

# CRIMENES Y CASTIGOS EN EL IMPERIO

*basado en un artículo de Old Nick publicado en los foros de BJ*

*traducido por Enderhammer*

*proporcionado por JGAR*

**Incendio provocado:** Si el daño hecho por el fuego fue pequeño (menos de 125 Coronas a reparar), el delincuente es multado por el costo de reparación de los daños. Sin embargo, la multa es aumentada un nivel en la tabla (ver más abajo). Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a mutilación, correr banquetas y/o encarcelamiento. Sin embargo, muy probablemente el incendio provocado será tratado como Asesinato, ¡y por tanto la sentencia es la muerte!

**Asalto:** El delincuente se ve forzado a compensar a la víctima económicamente. La suma depende de la seriedad del asalto. Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a mutilación, correr banquetas, azotamiento y/o encarcelamiento. En este caso, la mutilación simplemente adopta la variante del “ojo por ojo”. El número de pasadas a correr banquetas (ver más abajo) depende de lo serio que fue el asalto, al igual que la duración del encarcelamiento.

**Asalto a la guardia:** Se trata igual que un Asalto. Sin embargo, la multa es aumentada dos niveles en la tabla. También es probable que el delincuente reciba más de un castigo (por ejemplo, ser multado y arrestado). También, la mayoría de ciudades permiten a la guardia noquear, y si es necesario, matar a quienquiera que los asalte.

**Portar la Marca del Caos:** ¡Muerte! La iglesia reclama la posesión de todas las pertenencias del delincuente.

**Blasfemia - menor:** El delincuente muy probablemente recibirá un azotamiento y/o será enviado a la picota. También puede ser multado con hasta 12 Coronas como pago por sus pecados. Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a mutilación.

**Blasfemia - mayor:** El delincuente sufrirá una mutilación severa. También puede ser multado con hasta 125 Coronas como pago por sus pecados. Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a mutilación extra. Es posible que la excomunión sea añadida al castigo. ¡Si el pecador no se arrepiente, la Muerte!

**Profanación de Templos:** El delincuente sufrirá una mutilación severa. También puede ser multado con hasta 125 Coronas como pago por sus pecados. Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a mutilación extra. Es posible que la excomunión sea añadida al castigo. ¡Si el pecador no se arrepiente, la Muerte!

**Alteración del orden público:** El delincuente es multado con 3 Coronas por la guardia que le arreste. Si la multa no puede ser pagada, el delincuente muy probablemente recibirá un azotamiento y/o será enviado a la picota. Si apela y es encontrado culpable, la multa se eleva a 12 Coronas. Si la multa no puede ser pagada, el castigo puede ser cambiado a correr banquetas o encarcelamiento.

**Embriaguez:** El delincuente muy probablemente recibirá un azotamiento y/o será enviado a la picota. Es también posible que sea encarcelado por una semana.

**Robo de Tumbas:** En la mayoría de casos, se trata como Robo (ver más abajo). Sin embargo, también puede ser tratado como Practicar Nigromancia (ver más abajo).

**Herejía, adoración de dioses prohibidos:** ¡Muerte! La iglesia reclama la posesión de todas las pertenencias del delincuente.

**Robo de caballos:** ¡Muerte!

**Asesinato:** ¡Muerte!

**Obstrucción de la justicia:** El delincuente será acusado como si él mismo hubiera cometido el crimen. También, la mayoría de ciudades permiten a la guardia noquear, y si es necesario, matar a quienquiera que intente impedirle cumplir su trabajo.

**Practicar Nigromancia:** ¡Muerte! La iglesia de Morr reclama la posesión de todas las pertenencias del delincuente.

**Practicar Demonología:** ¡Muerte! La iglesia del cazador de brujas reclama la posesión de todas las pertenencias del delincuente.

**Violación:** ¡Muerte!

**Robo - primera comisión:** Para pequeños hurtos (menos de 5 Coronas), el delincuente muy probablemente recibirá un azotamiento y/o será enviado a la picota. Para hurtos mayores, la mutilación se añade al castigo. Es posible que el castigo sea cambiado por encarcelamiento. La duración del encarcelamiento depende de la cantidad de dinero robado. Si el valor total de la propiedad hurtada excede de 150 Coronas, ¡la sentencia es la muerte!

**Robo - segunda comisión:** Igual que para la primera comisión. Sin embargo, el delincuente también puede ser declarado proscrito.

**Robo - tercera comisión:** Para pequeños hurtos (menos de 5 Coronas), el delincuente recibirá una mutilación severa (la pérdida de una mano, la nariz, la lengua u otra parte significativa del cuerpo). Es posible que el castigo sea cambiado por encarcelamiento. El delincuente también puede ser declarado proscrito. Para un robo mayor, ¡la muerte!

**Traición:** Posiblemente exilio, ¡pero muy probablemente la muerte!

---

### *Tabla de Castigos*

| 1                     | 2           | 3                  | 4               |
|-----------------------|-------------|--------------------|-----------------|
| -                     | 3 Coronas   | 1 Correr banquetas | 1 semana        |
| Apaleado              | 12 Coronas  | 1 Correr banquetas | 1D3 +1 semanas  |
| Pérdida de una oreja  | 25 Coronas  | 1 Correr banquetas | 1 mes           |
| Pérdida de un dedo    | 35 Coronas  | 2 Correr banquetas | 1D3 meses       |
| Pérdida de la nariz   | 45 Coronas  | 2 Correr banquetas | 1D6 meses       |
| Rotura de un brazo    | 50 Coronas  | 2 Correr banquetas | 2D6 meses       |
| Rotura de una pierna  | 65 Coronas  | 3 Correr banquetas | 1D6 +6 meses    |
| Pérdida de un pulgar  | 75 Coronas  | 3 Correr banquetas | 1 año           |
| Pérdida de una mano   | 100 Coronas | 4 Correr banquetas | 1D3 años        |
| Pérdida de un ojo     | 125 Coronas | 5 Correr banquetas | 1D6 años        |
| Pérdida de una pierna | 150 Coronas | 6 Correr banquetas | 2D6 años        |
| Muerte                | -           | -                  | Cadena perpetua |

**Asalto:** mira la primera columna para la seriedad del Asalto, luego haz referencia cruzada con las columnas 2, 3 o 4 para obtener un castigo adecuado.

**Robo:** mira la segunda columna para la cantidad hurtada, luego haz referencia cruzada con las columnas 1 y 4 para obtener un castigo adecuado.

**Exilio:** el exiliado debe salir del país (a veces simplemente del área regida por el Elector en el cargo). Si regresa, muy probablemente será ejecutado.

#### Multas:

**Incendio provocado:** 50 % de lo que sobre de la multa después de que las reparaciones estén hechas va para el estado.

**Asalto:** 50 % de la multa va para el estado.

**Asalto a la guardia:** 25 % de la multa va para el estado.

**Blasfemia:** La multa entera va para la iglesia en cuestión.

**Profanación de templo:** La multa entera va para la iglesia en cuestión.

**Alteración del orden público:** La multa entera va para el estado.

**Embriaguez:** La multa entera va pal estado (hic).

Si el delito fue cometido mientras el Emperador estaba en la ciudad, la multa será pagada una vez más por cometer un delito en presencia de Su Alteza Real. Esta multa va directamente a las arcas reales.

Si el delito fue cometido mientras el Gran Teogonista estaba en la ciudad, la multa será pagada una vez más por cometer un delito en presencia de Su Santidad. Esta multa va directamente a la iglesia de Sigmar.

**Azotamiento:** La sentencia es un azotamiento público. Ésta puede ser en adición a otros castigos.

**Correr banquetas:** Cincuenta hombres se alinean en dos filas paralelas. El reo debe correr entre ellas cierto número de veces mientras le golpean con varas. Es un deber de cada ciudadano tomar parte en una carrera de banquetas cuando se le requiere; negarse es punible con multas de hasta 12 Coronas. El castigo puede ser cambiado por correr banquetas o

encarcelamiento.

**Encarcelamiento:** además de ser confinado y apartado de los ciudadanos decentes, el reo también será obligado a hacer trabajos forzados. Éstos podrían ser trabajando en cadenas de presos en las minas, o como esclavo en barcos de remos Imperiales.

**Proscrito:** alguien declarado proscrito no está protegido por la ley. Si alguien mata a un proscrito, nadie hará nada al respecto. Si un proscrito es atrapado por la ley otra vez, muy probablemente será ejecutado.

**La picota:** el reo es metido en la picota. La gente que pase cerca tiene libertad de tratar al reo casi como le parezca. Escupirle, orinarle, insultarle, tirarle piedras o fruta podrida son algunas de las cosas que se pueden esperar.

#### Posición Social

Ninguna de las directivas de arriba tienen en cuenta la posición social. Un noble que mata un campesino o viola a una de sus criadas muy probablemente no será perseguido, ni tampoco un comerciante que haya golpeado a su sirviente. En otras palabras, con tal de que la víctima tenga un estatus social inferior a la del delincuente, las probabilidades de que el delincuente sea acusado son pequeñas.

Delitos como la blasfemia, la traición, o delitos contra personas de estatus igual o superior son otro asunto, por supuesto.

Los castigos impuestos para avergonzar al culpable, la flagelación o la picota, muy probablemente no serán usados en contra de aquellos de noble cuna.

#### La Ley de los Doce

Es una ley muy antigua que ha sido dejada de usar en la mayoría de provincias. Todavía podría usarse en algunos pueblos, sin embargo. Básicamente, la ley dice que si doce hombres honestos dan un paso adelante y proclaman que el acusado es un ciudadano honesto que respeta ley, inmediatamente el reo será soltado y liberado de todos los cargos.