von Sigmar pueden remontarse genealógicamente hasta el mismísimo Sigmar, así que se ven como los más capacitados para gobernar. (Como los documentos de los tiempos de Sigmar se encuentran carcomidos en el mejor de los casos, su reivindicación es difícil de probar, pero cualquiera que diga esto en su presencia se juega la vida).

Los Von Sigmar pertenecen a la vieja escuela de la Nobleza, la cual afirma que la valía de un Noble se mide por cuántos antepasados es capaz de identificar, no por el dinero que tiene. Deber, Honor y Coraje, reza su lema familiar, y en honor a la verdad, viven y mueren según él.

Lógicamente, desconfían terriblemente de los Nobles que sólo muestran interés por el comercio (y no por aquello en lo que un verdadero caballero debería interesarse.)

Y a los nuevos ricos Nobles que han comprado su título los ven como comerciantes presuntuosos y como tal los tratan.

Se oponen firmemente a cualquier cambio en El Imperio, especialmente a aquellos que otorgarían más poder a la clase mercantil. Bajo su punto de vista, El Imperio es perfecto y todas esas conversaciones sobre reformas son sólo una tapadera para una revolución al estilo de Marienburg. Bien, ellos ya saben como tratar el asunto.

Puntos fuertes

Lógicamente, los Von Sigmar son los candidatos idóneos de la vieja Nobleza. En especial, cuentan con el apoyo incondicional de la poderosa familia Von Kliest, a quienes incluso los Von Sigmar consideran una familia tradicional

Además cuentan con una gran apoyo entre el ejército, lo cual no es de extrañar por cuanto Lord Steffan es su Comandante en Jefe.

Además tienen el apoyo de la Iglesia de Sigmar, pero como se supone que la Iglesia debe permanecer al margen de la política, su apoyo se limita a un apoyo verbal y a sermones tendenciosos para las clases bajas.

Sorprendentemente, los Von Sigmar son extremadamente populares entre la gente común. En parte se debe a la larga tradición de heroísmo y servicio que han mostrado para con la ciudad, y en parte a los

extravagantes numeritos del Conde Corleone-Von Sigmar, cuyo estilo y hazañas llaman la atención del pueblo.

Puntos débiles

Lógicamente, los Von Sigmar son débiles en el Consejo de los Mercaderes. De hecho, la mayoría de los Von Sigmar no tienen ni idea de lo que hace en la actualidad en Consejo de los Mercaderes. Por el contrario, el Consejo está completamente al tanto de lo que hacen los Von Sigmar.

Como los Von Sigmar abogan por la destrucción del poder del Consejo de los Mercaderes, éste no es el más ferviente defensor de los Von Sigmar, ni mucho menos.

Jugadores

¿Qué puedo pensar de Lord Steffan como hombre? No pienso en él como un hombre, sino más bien como una fuerza de la naturaleza. Barón de Sade, noble Bretoniano de visita en la ciudad.

Lord Steffan Von Sigmar (Noble 1, Caballero de Fortuna, Noble 2, Capitán Mercenario, Noble 3)

Es el patriarca de la familia Von Sigmar. Es como un oso, con una personalidad arrolladora y una alegría vital contagiosa. Es una especie de diamante en bruto, que prefiere las canciones sobre la bebida y la lucha antes que la poesía, y encuentra las filigranas de la etiqueta y el protocolo de Nuln como algo "un poco de mariquitas".

Incluso sus enemigos más acérrimos manifiestan una cierta simpatía secreta por Lord Von Sigmar. Ello se debe a que es una persona completamente honesta en una ciudad tan hipócrita como Nuln. Si le gustas a Lord Von Sigmar lo sabrás porque te lo dirá con una risotada sincera y una palmada en la espalda capaz de tumbar a un buey. Si no le caes bien, te lo dirá a la cara y si eso te disgusta sin duda que te encontrarás con él al amanecer en un duelo de honor. (Probablemente te venza ya que, aunque roza los 60 años, sigue siendo un luchador formidable. Pero si presentas una buena lucha, casi seguro que cambia de opinión sobre ti).



Lord Von Sigmar despierta un gran afecto en sus amigos y una total lealtad en sus vasallos. Desafortunadamente, carece de sutileza, lo que supone una clara desventaja en Nuln. Para este tipo de cosas, delega en su yerno, el Conde Corleone-Von Sigmar y (a regañadientes) en su segundo hijo, Werner.

Lord Von Sigmar es famoso en Nuln por sus cacerías. En algunas ciudades, a los candidatos a caballeros, para ser armados como tales, se les pide que maten a un oso con la ayuda de tan sólo una daga, o que traigan la cabeza de un Hombre-Bestia. En Nuln se considera suficiente sobrevivir a una de las cacerías de Lord Von Sigmar.

La mujer de Lord Von Sigmar murió hace 5 años y él no volvió a contraer nuevas nupcias.

Steffan Von Sigmar (Noble 1, Caballero de Fortuna, Noble 2)

Es el hijo mayor de Lord Von Sigmar y comparte con su padre mucho más que el nombre. Steffan es exactamente lo que cabría esperar de un hijo de Lord Von Sigmar. Por decirlo de otra forma, es la versión joven del patriarca de la familia. Comparte su visión sobre los Mercaderes, los nobles y sobre quién debería mandar en Nuln.

Steffan ha heredado de su padre el vigor, el carisma y la personalidad arrolladora. Desgraciadamente, también ha heredado su inteligencia. Lo cual es potencialmente peligroso para él, porque mientras los años han suavizado un poco al padre, él sigue manteniendo intactas su energía e impulsividad. Esto, combinado con su ansia por escribir su nombre en los libros de historia, puede llevarle a acometer planes realmente aterradores.

Steffan es el Comandante de la orden de caballería de Nuln, los Caballeros Cruzados.

“Werner vendería a su propio padre por una corona”

“No, no lo haría. No lo vendería ni por un penique menos de lo que valga”

Conversación oída por casualidad en una taberna de Nuln

Werner Von Sigmar (Noble 1, Rufián, Charlatan, Protector)

Que Werner sea hijo de Lord Von Sigmar es una fuente inagotable de asombro para todos lo que conocen a la familia Von Sigmar. Y ambas partes se sienten avergonzadas de ello

Werner es tan cobarde como su padre valiente, traicionero como su padre leal, cruel como su padre comprensivo, artero como su padre honesto y, lo más importante, sutil como su padre evidente.

Mientras que el padre desprecia a Werner por su cicatería y falta de coraje o habilidades guerreras, Werner desprecia a su padre por su inteligencia y falta de sofisticación. Si pueden, prefieren ignorarse mutuamente;

y si deben coincidir en algún evento a ambos se les ven tensos. Asunto este al que no ayuda la forma sarcástica con que Werner dirige a su padre y a su hermano mayor.

A pesar de ello, Werner y su padre deben cooperar debido a que Lord Von Sigmar reconoce (aunque a regañadientes) la inteligencia de su hijo y su conocimiento de la política de la ciudad. Por su parte, Werner es consciente de que la mejor forma de conseguir poder es a través de su familia.

A espaldas de su padre, Werner controla una de las tres facciones que gobiernan los bajos fondos de la ciudad. Desgraciadamente, su afición por la bebida se le está yendo de las manos y está perdiendo terreno a pasos agigantados a favor de la facción de Gustav Zeist.

Conde Jacob Corleone-Von Sigmar (Juglar, Noble 1, Duelista, Caballero de Fortuna, Noble 2)

Si le preguntases a los Nobles de corte más romántico de Nuln te dirían que la historia del Conde Corleone y Lady Isolda Von Sigmar es uno de los romances más grandes de la época. Cómo un Elfo Silvano atrapado por la belleza de Isolda se enamora y abandona a su gente para estar al lado de su amada humana.

Por supuesto, todo esto son paparruchas. Jacob Corleone (o Jaeherim Corleith, por usar su verdadero nombre) era un Elfo vagabundo que decidió por capricho hacerse pasar por Elfo Noble. Ayudado por su carisma personal y por el desconocimiento que los humanos presentan sobre los Elfos tuvo un éxito admirable. Lo que empezó como un capricho se convirtió en algo más serio cuando descubrió que los Humanos tenían algo de lo que carecía su gente: Política.

Rápidamente se convirtió en adicto a este juego maravilloso y no tardó en descubrir que valía para ello. Tras un primer encontronazo con los Zeist llamó la atención de los Von Sigmar y maravilló a Lord Von Sigmar, para finalmente casarse con su hija. Al entrar en la familia empezó a formar parte del juego más grande del mundo.

Werner no se creyó el engaño ni un minuto, pero vio en él a una mente más aguda que la del resto de su familia. Más aún, Jake era alguien con relaciones suficientemente buenas con su padre y hermano como para convencerles indirectamente sobre la forma correcta de hacer las cosas. Entre ellos se formó una alianza profundamente desconfiada.

En concordancia con su mentalidad, Jake es probablemente el más populista de la familia Von Sigmar. Su carisma le ayuda a influenciar al resto de Nobles. Se rumorea que a La Condesa de forma especial. Su hazaña al eliminar un culto a Tzeentch ubicado en la ciudad le ha ganado la admiración popular.

Lady Hedwig Von Sigmar (Noble 1, Rufián, Charlatán)

La hija menor de Lord Sigmar, Hedwig, es casi tan hermosa como su hermana mayor Isolda (aunque morena de pelo y de ojos oscuros, mientras su hermana es rubia y de ojos azules). También es una de las damas más notables de la corte de Nuln.

Hedwig es una de las piezas fundamentales de la vida cortesana de Nuln y ninguna fiesta se puede calificar de elegante hasta que ella no la honra con su presencia. En cualquier otra ciudad, darían a Hedwig de lado por su comportamiento escandaloso, pero en Nuln se la ve tan solo como una chica traviesa muy atractiva. Seductora incorregible, es una mujer con un perverso sentido del humor cuando se propone gastar bromas. La mayoría de la gente que la conoce siente hacia ella adoración y, al mismo tiempo, ganas de estrangularla.

También es la principal promotora del grupo de La Cuchara de Plata, un culto de Slaneesh muy popular entre los jóvenes nobles de Nuln.

Además de poseer una belleza arrebatadora y una personalidad arrolladora, es una persona taimada y enrevesada. Como ha llegado a la conclusión de que los Von Sigmar no van a ganar la carrera por el Electorado, ha sellado un pacto con Gustav Zeist. Durante los últimos meses ha estado añadiendo un veneno adictivo al vino de su hermano Werner. Cuanto más bebe Werner debido a su adicción, menor es su control sobre los bajos fondos de Nuln, que poco a poco va pasando a manos de Gustav. La lenta acción del veneno induce a Werner a beber pero no acabará con su vida antes de que su “poliza de vida” expire. En el caso de que Gustav triunfe antes de que Werner muera, Hedwig tiene pensado retirar el veneno de la bebida de su hermano. A fin de cuentas es su hermano. A cambio, Gustav se casará con ella cuando sea Elector.

Lady Isolda Corleone-Von Sigmar (Noble 1)

Se dice de ella que es la mujer más bella del Imperio (pero no se dice delante de La Condesa). Rubia y con brillantes ojos azules, ha crecido oyendo continuamente que es la mujer más guapa del mundo y, como Von Sigmar que es, pensando que es mejor que cualquiera. Todo esto ha tenido en su personalidad la influencia que cabía esperar: Isolda es casi tan famosa por su belleza como por su arrogancia y mal carácter.

Es más, su padre ya había desesperado de que encontrara un marido capaz de soportar su lengua viperina, cuando Lord Corleone demostró que no sólo era capaz de soportarla, sino que parecía ser del agrado de ella. Lord Von Sigmar no dudó en casarla con él antes de que dejara la ciudad.

El matrimonio ha suavizado ligeramente el carácter de Isolda, pero aún así incluso el más mínimo fallo en sus órdenes más insignificantes es capaz de despertar su

afilada lengua. Los Nobles que la enfadan o desagradan reciben una mirada gélida, capaz de romper una roca y corren el riesgo de ser retados por su marido en duelo a muerte.

Kurt Von Sigmar (Noble 1, Batidor, Caballero de Fortuna)

Kurt es un gallardo caballero al uso de la más fina tradición de la familia Von Sigmar. Valiente, elegante, modesto y heroico. Difícilmente se le encuentra en la ciudad ya que siempre anda en busca de una nueva gesta de eliminación del mal o en auxilio de los inocentes.

Otra razón por la que casi nunca está en la ciudad es que no comprende a las personas. Le desagrada la ciudad y detesta los eventos sociales. Como más feliz se encuentra es en soledad, con la única compañía de su caballo de batalla, en plena naturaleza persiguiendo a algún enemigo.

Aunque ni conoce ni se implica en la vida política de la ciudad, su adusta apariencia y sus heroicidades ensalzan la reputación de los Von Sigmar como firmes defensores de la ciudad.

Sigmund Von Sigmar (Noble 1, Erudito)

Sigmund es un hombrecillo estricto, repipi, presuntuoso, grosero y, en general, antipático.

Da clases de historia en la Universidad de Nuln, puesto que alcanzo gracias a su padre, que quería perderlo de vista. Sus sermones tan sólo valen para aburrir a sus pobres alumnos con sus “vastos” conocimientos.

Además de “profesor” es miembro del Consejo de la Universidad, desde donde hace lo posible por eliminar el sistema de becas para estudiantes pobres que instauró su predecesor.

Se casó con Unrica von Kliest, pero nadie recuerda que su mujer haya intercambiado una palabra en público con él.



LOS GROLSCH

Ideología

Los Grolsch son una familia de mercaderes que han comprado su título nobiliario hace poco más de diez años. Ni que decir tiene que las familias nobles tradicionales los consideran comerciantes presuntuosos. Sin sangre Noble no son merecedores de respeto. Lo cual encaja perfectamente con las intenciones de los Grolsch ya que, si se salen con la suya, aquellos de sangre noble no tardarán en ser parte de la decoración de los muros de la ciudad.

Los Grolsch ven a los Nobles como un vestigio pasado de moda de un sistema de vida en vías de extinción. Los mercaderes son el futuro y aquellos Nobles que se interpongan en su camino serán eliminados del juego.

Tienen la firme convicción de que deben socavar el poder y los privilegios de los Nobles y rehacer El Imperio de una forma más moderna y eficiente. Marienburg les ha mostrado el camino que debe seguir Nuln, sin importar cuántos deban morir en el trayecto.

Puntos fuertes

Los Grolsch tienen una gran influencia en el Consejo de los Mercaderes, aunque están lejos del control absoluto. Además son muy populares entre las otras familias de mercaderes de Nuln. Disponen de una cantidad obscena de dinero, que gastan generosamente en la búsqueda de favores y apoyos.

Por no mencionar su alianza secreta con los Von Kuypers, la familia más poderosa de las familias gobernantes de Marienburg.

Puntos débiles

Además de contar con el desagrado de casi toda la Nobleza de Nuln, carecen de influencia en aquellas fuerzas militares o civiles que no provienen del Consejo de Mercaderes.

La imagen pública que proyectan es la de mercaderes codiciosos sin nada del relumbramiento o heroísmo del que tanto gusta la sociedad de Nuln. No es de extrañar que sean la familia con peor imagen de entre las tres grandes.

Jugadores

“Si ganan los Von Sigmar habrá una guerra civil dentro de unos pocos años. Si ganan los Grolsch la habrá dentro de unos pocos meses”.

Partidario desconocido de los Zeist.

Ernst Grolsch (Noble 1, Mercader, Noble 2, Espía, Noble 3)

Ernst Grolsch es el líder perfecto. Inteligente, enérgico, ambicioso e imaginativo. Por desgracia para él, adorna todas estas habilidades con un carencia absoluta de carisma. Tal vez se deba a el largo tiempo invertido en estudiar los libros de sus muchos negocios mercantiles

pero el caso es que, en el mejor de los casos, es seco como el polvo.

La gente no trabaja para Ernst Grolsch por amor o lealtad. Lo hace por miedo o por dinero. Y el hecho de que las cosas funcionen bien no inspira a sus partidarios a mover un dedo por él ni le garantiza su lealtad cuando las cosas vayan mal. Es típico de Ernst no considerar esto un problema, después de todo ¿por qué trabajaría nadie para él ni fuese por sus dos espuelas?

Aún así, Ernst es un hombre inteligente y un organizador nato. Tiene todo previsto y calculado en su carrera por el Electorado. No necesitará poner a prueba la lealtad de sus partidarios porque nada va a salir mal.

Ernst se casó con Eva Brandt, una noble menor, para conseguir su título nobiliario (por el cual los arruinados Brandt le pidieron una fortuna). Ella ha permanecido a su lado desde entonces e incluso le ha dado un heredero, pero es un matrimonio de conveniencia, y no pasan mucho tiempo juntos.

A pesar de la rivalidad entre las familias, Ernst Grolsch y Hiemmler Zeist se llevan bastante bien. Si embargo, Ernst desprecia a Gustav, que en justa correspondencia le odia a muerte.

Hugo Grolsch (Noble 1, Caballero de Fortuna, Noble 2)

Hugo es una mole de persona. Su fuerza y energía innata llevó a su padre ordenarle el ingreso en los Caballeros Cruzados para, por una parte, asegurarse de que la familia Grolsch tiene algún familiar en el ejército de Nuln y, por otra parte, para dar a las fuerzas privadas de los Grolsch un comandante en el que su padre pueda confiar.

Hugo es un guerrero nato y superó con creces los requerimientos para ingresar en los Caballeros Cruzados. Debido a su carácter taciturno, no es el más popular del grupo, pero sus camaradas respetan su coraje y férrea determinación. En general, se lleva bien con el resto de Caballeros Cruzados.

Debido a su pertenencia a los Caballeros Cruzados, y el hecho de haber sido educado como un Noble le hace ser merecedor de mayor respeto por parte del resto de Nobles que su propio padre. Por ello, y porque convive con otros Nobles de los Caballeros Cruzados, Hugo siente menos desagrado por la Nobleza que su padre. En honor a la verdad, Hugo no está convencido ni de lejos de que la revolución sea el camino adecuado. Sí, las cosas tienen que cambiar, pero lentamente, sin brusquedades ni pérdida de vidas.

Pero independientemente de sus convencimientos, Hugo es leal a su padre y cumplirá con los planes trazados para él. El día que sea el cabeza de familia las cosas serán muy diferentes.

Bernard Grolsch (Noble 1, Erudito, Mercader)

El miembro más joven de la familia Grolsch se encuentra en Nuln en contadísimas ocasiones. Aunque habitualmente reside en Altdorf, desde donde coordina los asuntos mercantiles de la familia fuera de Nuln, actualmente se encuentra en Marienburg. Desde allí sigue gestionando los asuntos de la familia Grosch, pero lo que es más importante, sirve de enlace entre su padre y los Von Kuypers.

Por desgracia para él, Bernard combina la personalidad apagada de su padre con la absoluta falta de imaginación de su hermano. Cuando más cómodo se encuentra es entre datos y balances por lo que pasa la mayor parte de su tiempo revisando los libros y buscando formas de sortear las diversas regulaciones en materia de impuestos.

LOS ZEIST

Ideología

Los Zeist son nobles con una línea familiar tan larga como falta de distinción. Carecen de la historia que tienen los Von Sigmar y, al mismo tiempo, tampoco comparten su espíritu inmovilista. Los Zeist han invertido mucho dinero en operaciones mercantiles. Es más, regentan uno de los emporios mercantiles más grandes de Nuln.

Se puede decir que los Zeist son los candidatos de compromiso. Aceptan que el mundo está cambiando pero que debe hacerlo de la forma más gradual y tranquila posible.

Los partidarios de los Zeist provienen de los moderados de ambos bandos. Les apoyan los Nobles de mayor amplitud de miras, así como los Mercaderes que buscan cambios pacíficos y con la mínima desestabilización del Imperio.

Aparte del deseo de asegurar un gobierno tranquilo y eficiente de Nuln, y que sean ellos los que dirijan ese gobierno, los Zeist no tienen ninguna otra ideología.

Puntos fuertes

Los Zeist tienen el apoyo de muchas de las familias nobles menores, disponiendo de un cierto grado de influencia en el Consejo de Mercaderes.

Gustav Zeist controla una de las tres facciones que compiten por el control de los bajos fondos de Nuln. Su facción se está haciendo rápidamente con el poder debido al mal liderazgo de Werner von Sigmar, lo que le está permitiendo integrar en su facción a muchos de los hombres y negocios de Werner.

Igualmente, Gustav ha sellado un pacto con el Capitán de la Guardia Urbana, Manfred Kesselring. Manfred ha decidido poner fin al caos provocado por la lucha entre

las tres facciones de los bajos fondos. Para alcanzar este objetivo se ha aliado con el propio Gustav a fin de poner a todo el hampa bajo el mando único de Gustav y así terminar con el conflicto. Negociador nato, Gustav ha convencido a Manfred de que puede gobernar todo el hampa con el mínimo perjuicio para la ciudad. (Y probablemente sea capaz de ello).

Llevando la rivalidad entre familias al campo de las milicias, los Zeist han conseguido el apoyo del Jefe de la Guardia Fronteriza.

Puntos Débiles

El control de los Zeist sobre el Consejo de Mercaderes es menor que el que tienen los Grolsch y a menudo ven bloqueados sus planes por ellos. Tampoco tienen influencia en el ejército de Nuln.

Si bien su nobleza se remonta a una cantidad nada despreciable de generaciones, no tienen ni la historia ni la gloria de los Von Sigmar. Aunque en general están mejor considerados que los Grolsch (son menos despiadados en la lucha por los beneficios), su imagen es la de una pandilla afable que apenas despierta interés en la mafia.

Jugadores

“¿Dónde está Gustav? ¿Ha sido secuestrado?”

“He visto que está con un asesino y un ladrón”

“¿Eso significa que ha sido secuestrado o que está con amigos?”

Conversación entre el guardaespaldas de Gustav Zeist y una vidente.

Gustav Zeist (Noble 1, Mercader, Noble 2, Charlatán, Protector, Mago 1)

Puede que Gustav no sea el cabeza de la familia Zeist, pero todo el mundo sabe quién ha sido el cerebro de la llegada al poder de la familia Zeist. Porque la mente de Gustav es brillante, y tiene un gran carisma, buen sentido del humor y la falta de escrúpulos necesaria para mantenerse en el juego de la política de Nuln. Nadie mejor que Gustav puede amenazarte al tiempo que sonríe. Gustav es el paradigma del viejo dicho “la sinceridad es la clave una vez que puedes simular que eres capaz de cualquier cosa”.

Algunos se preguntan si hay alguna emoción real tras esa sonrisa deslumbrante, pero es que tener sentimientos nunca ha sido un requisito para ejercer el poder. Con su apariencia, carisma, inteligencia y su absoluta falta de escrúpulos, Gustav puede ser un día el Elector perfecto.

Heimmler Zeist (Noble 1, Mercader, Noble 2, Noble 3)

Es el padre de Gustav y, teóricamente, el cabeza de la familia Zeist. Es un cincuentón de apariencia distinguida. Ha dirigido a la familia Zeist durante muchos años con

mano firme y poco arriesgada, lo que la ha llevado a una lenta prosperidad bajo su liderazgo.

Sin embargo, a pesar de ser un buen padre y hombre de negocios, carece de la falta de escrúpulos y de la mente retorcida necesaria para competir en la arena de la política. Por ello, aunque oficialmente sea el dirigente de la familia, ha cedido a su hijo la dirección de las ambiciones políticas de la familia.

Heimmler está preocupado por la expansión de la familia a los bajos fondos que Gustav está llevando a cabo. Además, está bien informado de que Gustav está usando estos contactos para socavar su propia posición.

Es un padre y esposo cariñoso, un jefe generoso con sus empleados y tal vez por ello sea un demasiado bueno para tener éxito en política.

Heimmler está felizmente casado con Margaret Brackenberg y adora a su mujer. Las únicas cosas que puede hacer que este pacífico hombre se transforme en alguien violento son los insultos o amenazas a su mujer.

Katrina Zeist (Noble 1, Cuentista)

Es una verdadera pena que alguna personas nazcan del sexo equivocado. Si Katrina hubiera nacido hombre, ella y Gustav serían los que gobernasen Nuln en la actualidad. Pero ha nacido mujer en una cultura que considera que el punto de cruz es suficiente educación para las mujeres y que sus opiniones no tienen valor alguno.

Dejada de lado por la sociedad, se mantiene leal a su familia y a las ambiciones de su hermano, y da lo mejor de ella para ayudar a su familia en todo lo que puede. Su glamurosa presencia en las fiestas de la Condesa atrae a ricos pretendientes hacia su familia en busca de matrimonio y alianzas. Astutamente, Katrina mantiene a varios pretendientes en lucha simultánea por su mano. Todos tratan de apartar a los demás del camino ayudando a los Zeist como forma de cortejar a Katrina.

Sus afilados comentarios e insinuaciones pueden hundir la reputación de las familias que se oponen a los Zeist.

Algunos amigos de Gustav le han permitido montar numeritos con los que destrozar la reputación de los incautos o con lo que hacer que estén deseosos de llevarse bien con los Zeist. (Una vez, un pardillo aceptó una copa de vino de manos de Katrina y a la mañana siguiente se despertó en una cama equivocada, con un sonriente Gustav mirándole con suficiencia desde los pies de la cama).

Katrina tiene una especial aversión por el Conde Corleone-Von Sigmar, pero a pesar de todos sus intentos el Conde ha conseguido evitar todas y cada una de sus trampas. Por el momento.

Wilhemina Zeist (Noble 1)

El miembro más joven de la familia es una delicada muchacha de dieciséis años. Nunca ha disfrutado de buena salud y pasa la mayor parte del tiempo en una silla de ruedas, constantemente sometida a ataques de tos.

Postrada en una silla de ruedas y confinada en casa debido a su salud, Wilhemina ha pasado casi toda su vida inmersa en los relatos románticos. Tranquila y desesperadamente sola, sueña con un valiente héroe que la rapte y se la lleve con él.

También es consciente de que su enfermedad hace de ella una candidata poco atractiva para el matrimonio. A pesar de ello, en lo más hondo de su corazón sigue soñando con un príncipe azul que la rescate.

INVITADOS

Heinz Von Spiel

La tradición, a pesar de todo, es muy importante para las familias nobles del Imperio. Cuanto más antepasados nobles puedas demostrar, más prestigio tienes. Algunos, como los Von Sigmar o los Von Kleist pueden remontarse en su nobleza varios siglos atrás, pero todo el mundo sabe que la familia noble más antigua de Nuln son los Von Spiel. Demonios, si solamente el propio Heinz Von Spiel tiene ya cerca de setecientos años de edad.

Esto se debe a que es un vampiro. Esto no significa que su castillo esté rodeado por hordas de no muertos ni que extrañas nieblas o tormentas lo rodeen ni que se encuentren cadáveres desangrados en el río. Los Von Spiel nunca se han planteado hacer nada semejante. Han vivido en el mismo castillo durante siglos sin llamar la atención. Tanto es así, que la mayoría de la población de Nuln los tienen tan solo por una familia noble sencilla y merecedora de respeto, aunque amante de la soledad.

Los Von Spiel se comportan así porque algunos de los Von Spiel todavía están vivos y continúan propagando su estirpe. Se desconoce cuántos de los Von Spiel son actualmente vampiros. Todos han sido vistos a la luz del día, pero también Heinz se expone a luz y es sin lugar a dudas un vampiro... La mayoría de la gente no quiere ofender a los Von Spiel investigando demasiado. Aquellos que no han pensado así han sido advertidos educadamente y si aún así han insistido, sencillamente han desaparecido de la faz de la tierra.

El asunto de su alimentación es igualmente extraño porque en Nuln no desaparece más gente que en otras partes del Imperio y nunca se han encontrado cadáveres sin sangre. Al igual que los Von Spiel son discretos a este respecto, la mayoría de los que conocen su secreto han decidido que prefieren no saber nada acerca de ello.

Muchos de los principales jugadores del juego de la política de Nuln conocen el secreto de los Von Spiel pero ninguno quiere contrariar a una familia de vampiros de tan vasta antigüedad. Por su parte, los Von Spiel han contactado discretamente con cada una de las tres grandes familias y les han donado una enorme cantidad de dinero (la misma en los tres casos) y les han dejado claro que no van a tomar partido por ninguna de ellas. Dejarán que las familias luchen entre sí y, como siempre, apoyarán discretamente a la que salga elegida. No tienen interés en la política. Tan solo quieren que se les deje en paz y las tres familias están más que contentas accediendo a su deseo.

Y así ha sido hasta que se ha nombrado a Mort como máximo responsable de la iglesia de Mórr. En este momento hay alguien en Nuln suficientemente loco y poderoso como para enfrentarse a los Von Spiel. Siglos de pacífica coexistencia se han ido al garete y los Von Spiel se ven abocados a una lucha secreta y sin cuartel por su propia existencia.

Los Von Spiel están cada vez más desesperados y con su desesperación han perdido toda su delicadeza. ¿Quién sabe de lo que serán capaces por su supervivencia? Pero lo cierto es que para los Von Spiel, los días de tranquilidad y observación de Nuln en la distancia se han acabado.

“La fe de Mort es un muro de hielo escarpado en el que nada, especialmente la razón y el acuerdo, puede agarrarse”.
Archi Lector Karl, de la Iglesia de Sigmar.

Mort (Clérigo 1, Clérigo 2, Clérigo 3, Demonologista 1, Clérigo 4)

Hasta que Mort llegó a la jefatura, la iglesia de Mórr hacía caso omiso de los Von Spiel. Al ser una iglesia pequeña en una ciudad principalmente Sigmarita, ningún miembro se había atrevido con una familia tan poderosa e influyente.

Esto fue así hasta que Mort fue nombrado Alto Sacerdote. Nadie sabría decir si Mort está loco o tan sólo profundamente convencido de su rectitud, y su costumbre de responder a todo con una “no te preocupes por ello” no hace mucho para disipar las dudas. Pero lo que sí que está claro es que una vez que decide hacer algo, nada ni nadie se lo puede sacar de la cabeza.

Y el hecho de que no mire las consecuencias de sus actos le convierte en una persona muy peligrosa en una ciudad en la que todo que se mueve por el acuerdo y el pacto.

Un ejemplo más que define a Mort: hubo una vez que sus actos estuvieron a punto de causar una guerra entre él y la Iglesia de Sigmar. En aquella ocasión, Mort dejó bien claro que si algún hombre armado entraba en su Templo, invocaría todos sus conocimientos mágicos para matarse a sí mismo, a los que hubieran entrado en su templo y a todos los habitantes de Nuln que pudiera llevarse por delante. Aunque suene aterrador, no es menos cierto que a los que oyeron estas palabras no les quedó la menor duda de que *no solo podía hacerlo sino que además lo hubiera hecho*.

Incluso el Gremio de los Aseguradores ha renunciado a suscribir ningún contrato referente a Mort.

La Cuchilla Velada

La Cuchilla Velada es un culto de Tzeentch con base en Nuln, aunque parece haberse expandido por todo el Imperio. Nadie está seguro del potencial de este culto porque nunca ha sido puesto a prueba. Por el momento parece que se limita a servir de intermediario en materia de información para los muchos jugadores del juego de la política de Nuln. (Y sí, algunos de estos jugadores saben perfectamente con quién están tratando, pero en Nuln no se delata a las fuentes de información si se quiere sobrevivir).

Los planes exactos del culto son un secreto, ya que por ahora parece que se conforman tan sólo con acumular información y favores para la clase política. El Culto permanece neutral en lo que se refiere a la carrera por el Electorado, comerciando con todas las partes, por lo que todas las partes tienen todo el cuidado del mundo en mantener su relación con el Culto como una mera relación mercantil.

El segundo efecto que el Culto produce sobre la ciudad de Nuln es que ningún otro culto de Tzeentch se asienta en la ciudad. Sencillamente, si alguno amenaza con instalarse en Nuln es destruido. Por supuesto, no se manchan las manos en esta destrucción, sino que venden información al respecto a las partes interesadas (así es como el Conde Corleone-Von Sigmar fue capaz de destruir el Culto de Tzeentch por el que consiguió tantos elogios).

Sorprendentemente, parece que no tienen problemas con los otros poderes del Caos, llegando incluso a intercambiar información y favores con los miembros del Culto de Slannesh La Cuchara de Plata. ¿se deberá ello a que la costumbre de Nuln de comerciar con cualquiera ha llegado incluso a corromper a los poderes del Caos?

LAS REGLAS DEL JUEGO

Aquellos que quieran prosperar en Nuln deben observar una serie de reglas no escritas:

No confiar en nadie. Puede parecer algo obvio, después de todo estamos hablando de tratar con políticos. Aunque sea repetitivo, ni qué decir tiene que en Nuln la mayoría de las cosas están conectadas de maneras impredecibles. Y con este nivel de conexiones hay personas que tendrán motivos para traicionarte más allá de tus negocios con ellas. Sólo si desconfías siempre podrás tener futuro.

Uno de los episodios favoritos de Nuln (y de los más instructivos) es el del un mercader menor que estaba siendo extorsionado por unos matones y el cual recurrió a la Guardia de los Muelles, para acabar descubriendo en una sala de interrogatorio que eran los propios Guardias los que le estaban extorsionando.

La otra razón para tener esto siempre *in mente*, incluso cuando tratas con aquellos respecto a los que estás seguro, es la regla Nº 2.

No es nada personal. La traición y la intriga están tan profundamente arraigadas en la fisonomía de Nuln que suponen una de las reglas básicas. Cualquier cosa que se haga en busca del poder es tan solo un negocio y no tiene influencia en los sentimientos de la gente hacia los demás. La misma gente que trata de extorsionarte o matarte puede compartir unas risas contigo si te los encuentras en una fiesta. Se sobreentiende que incluso los grandes amigos intentarán manipularse entre ellos.

Los que no sean capaces de comportarse así en Nuln están en clara desventaja frente al resto. Si le guardas rencor a alguien no serás capaz de hacer tratos con él en el futuro. La política en Nuln cambia con suma rapidez y la persona que ha intentado matarte la semana pasada puede ser tu mejor amigo la siguiente. Si todavía le guardas rencor por lo de la semana pasada ¿cómo podrás trabajar con él a la siguiente? Si vas limitando tus aliados potenciales durarás poco en esta ciudad.

Estas rencillas enquistadas te catalogan como una persona sin la actitud "profesional" necesaria para los negocios lo cual hará que la gente no tenga ganas de tratar contigo.

Nada es lo que parece. Cuídate de las apariencias. La mayoría de la gente de Nuln guarda al menos un secreto. Verifica, investiga todo lo que puedas o si no puedes acabar siendo el idiota que fue contratado para el "fácil" trabajo de secuestrar a uno de los Von Spiel o para infiltrarse en el círculo privado de amistades de Hedwig Von Sigmar.

Nunca olvides un favor. Nuln funcionan con un sistema extraoficial de "favores". Un PJ primerizo puede verse sorprendido por la facilidad con que la gente con la que se encuentra le hace favores, siempre quedando en deuda con ellos para el futuro. Pero pronto se hará a la idea... Este es uno de los factores que hacen que Nuln funcione. Y es algo muy extendido. Los favores son intercambiables. Así, si le debes un favor a Hugo Grolsch, te puedes encontrar de pronto debiéndole un favor a los Von Spiel si es que Hugo se lo traspasa a ellos. No es extraño, incluso, ver como hay gente que puja por favores a cobrar de sus más enconados enemigos.

No hay castigo por no devolver un favor, pero la noticia correrá como la pólvora y te verás permanentemente fuera del sistema.



La información es poder. Si no eres capaz de creértelo lo mejor será que lo dejes. Estás perdido. Irremisiblemente.

ESCENARIOS

TAN ARRIBA (Para PJ avanzados)

V.I.P.

Los PJ representan a uno de los otros Electores. Puede que sean fieles servidores o incluso miembros de la Nobleza de ese Electorado. Sea como fuere, la misión será la misma. A la corte del Elector han llegado emisarios de las Tres Familias en busca de apoyo en su carrera por el Electorado de Nuln. No queriendo apostar por el bando perdedor, el Elector ha enviado a los PJ a Nuln para que analicen la situación, determinen cuál de las familias tiene mayores oportunidades de victoria y, tras ello, que cierren el mejor acuerdo posible sobre el precio por el apoyo de su Señor.

Los PJ verán cómo se ciernen sobre ellos la atención de los más poderosos de Nuln. No sólo de las Tres Familias, también de Mort, los Von Spiel, el Consejo de Mercaderes, el Culto de la Cuchilla Velada y el Gremio de Aseguradores. Como si de una antigua maldición Cathayana se tratara “viviréis momentos muy interesantes y llamaréis la atención de la gente influyente”.

Los PJ se enfrentarán a amenazas (lástima que no hayan oído hablar de del Gremio de los Aseguradores ni hayan contratado una póliza de vida), a intentos de chantaje (harán bien en cuidarse de las “fiestas privadas”) y a cualquier otra perrería que tu negro corazón tenga a bien inventar.

Por otra parte, los PJ se enfrentarán a una ofensiva continua de “amabilidad” por parte de todos ellos. Y en una ciudad tan decadente como Nuln esto puede ser extremadamente gratificante (y puede aportarle a los PJ algunas interesantes adicciones que sólo sus anfitriones puedan satisfacer).

También pudiera darse el caso de que los PJ más avisados sean capaces de tomar su decisión mediante suculentos sobornos. Eso sí, que se guarden de pretensiones desorbitadas ya a los sobornados puede salirles más barato matarles y negociar con sus sustitutos.

La experiencia debería dejar a los PJ con la cabeza dando vueltas y habiendo hecho algunos molestos enemigos entre los principales de Nuln.

El amor perdido

Uno de los PJ será requerido para casarse con Hedwig Von Sigmar. La razón de ello queda en manos del DJ. Tal vez la familia del PJ vea en ello la oportunidad de sellar una poderosa alianza política. Tal vez Lord Von Sigmar, preocupado por la reputación de su hija decida casarla y piense que uno de los PJ no sea un mal partido. Tal vez el PJ tenga ambiciones políticas y haya pensado en ella como un matrimonio de conveniencia. Tal vez el infeliz la

haya conocido en una fiesta y haya quedado perdidamente enamorado de ella.

Sea como fuere, el caso es que hay una pega (ya te imaginarías que habría una ¿no?). Lord Von Sigmar idolatra a su hija y no quiere casarla sin su consentimiento. Así que el PJ en cuestión (con la ayuda del resto del grupo) tendrá que hacer que Hedwig se enamore de él.

Tendrá que sortear numerosos inconvenientes. El primero de ellos lograr la aceptación de su padre y de su hermano mayor, lo que significa asistir y sobrevivir a una de las famosas cacerías de Lord Von Sigmar.

También están los amigos de Hedwig de La Cuchara de Plata. Todos ellos estarán deseosos de reunirse con el nuevo pretendiente de Hedwig. Dejarles satisfechos sin unirse al culto les supondrá un quebradero de cabeza monumental

Y finalmente el mayor problema de todos: la propia Hedwig. No es una tímida colegiala que se rinde con un poco de mala poesía Bretoniana. Para ganársela es necesario un cortejo que la impresione. Cuanto más imaginativo y caro sea más conseguirá impresionarla. El derroche tendrá que estar a la orden del día, pero que sea un derroche con gusto e imaginativo o los PJ parecerán a sus ojos simples bufones con más dinero que cabeza.

Por supuesto, también juega un papel importante su despiadado sentido del humor. Hedwig intentará volver loco a su pretendiente. Se las apañará para concertar con su pretendiente citas nocturnas secretas en su habitación. Pero pondrá alerta a toda la guardia privada de los Von Sigmar. Flirteará escandalosamente con los PJ delante de los peligrosos hombres de Von Sigmar. Arreglará encuentros secretos con el PJ y le pedirá a otra dama de la Nobleza que esté allí en su lugar.

Finalmente, el PJ hará mejor no casándose con ella, pero si hace un trabajo medio decente cortejándola, ella seguirá sin aceptar la propuesta pero convencerá a Gustav Zeist (que tiene sus propios planes para ella) de que soborne al PJ para que abandone el cortejo.

COMO ABAJO

Cuidando Niños

Unos emisarios del “Negro” Oswald, un capo de los bajos fondos de la ciudad de los PJ y alguien a quien deberían hacer feliz, contactan con los PJ. Oswald les explicará que tiene un trabajo para ellos y ellos deben aceptar el trabajo.

Una de las debilidades de Oswald es su hermano pequeño, Erwin. Erwin anhela ser tan fuerte y temido como su hermano mayor, pero Oswald sabe bien que no

tiene lo que hace falta para ello, por lo que ha procurado mantener a su hermano al margen de los “negocios de la familia”. Pero poco a poco, Erwin ha escapado del control de su hermano, en busca de una oportunidad para probar su valía.

Oswald acaba de saber que su extraño ha contactado con su hermano con la intención de contratarle para llevar a cabo un asesinato en Nuln. Erwin ha aceptado con entusiasmo, viendo la oportunidad de demostrar su valía y ha partido hacia Nuln en ese mismo instante. Oswald conoce bien el funcionamiento del Gremio de los Aseguradores de Nuln y quiere tener a su hermano de vuelta ¡YA!

El pago por el trabajo ofrecido a los PJ es bien generoso, y contar con el favor de Oswald no es moco de pavo. Por supuesto, no hace falta decir que si Erwin muere, también lo harán los PJ. El empleador de Erwin también tendrá su “paga”, pero esto es secundario frente a la necesidad de sacar a Erwin del atolladero en el que se encuentra.

Así que los PJ tendrán que viajar a Nuln, encontrar a Erwin y traerlo de vuelta. ¡Fácil! Excepto por el hecho de que no saben ni quién es Erwin ni dónde se encuentra. Y que Erwin puede pensar que los PJ son guardaespaldas de su objetivo y luchará contra ellos (recuerda que el trabajo consiste en salvarlo, no en matarlo). O que el empleador de Erwin puede tener a varios de sus hombres siguiendo a Erwin para asegurarse de que nadie interfiere en su misión.

Si los PJ consiguen capturar a estos secuaces, podrán hacerles “cantar”. El caso es que un lugarteniente de “Cabeza Honcho” quiere promocionar y ha contratado a Erwin para que asesine a “Cabeza Honcho”. Tan pronto como Erwin lleve a cabo la tarea, los secuaces del lugarteniente acabarán con la vida de Erwin para evitar que se sepa quién está detrás del asesinato. (Y sí, el Gremio de los Aseguradores pagará por saber el nombre del lugarteniente traidor y lo pondrá bajo vigilancia permanente. Así pues, si los PJ son listos conseguirán cobrar dos veces por el mismo trabajo).

Hacer más de lo que corresponde

Oswald está contento con la forma en que los PJ han manejado su último trabajo (suponiendo que hayan tenido éxito, porque en caso contrario todavía deberían estar corriendo) y tiene otro encargo para ellos.

Para Oswald ha quedado completamente claro que Erwin va a seguir metiéndose en problemas hasta que tenga la oportunidad de demostrar su valía, por lo que ha decidido matar dos pájaros de un tiro. Oswald conoce bien la situación de guerra encubierta entre las tres facciones de los bajos fondos de Nuln y ve en ello una oportunidad de oro para hacerse con una parte del mercado de Nuln. Así pues, ha contactado con algunos “amigos de la familia” naturales de Nuln y les ha convencido de que permitan a Erwin ser un jefe menor en los bajos fondos de Nuln. De nuevo, los PJ son

contratados para asegurar la integridad personal y el éxito de Erwin.

La cosa no es tan mala como pudiera parecer. El “amigo de la familia” le dará información, un negocio legal que haga de tapadera e, incluso, una parte de su territorio. Aparte de las implicaciones que esto tiene para Erwin, están las implicaciones para los PJ, que se convertirán en lugartenientes de una familia menor del crimen organizado.

Por supuesto no todo será fácil. El “amigo de la familia” es Gustav Zeist y el territorio que les ha cedido es uno que antes pertenecía a Werner Sigmar (que es el motivo por el que se lo ha cedido tan fácilmente). Aunque Werner anda demasiado perdido como para lanzar contra ellos a su organización, algunos de los matones locales tendrán que ser convencidos de quién manda ahora en el territorio,

El otro gran problema es el propio Erwin, que es un idiota. Matarle está fuera de lugar, pero si los PJ son listos se las arreglarán para puentearle y dirigir el negocio ellos mismos. Gustav, ciertamente, es un especialista en detectar el talento. Si los PJ muestran la inteligencia y falta de escrúpulos necesaria, Gustav estará encantado de que ellos trabajen para él en vez de para el incompetente de Erwin.

Además de a Erwin, los PJ se enfrentarán a los problemas habituales a la hora de formar parte del crimen organizado: las bandas rivales. Y también a la Guardia Urbana (la honesta y la corrupta) y a los Cultos del Caos. Sea como fuere, tendrán la oportunidad de labrarse una posición como Señores del Crimen en su territorio de los bajos fondos.

El amor perdido 2

Muy parecido al primer episodio, salvo que ahora los PJ son contratados por un Noble para que le ayuden en su persecución de Hedwig. Para una diversión, el Noble tiene que ser todo lo perdedor que se pueda. Aparte de que no cuadra con Hedwig, el pobre está perdidamente enamorado.

Este es un trabajo para todo tipo de PJ. A los Escritas les pedirá que escriban poemas de amor, a los Bardos que canten canciones románticas, a los ladrones que le introduzcan en casa de los Von Sigmar para llevar a cabo encuentros secretos y a los guerreros que le pongan en forma para poder sobrevivir a una de las cacerías de Lord Von Sigmar.

Las tareas serán muchas y muy penosas. Sobrevivir a una de las cacerías de Lord Von Sigmar, guiar a su socialmente inepto jefe a través de una de las famosas fiestas de La Condesa y, en general, aconsejar a su jefe acerca del cortejo a una de las mujeres más difíciles del Imperio. Por supuesto, también puede conllevar la lucha con los criados de los rivales en lucha por Hedwig y

proteger a su jefe de los malintencionados planes de Gustav Zeist.

Incluso, interconectando campañas, podrías hacer que el infortunado pretendiente de Hedwig sea Erwin. Habiéndoselas arreglado para comprar un título nobiliario menor con los beneficios del negocio, ha decidido que para ser un verdadero poder en Nuln necesita ser parte de la Alta Nobleza, y qué mejor camino que casarse con Hewig. Aunque los contactos sean útiles, los PJ necesitan un milagro para que el asunto salga bien. Sin embargo, es posible que obtengan información útil por la que Gustav les pague bien. Por supuesto, este cortejo conllevará tratar mucho a Werner Von Sigmar, el hombre al que le han robado el territorio...