Asentamientos de Sigmar

Los lectores de habla germana se reirían jocosamente de este intento de proporcionar a los DJ medios para inventar nombres para villas y pueblos en el imperio y algunas notables características de dichos asentamientos.

Nombre del Asentamiento

Tira un D100 para la primera parte del nombre y consulta la tabla correspondiente. Tira nuevamente y consulta la tabla siguiente (para el segundo elemento del nombre). Puedes repetir cualquier tirada para el segundo elemento si consideras que implica algún elemento geográfico que no se encuentre presente en el asentamiento a nombrar.

Primer elemento del nombre del asentamiento					
1	All-	35	Hall-	69	Salz-
2	Als-	36	Hart-	70	Schaf-
3	Alt-	37	Hauzen-	71	Schroben-
4	Ammer-	38	Hech-	72	Schwab-
5	Arn-	39	Herbst-	73	Schwan-
6	Aschen-	40	Herz-	74	Schwarz-
7	Ascher-	41	Hohen-	75	Schöne-
8	Bens-	42	Holz-	76	Semmen-
9	Birn-	43	Ilmen-	77	Sim-
10	Blanken-	44	Kall-	78	Sommer-
11	Blau-	45	Klage-	79	Sonder-
12	Blut-	46	Klein-	80	Speeger-
13	Borken-	47	Lauffen-	81	Starn-
14	Braun-	48	Lauter-	82	Stein-
15	Büche-	49	Lipp-	83	Süd-
16	Bogën-	50	Main-	84	Tauber-
17	Diep-	51	Marien-	85	Taufel-
18	Dunkel-	52	Merse-	86	Thurin-
19	Eis-	53	Mess-	87	Tier-
20	Ell-	54	Moos-	88	Tränen-
21	Eschen-	55	Naum-	89	Trost-
22	Fried-	56	Nenn-	90	Upfen-
23	Fürsten-	57	Nieder-	91	Wall-
24	Geis-	58	Nord-	92	Waren-
25	Gelb-	59	Ober-	93	Vater-
26	Giessen-	60	Ost-	94	Vecker-
27	Grau-	61	Oster-	95	Wein-
28	Grab-	62	Otters-	96	Weiss-
29	Gros-	63	Pfaffen-	97	West-
30	Grün-	64	Pfarr-	98	Winter-
31	Gräten-	65	Pfeffen-	99	(Nombre femenino)
32	Gruft-	66	Rain-		
33	Günz-	67	Riesen-	100	(Nombre masculino)
34	Hagel-	68	Saal-		

Granjas y Villas	Pueblos y Ciudades	Segundo elemento del nombre del asentamiento
01-03	01-02	-acker (campo)
04-06	03-04	-bach (arroyo)
07-08	05-07	-berg (montaña)
09-10	08-09	-brücke (puente)
11-13	10-12	-brunnen (pozo)
-	13-20	-burg (pueblo)
14-16	21	-chen (pequeño)
17-29	22-25	-dorf (villa)
30-34	26-27	-feld (campo)
-	28-30	-fort (fuerte)
35-36	31-32	-galgen (horca)
37-39	33-35	-haus (casa)
40-42	36-39	-hausen (retiro)
43-45	40-41	-heide (páramo)
46-48	42-43	-heim (hogar)
49	44-47	-hof (campo)
50-52	48-51	-holz (bosque)
53	52-53	-horst (nido)
54-57	54-55	-hügel (colina)
58-60	56-58	-hut (choza)
61-64	59-61	-hütte (cabaña)
65	62-63	-ingen
66-68	64-66	-leben (vida)
69-71	67-69	-münde (desembocadura)
72	70-71	-nau
73	72-73	-schweig (silencio)
-	74-78	-stadt (pueblo)
74-76	79-80	-stedt
77-80	81-82	-stein (piedra)
81-83	83-85	-stätte (lugar)
84-85	86-88	-tür (puerta)
86-90	89-91	-wald (bosque)
91-94	92-94	-wasser (agua)
	95	Alte (antiguo), tira de nuevo
	96	Bad (baños), tira de nuevo
	97	Grosse (grande), tira de nuevo
	98	Heilige (santo/a), tira de nuevo
	99	Neue (nuevo), tira de nuevo
	00	2da tirada+”an der” (sobre)+1ra tirada

Población

Este número puede referirse a varias cosas: el verdadero número de personas en el asentamiento, el número de ciudadanos registrados (o los que pagan impuestos), el número de jefes de familia, etc.

Población	
Granja	2D10
Villa	1D10 X 10
Pueblo pequeño	1D10 X 100
Pueblo	1D10 X 1000
Ciudad	1D10 X 500 +10000

Riqueza

Muestra el nivel general de riqueza del asentamiento y sus habitantes, aunque no dice nada acerca de la riqueza relativa de los mismos; dado a que la riqueza en el Imperio es extremadamente injusta en su distribución.

1D100	Riqueza	Modificadores
< 15	Muy Empobrecido	Pueblo, Ciudad: +5
16-35	Pobre	Villa, Pueblo pequeño: -5
36-75	Medio	Talabeckland: +5
76-85	Florecente	Reikland: +5
> 86	Muy Rico	Ostland, Ostermark: -5

Guarnición

Esta tabla indica el tamaño y calidad de la guarnición del asentamiento. Tropas de calidad "A" son excelentes soldados, generalmente templarios o guardias de elite de nobles prominentes. Tropas de calidad "B" pueden ser soldados, mercenarios, miembros de la guardia del pueblo u otras tropas de calidad intermedia. Tropas de calidad "C" son generalmente milicianos pobremente entrenados y equipados.

Los porcentajes en la tabla indican que parte de la población del asentamiento puede encontrarse en cada categoría de tropa. Tira 1D10 para cada categoría y añade el modificador adecuado (un resultado negativo, o un resultado de 1 en la tirada, indican que no hay presente tales tropas).

Guarnición	A	B	C
Villa	N/A	N/A	+10%
Pueblo Pequeño	N/A	-5%	+10%
Pueblo	-5%	+/- 0%	+/- 0%
Ciudad	-5%	+/- 0%	+5%

Características destacables

Esta tabla presenta características destacables para asentamientos (geografía, principal oficio u otra característica que valga la pena notar). El DJ puede tirar un número de resultados de 1D10/2 y modificar la tirada dependiendo el tamaño del asentamiento: -3 para villas, -2 para pueblos pequeños y -1 para pueblos.

Esto debería interpretarse de manera relativa: una aldea produciría por lo general más caballos que una ciudad, incluso si es famosa por criarlos. Del mismo modo, el alcance del renombre de un asentamiento depende típicamente de su tamaño.

1D100	Característica Notable
01-02	Gran Biblioteca
03-04	Centro de Aprendizaje (templo, escuela)
05-06	Murallas o empalizadas desmoronándose
07-08	Ruina Escalofriante en el linde del asentamiento
09-10	Famoso por una fiesta o festividad anual
11-12	Centro de entrenamiento famoso
13-14	Gobierno (Corte o sede provincial, etc.)
15-16	Hogar de un famoso artista, actor o autor
17-18	Imponente puente u otra construcción
19-20	Impresionante fuente, estatua o monumento
21-22	Impresionante templo a una deidad mayor
23-24	Los habitantes son condenados al ostracismo por los forasteros
25-26	Conocido como un lugar sin ley
27-28	Gran comunidad enana presente (2D10%)
29-30	Su ubicación lo hace un fuerte natural
31-32	Parques, jardines o plazas exuberantes
33-34	Importante estación de Guardia de Caminos o Fluvial
35-36	Mencionado en una importante canción, poema o saga
37-38	Poderosa torre o puesto de guardia
39-40	Importante punto militar (doble guarnición)
41-42	Notorio por la corrupción de sus funcionarios
43-44	En franca decadencia (política, económica)
45-46	Parte del asentamiento esta en ruinas
47-48	Recientemente atacada (pieles verdes, etc.)
49-50	Se rumorea que allí ocurrieron fenómenos innaturales
51-52	Recientemente próspero
53-54	Asentamiento geográficamente aislado
55-56	Asentamiento de importancia histórica
57-58	Centro de comercio importante
59-60	Fortificación importante (tropas "B" x 1,5)
61-62	Cuenta con una importante prisión o campos de trabajo
63-64	Sitio de recientes disturbios o insubordinaciones
65-66	Importante comunidad halfling
67-68	Se dice que los comerciantes son avaros

El asentamiento es famoso por un producto o exportación	
69-70	Parafernalia (pieles y cuero)
71-72	Ovejas (carne, queso y lana)
73-74	Actividad minera (minerales o metales)
75-76	Conservas (comida preservada)
77-78	Comidas (pasteles, pan, embutidos)
79-80	Cabras (carne, queso y lana)
81-82	Vino (tipo depende de suelo y tradición)
83-84	Libros (imprenta o biblioteca)
85-86	Cervecería (cervezas, cidras, etc.)
87-88	Armería (armas, armaduras, armas de pólvora)
89-90	Servicios ilegales (fuerte gremio de ladrones, etc.)
91-92	Crianza de caballos
93-94	Importante productor agrícola
95-96	Importante productor de carbón
97-98	Artisanos de vidrio o vajilla
99-00	Producción de leña, aserraderos, etc.