

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TERROR EN TALABHEIM

UNA AVENTURA EN EL OJO DEL BOSQUE

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TERROR IN TALABHEIM

AN ADVENTURE IN THE EYE OF THE FOREST

Writing and Design: **TS Luikart**
with **Gary Astleford** and **Eric Cagle**

Additional Design: **Robert J. Schwalb** Original Concept: **Graeme Davis**

Development: **Robert J. Schwalb** Editing: **Kara Hamilton**

Graphic Design and Art Direction: **Hal Mangold & Marc Schmalz**

Proofreading: **Scott Neese, Darron Bowley, Robert J. Schwalb & Stacey Smith**

Cover Art: **Paul Jeacock** Interior Art: **Tony Parker, Scott Purdy, Christophe Swal**

Cartography: **Andy Law**

WFRP Development Manager: **Kate Flack**

Head of Black Industries: **Marc Gascoigne**

Special Thanks to **Simon Butler** and
Ewan Lamont.

A Black Industries Publication

First published in 2006 by **Black Industries**, an imprint of **BL Publishing**

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

© Copyright Games Workshop Limited 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the



Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code: 60040283016

ISBN 13: 978-1-84416-308-3

ISBN 10: 1-84416-308-3

www.blackindustries.com

www.greenronin.com

Introducción.....	3
La Ciudad de Talabheim	4
- Breve Historia de Talabheim -	4
- Los Poderes Fácticos -	6
- Impuestos Extraños de Talabheim -	10
- La Ciudad de Talabheim -	12
- Taalagrado -	29
Capítulo I: Los Muelles de Taalagrado	34
- Bienvenidos a Taalagrado: No Esté Mucho Tiempo -	35
- Breitblatt o Fracaso -	37
Capítulo II: El Puerto y la Plaga.....	42
- Desentrañando Taalagrado -	42
- En la Calle -	43
- Encontrando una Cura -	44
- Dos Caminos Bajo el Muro -	47
Capítulo III: Ahora Estrás en la Milicia	53
- Ocultándose en El Ojo del Bosque -	53
- Agitadores, Timos y Shallyanas Preocupadas-	55
- El Boticario Daubler-	55
- Reclutamiento -	56
- Rumbos Diferentes -	59
Capítulo IV: Los Desesperados y los Muertos	60
- Donde hay Humo -	60
- Un Solo Detalle Positivo -	61
- Marea de Alimañas -	61
- El Curioso Arte de la Dra Gugula Skell-	64
Capítulo V: Tienen Armas.....	68
- Astillas en El Ojo del Bosque -	68
- Los Primeros Golpes de la Caída -	69
- Segunda Fase -	70
- La Caída de Talabheim -	72
- ¿Lucha Final o Huída Inmediata? -	73
- Consecuencias -	74
Capítulo VI: Resistencia en El Ojo.....	75
- Bajo una Nueva Administración -	75
- Estableciendo una Resistencia -	76
- Misiones -	79
- Disparos Siniestros -	82
- El Enemigo de Mi Enemigo -	82
Capítulo VII: La Cuestión del Asunto	84
- Los Últimos Días -	84
- La Segunda Batalla por Talabheim -	85
Murmullos Desde el Ojo - El Final de la Aventura.....	87
Apéndice I: Personajes Pregenerados	88
Apéndice II: Mapa de la Ciudad para los Jugadores.....	90
Apéndice III. Fuerzas Skavens.....	91
Apéndice IV: Magia Skaven	93

INTRODUCCIÓN

Terror en Talabheim es un libro de referencia de la ciudad y una aventura independiente para Warhammer El Juego de Rol. La parte del libro de la aventura está destinada a personajes en su primera o segunda profesión, pero puede ajustarse para aumentar el peligro según sea necesario. Algunas aventuras de WJR son sobre investigaciones, oscuros complots y el peligro siempre al acecho de los Cultos del Caos. Terror en Talabheim es más parecido a un desastre/supervivencia épico que finalmente da paso a una historia de guerra.

EL OJO DEL BOSQUE

La primera parte de este libro detalla la historia y entorno de la gran ciudad del Imperio de Talabheim, también conocida como El Ojo del Bosque. Fundada hace más de dos mil años, Talabheim está consagrada al dios de la naturaleza Taal y descansa en el mismo corazón del Imperio, rodeada por las paredes de un enorme cráter. El enorme Río Talabec fluye delante de los muelles de Talabheim, un pequeño pueblo conocido como Taalagrado, antes de hacer su recorrido hacia Altdorf y el mar, haciendo de Talabheim un centro de comercio del Imperio.

El gobierno de Talabheim es ampliamente conocido por su afición a las leyes y los impuestos. El hecho de que los Talabheimenses lo acepten bastante hace que el resto de ciudadanos del Imperio les considere en general muy extraños. Este libro describe la estructura de poder de Talabheim junto con algunas de estas leyes e impuestos a los que son aficionados. Se presentan los distintos barrios de Talabheim, junto con algunos lugares detallados de cada uno, así como información de los muelles de Taalagrado, donde se sienta la ampliamente famosa taberna El Gato de Diez Colas junto con muchos otros antros de iniquidad. Abundan los ganchos para aventuras y los PNJs. Además, también se habla de algunos otros locales que residen en el Gran Cráter, pues las paredes del enorme cráter contienen múltiples villas agrícolas junto al Ojo del Bosque, así como un lago e incluso un bosque entero, el Taalgrunhaar, consagrada a Taal.

TERROR EN TALABHEIM

La segunda mitad de este libro detalla la trama de un poderoso Vidente Gris, uno de los Hechiceros-Sacerdotes de la insidiosa raza de Hombres Rata conocida como Skaven, para apoderarse del Ojo del Bosque y llevar el Imperio a sus pies. Los DJ propietarios del libro de WJDR Hijos de la Rata Cornuda lo usarán bastante junto con esta aventura, aunque el material de referencia se presenta al final de la aventura para los que carecen de él.

La aventura se compone de los siguientes capítulos.

Capítulo 1: Los abarrotados muelles de Taalagrado.

Donde se les ofrece a nuestros protagonistas lucrativos, aunque desagradables empleos; se renuevan viejos odios, se derrama sangre fresca, una inmundicia echa raíces, y se colocan sugerencias de lo que vendrá a los ojos perspicaces.

Capítulo 2: El Puerto y la Plaga

Donde nuestros protagonistas descubren que la buena salud no tiene precio. Un puerto en confusión, un capitán en apuros, un obstáculo a superar, mientras abundan roedores, Humanos y otros.

Capítulo 3: Ahora Estás en la Milicia

Donde nuestros protagonistas entran por fin en El Ojo del Bosque, solo para entrar al servicio de la misma, pues el verdadero conocimiento es escaso, pero las manos hábiles también lo son.

Capítulo 4: Los Desesperados y los Muertos

Donde se presenta a nuestros protagonistas algunos de los respetables del Clan Pestilens y sus incomparables ideas sobre la administración de un barrio; una delicia solo superada por el conocimiento de los tambaleantes experimentos de la Doctora Gugula Skell.

Capítulo 5: Tienen Armas

Donde nuestros protagonistas descubren que los Hombres Rata han llegado a dominar algunos secretos de guerra, incluyendo el uso de armas de fuego y la fuerza bruta.

Capítulo 6: Resistencia en el Ojo

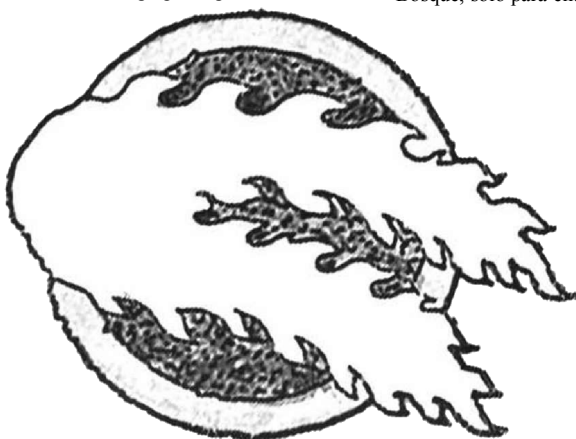
Donde nuestros protagonistas necesitan practicar el arte de la resistencia clandestina y los asesinatos oportunistas, mientras se revela el siniestro plan de Ojoacerado. Deben convertir a los enemigos en aliados y a los locos en recursos o todo estará perdido.

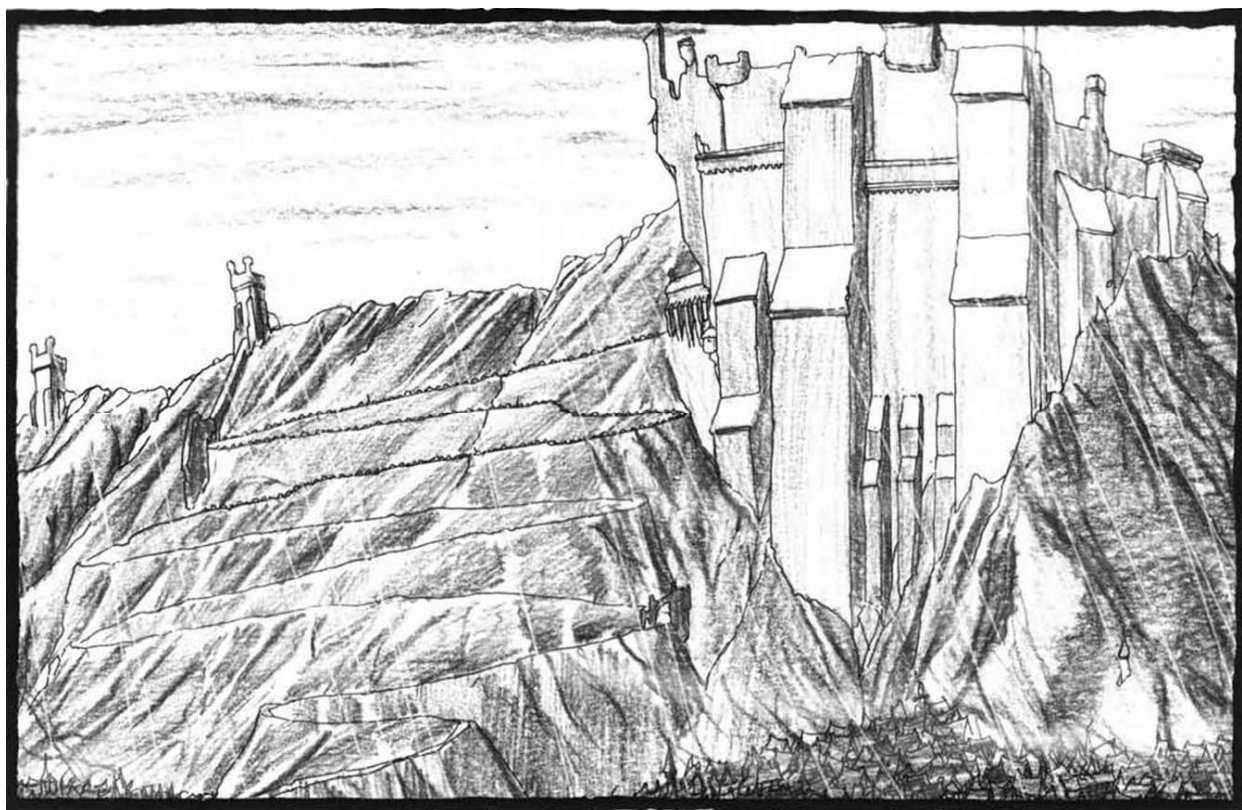
Capítulo 7: La Cuestión del Asunto

Donde nuestros protagonistas deben por fin enfrentarse al arquitecto de la caída de Talabheim, de lo contrario, el Ojo del Bosque nunca se levantará de nuevo.

¡LA AVENTURA TE ESPERA!

Incluso en estos momentos los Hombres Ratas bullen bajo las calles, listos para dar rienda suelta a sus malvados planes sobre las calles de Talabheim. Venid, pues, ¡El Ojo del Bosque te espera!





LA CIUDAD DE TALABHEIM

Esta sección describe la ciudad de Talabheim, donde tiene lugar la mayor parte de esta aventura. Al igual que Nuln, Altdorf y Middenheim, Talabheim es una de las grandes ciudades del Imperio, aunque las recientes incursiones del Caos

han dejado una marca indeleble en este lugar. También cubre el Taalagrado, el asentamiento más grande reclamado por Talabheim, y su puerto en el río Talabec.

- BREVE HISTORIA DE TALABHEIM -

Después de que Taal obsequiara a su hermano Ulric con la montaña de cima plana que un día se convertiría en Middenheim, se aventuró en lo profundo del bosque del este en busca de un lugar donde floreciera y prosperara su propio culto. Las leyendas dicen que Taal encontró un gigantesco Wurm mientras buscaba, y la enfurecida criatura le atacó. Los dos lucharon durante varias semanas, y su batalla sacudió los cimientos del mundo. Al final, Taal agarró a la bestia por la cola y la azotó contra el suelo una y otra vez, esculpiendo el tramo occidental del Río Talabec mientras lo hacía. Con un poderoso tirón arrojó al dragón al aire y observó a su ardiente cadáver caer en picado al suelo.

Cuando golpeó la tierra, se formó un gran cráter de varios kilómetros de diámetro. Taal fue a ver qué había sido de su enemigo, pero encontró poco de él. La carne del Wurm se había extendido por el fondo del cráter, mezclándose con la tierra y haciéndola increíblemente fértil. Además, las escamas de la criatura encontraron el camino hacia el suelo y las rocas del cráter. Los agricultores de Talabheim encuentran ocasionalmente trozos de este material mágico mientras aran sus campos, y es muy apreciado por los herreros para la creación de armas y herramientas.

Taal vio el cráter y se mostró satisfecho por su trabajo. Lo llamó *Taalahim*, "La Victoria de Taal", y proclamó que, a su tiempo, sus fieles vendrían y harían suya la tierra. Abrió un gran túnel a través del muro del cráter para permitir a su gente acceder al fértil cuenco de su interior. Tras cientos de años, la profecía de Taal se hizo realidad. Los Talabec, descendientes de la antigua tribu de los Taleuten, tropezaron con el cráter y el túnel que conducía a su interior. Kruger, el líder los Talabec, ordenó a su gente adentrarse dentro del cráter y construir una gran ciudad en honor a Taal.

La ciudad de Talabheim no se realizó durante la vida de Kruger. En cambio, en el 40 C.I. el hijo de Kruger, Talgris, fundó la ciudad que su padre había exigido construir. Llevaría el nombre de Taalahim durante siglos, pero en los últimos años, el lugar pasó a llamarse Talabheim, y ahora es conocida como una de las ciudades más defendible del Viejo Mundo.

SOBRE SIGMAR Y TALABHEIM

Como es bien sabido, Sigmar dejó el trono y viajó hacia el este. Antes de llegar a su destino final y dejar marchar a lo que quedaba de su séquito, Sigmar optó por pasar por Talabheim. Se

dice que cabalgaba a través del Paseo del Hechicero sobre su blanco semental y miró maravillado a la ciudad que florecía bajo él. En voz alta, Sigmar proclamó que aunque hubieran muchas tormentas, Talabheim jamás caería mientras siguiera siendo fiel a su patrón divino, Taal.

Sigmar y sus hombres solo permanecieron en Talabheim por un día, pero dejaron su huella en el fundador de la ciudad. Sigmar cenó con Talgris, hijo de Kruger, y los dos compartieron historias de su juventud. Talgris quedó impresionado con Sigmar, que había conocido a su padre y luchado junto a él. A pesar de que pidió a Sigmar que se quedara unos días más, Sigmar rehusó. En cambio, el Emperador obsequió a Talgris con su caballo blanco a cambio de su hospitalidad. Con una fraternal inclinación de cabeza, Sigmar dejó Talabheim atrás, dejando las tierras de Talgris para no regresar nunca.

Unos 20 años más tarde, floreció una nueva religión en el Imperio. Un predicador loco proclamó en Nuln que tuvo una visión de Sigmar siendo coronado por el mismísimo Ulric, por lo que implicaba que Sigmar había ascendido para unirse a los dioses. Mientras la nueva fe Sigmarita se extendía por el norte hacia Reikland, la gente de Talabheim permanecieron como firmes partidarios de Taal. Pero el culto de Sigmar prendía, ganando legitimidad y la atención del nuevo Emperador, y la proclamación de Sigmar —o como algunos decían, profecía— de que Talabheim no llegaría a caer, comenzó a tener más peso, y la gente temió a este nueva advenediza religión. Los Talabheimenses mantuvieron en gran parte el culto a Taal, y aunque los Sigmaritas fundaron un templo en su ciudad, Taal siguió siendo la religión dominante.

TALABHEIM Y LA ÉPOCA DE LAS GUERRAS

Aunque el Culto de Sigmar creció descontrolado durante siglos, con él llegó un creciente resentimiento de los que en el Imperio creían y seguían a los viejos dioses. Los seguidores de Ulric y Taal vieron el creciente movimiento Sigmarita como una amenaza a su forma de vida. La situación empeoró cuando el asunto de la religión entró en la arena política. En el 1359 C.I. el Gran Duque de Stirland, un apologista incondicional y títere del Culto de Sigmar, fue elegido Emperador. Esta fue la gota final y la Gran Duquesa Ottilia de Talabheim se negó a reconocer su título. Para empeorar las cosas el Conde Elector de Stirland impuso una serie de impuestos sobre el Culto de Ulric. En respuesta, Ottilia se coronó Emperatriz en el 1360 C.I. y prohibió el culto de Sigmar en Talabecland.

La religión, usada ahora como herramienta política, había llegado a ser el centro de las guerras del Imperio. El Culto de Ulric en Talabecland, con el apoyo de los adoradores de Taal, se levantaron en armas contra sus enemigos Sigmaritas. Durante doscientos años continuaron las disputas, con un Emperador en Talabecland y otro en Stirland. En el 1547 C.I. el Gran Duque Heinrich de Middenland trató de reunir los votos suficientes para establecerse legalmente como Emperador. Llevó su caso a Frederik V de Talabheim, el también llamado “Emperador Ottiliano”, quién rechazó sólidamente la pretensión de Heinrich.

Sin embargo, Heinrich regresó furioso a Middenheim y se proclamó Emperador. Luego, en 1550 C.I. le declaró la guerra a Frederik V, así como a todo Talabecland. Frederik V, no dándose por vencido, declaró su propia guerra con el auto proclamado Emperador de Nuln, mientras defendía su propia provincia de los ejércitos de Middenheim. En el 1557 C.I. Middenheim envió un ejército para destruir la ciudad de Talabheim, pero los invasores nunca abrieron brecha en los muros del cráter. Sin embargo, el puerto de Taalagrado fue arrasado y ocupado posteriormente por el ejército invasor. Le siguió un desastroso fracaso en el asedio de Talabheim que duró casi veinte años.

Talabheim sintió pocas repercusiones de estos incidentes, ya que en el verde interior del Taalbaston, la ciudad fue capaz de sustentarse casi indefinidamente. Aunque hubieron muchos duros momentos para los ciudadanos de Talabheim, rara vez sufrieron. Los resultados de estas guerras iban a tener un efecto duradero en Talabheim, especialmente en lo que respecta a su compleja serie de leyes y edictos. Mientras el resto del Imperio parecía deslizarse hacia una confusión cada vez más profunda, los Señores de Talabecland rechazaron la creciente anarquía mediante implementando una sobreabundancia de estrictas reglas y normas.

Talabheim mostró su inclinación a la independencia durante la Época de las Guerras. En 1750 C.I. se le pidió ayuda a Horst el Prudente, el Emperador de Talabecland, para repeler un ejército invasor que se aproximaba a Talabheim. Cuando Horst se negó a enviar sus tropas para ayudar a la ciudad, la ciudad se rebeló, separándose de Talabecland totalmente. Talabheim llegó incluso a coronar a su propio Emperador, Helmut II. Incapaz de asaltar los muros de Talabheim, Horst podía hacer poco más que emitir vanas amenazas. El distanciamiento de Talabecland y Talabheim continuaría durante cientos de años, hasta que el Emperador Magnus de Nuln accedió a su reunificación formal en el 2304 C.I.

LA GRAN GUERRA CONTRA EL CAOS

Cuando el Zar Kislevita envió peticiones de ayuda a las provincias del Imperio en el 2302 C.I., nadie le respondió con la ayuda que había solicitado. La respuesta de Talabheim no fue diferente a la de cualquier otra provincia o ciudad-estado. Había ganado un gran número de enemigos desde la Época de las Guerras, y el parlamento de la ciudad estaba más preocupado de la defensa de la propia ciudad que de Kislev. Surgieron Cultos del Caos en Taalagrado, deleitándose con la inminente llegada de sus retorcidos maestros, pero fueron rápida y ferozmente erradicados y destruidos.

Se tomaron las acciones de Magnus de Nuln para reunificar el Imperio tras siglos de desconfianza y de guerra. Mientras Praag caía frente al Caos en el norte, Magnus llegó a Talabheim para pedir la ayuda de la ciudad. Magnus se había ganado la lealtad de los Ar-Ulric de Middenheim de manera aparentemente milagrosa, y de la misma manera Magnus convenció a los líderes de Talabheim para unirse a su causa contra el Caos. Se dice que a la llegada de Magnus a la ciudad los lobos del Bosque Sagrado generaron un aullido que resonó entre las paredes del cráter como un trueno, y que un ciervo solitario con una marca en forma de martillo en su frente apareció en el templo de Taal en Talabheim. Parecía que el dios de la ciudad se había pronunciado a favor de Magnus.

Talabheim movilizó sus tropas y se unió a las formaciones de Magnus. Marcharon hacia el norte y los ejércitos del Caos cayeron delante de ellos. Los Talabeclandeses, en sus casas de los bosques, fueron de gran valor para el esfuerzo de la guerra, usando su experiencia en el bosque como rastreadores y batidores para mantener la seguridad dentro de sus propias filas, así como para hostigar a las Manadas de guerra de los Hombres Bestia que vagaban por el campo. Tras la guerra en el norte, Magnus fue declarado Emperador por unanimidad en el 2304 C.I. El Conde Elector de Talabheim entregó su propia corona Imperial y los Emperadores Ottilianos llegaron a su fin.

La plaga y la pestilencia descendieron sobre Talabheim. Traídas por los Skavens a raíz de la guerra, las enfermedades diezmaron a la población de Talabheim. Taalagrado resultó especialmente afectada por las virulentas epidemias que se propagaron por sus barrios más pobres.

Que los refugiados del norte estuviesen afectados por la peste no ayudó mucho y muchos fueron rechazados, hasta que todo acabase, con picas y ballestas.

LA TORMENTA DEL CAOS Y LAS CONSECUENCIAS DE LA GUERRA

Aunque Talabheim envió fuerzas dirigidas por el Conde Elector Halmut Feuerbach, que había buscado durante mucho tiempo ampliar su influencia más fuertemente sobre la ciudad independiente, para ayudar al Emperador Karl Franz durante la Tormenta del Caos, el papel desempeñado por el ejército de la ciudad durante el conflicto fue relativamente pequeño. Menos de la mitad de los militares de Talabheim se quedaron atrás para defender el Taalbaston en previsión de la horda del Caos que venía. Las fuerzas de Archaon no atacaron nunca oficialmente Talabheim, pero el incremento de las actividades Sectarias y Mutantes, a menudo ocultos en las masas de refugiados del norte, pusieron a la ciudad a la defensiva.

Además de su papel como campo de refugiados, Taalagrado jugó un papel decisivo en la guerra como punto de parada de los suministros militares que estaban siendo transportados arriba y abajo por el Río Talabec. Una serie de soldados de Talabheim fueron asignados para apoyar a las milicias de Taalagrado, que no daban abasto por la llegada de más de mil refugiados de Hochland. En su mayor parte, los soldados fueron utilizados para proteger los muelles de los saboteadores Mutantes y Sectarios del Caos. En más de una ocasión ayudaron a los milicianos de Taalagrado en represión de revueltas mientras el suministro de comida en el puerto disminuía casi a la nada.

De los refugiados que huyeron a Talabheim, el Conde Ludenhof de Hochland fue probablemente el más influyente. Ludenhof había huido de Hergig justo antes de la caída de la ciudad, exiliándose a la relativa seguridad de Talabheim durante la duración de la guerra. Ahora, con el Caos en retirada, Ludenhof había regresado a Hergig para reconstruir en un intento de restablecer su dominio sobre Hochland. El parlamento de Talabheim apoyó a Ludenhof, en parte porque buscaban el pago de las muchas deudas que le debía a la ciudad, pero también porque querían asegurarse de que los refugiados Hochlandeses que saturaban las calles de Taalagrado tuvieran un hogar al que regresar.

Taalagrado, que siempre había sido un pozo negro y refugio de las clases bajas, está en su peor estado desde que los ejércitos de Middenheim la saquearon en el 1557 C.I. Las calles están llenas de refugiados de Hochland, que están constantemente en conflicto con gran parte de la población Kislevita. Los dos grupos compiten por todo, desde comida a un empleo en los barrios miserables, y la milicia no puede hacer mucho aunque trata de impedir que las cosas lleguen a más.

A diferencia de los ciudadanos de Taalagrado, la población de Talabheim no ha sufrido demasiado desde el comienzo de La Tormenta del Caos. Para consternación del parlamento, el crimen ha proliferado dentro de La Ciudad de las Leyes. La desaparición de Halmut Feuerbach ha ayudado también a desorganizar el gobierno de la ciudad-estado, mientras tanto la Condesa Kreiglitz-Untern ha tomado las riendas en su ausencia. Varios ciudadanos han sido quemados vivos por el delito de herejía, pero nadie en el gobierno de la ciudad-estado está seguro de hasta qué punto se ha extendido el cáncer.

- LOS PODERES FÁCTICOS -

Como ciudad-estado independiente, Talabheim posee un sistema de gobierno único y un estilo de política que puede confundir a los forasteros. Es una ciudad enorme y diferentes facciones rivalizan por el poder o simplemente luchan para avanzar lentamente en el día a día. Los siguientes grupos e individuos están entre los peces gordos de la ciudad de Talabheim. Los eventos recientes han interrumpido como de costumbre, por lo que hay considerables posibilidades de que nuevas facciones tomen el control o alteren el status quo.

EL CONDE ELECTOR HALMUT FEUERBACH

El Conde Elector de Talabecland, Halmut Feuerbach, está desaparecido en acción. Cuando la Tormenta del Caos castigó el Imperio, Halmut marchó junto con un numeroso contingente del ejército a luchar junto a Karl Franz. Pero en los últimos momentos del conflicto, Feuerbach desapareció. Inmediatamente surgieron rumores entre la tropa —se lo comieron los Hombres Bestia, una nube de energía del Caos lo barrió y se lo llevó lejos, le asesinaron generales traidores mientras dormía, fue envenenado, los Hombres Rata lo secuestraron, y docenas de otras inverosímiles teorías.

Naturalmente, el Conde y temperamento proporcionaron más combustible a los rumores. Era notorio su mal humor y acumuló mucha ira de su parlamento de nobles, el Gremio de Mercaderes y varios templos. Sus órdenes provenían de crisis caprichosas y banalidades, y era famoso por su particular estilo de gobernar con mano dura. Su falta de criterio combinada con su irritante personalidad dio lugar a una larga lista de gente que preferiría ver desaparecer al Conde, dando crédito a los rumores de un golpe de estado. Hay rumores persistentes de que el Conde se encuentra en Talabheim, en los bosques exteriores del Taalbaston, e incluso tan lejos como en la ciudad de Kislev, aunque ninguna de estas observaciones ha sido verificada.

En realidad, nadie sabe lo que pasó al Conde Feuerbach. Su pérdida abrió un vacío de poder en la política de la provincia y, por ende, dentro de la élite gobernante de Talabheim. El Conde no dejó herederos, y su sucesor no ha sido nombrado todavía, por lo que la Condesa Elise Kreiglitz-Untern de Talabheim amplía su alcance político en su ausencia, y los nobles del gobierno de Talabheim en su lugar, demostrando incluso más rebeldías y puñaladas traperas de las que nadie sospechaba.

LA FAMILIA KREIGLITZ-UNTERN

La familia Kreiglitz-Untern era rica y poderosa incluso antes de la curiosa desaparición de Halmut Feuerbach. La llegada de la Condesa al poder, para un observador externo, fue rápida y concisa. Sin embargo, los que la conocen saben que su incremento de poder no estuvo exento de crujir de dientes y amenazas de muerte. Las maquinaciones para proponer a Elise parecieron tener lugar, de hecho, en el momento en el que el Conde dejó Talabheim para luchar contra las hordas del Caos. Ella y sus cortesanos niegan las acusaciones, y los que acusan demasiado alto han sido el blanco de terribles campañas de desprestigio o contraen una misteriosa y letal enfermedad.

La Condesa es una mujer de baja estatura, corpulenta y de rasgos poco atractivos, siendo el blanco de muchas bromas antes de su asignación al puesto más alto de la ciudad. A pesar de su apariencia, la Condesa posee una mente astuta y una profunda comprensión de cómo funciona realmente la política en la ciudad. Se contenta en permitir a sus detractores que calumnien su aspecto, dejando que crean que es estúpida, ingenua o simplemente incapaz de gobernar una gran ciudad. Esto ha funcionado a su favor, permitiéndole ver a través de felicitaciones no sinceras y conductas serviles.

La Condesa sustituyó a la mayoría de la élite gobernante con personas competentes de su confianza, una decisión que enojó de

sobremesura a las casas nobles. Soltera, la Condesa ha rechazado hasta ahora todas las proposiciones que ha recibido, aunque hay rumores de un enlace con Joerg Hafner, el actual Señor Cazador de la milicia de la ciudad y comandante de Los Escogidos de Taal. Para disgusto de los nobles, los plebeyos adoran a la Condesa y alaban su sensata actitud y políticas públicas decentes. Los campesinos gritan con júbilo su nombre durante los bulliciosos brindis, y sus excepcionales apariciones en las calles generan los aplausos de los transeúntes que la ven.

EL PARLAMENTO

El Parlamento se compone de los nobles más poderosos e influyentes de Talabheim. Los nuevos miembros son propuestos por aquellos que ya tienen un escaño en esta estimada asamblea. Como resultado, la mayoría de los Talabheimenses se burla de que esta institución está plagada de amiguismo y corrupción. Los nobles representan a una amplia muestra de los ricos y adinerados –poderosos terratenientes y señores mercaderes. A ciertos miembros de alto rango de las iglesias de Sigmar, Ulric y Taal se les permite presentar sus argumentos e influenciar las políticas del Parlamento, pero no se les permite votar. El Parlamento se reúne en una sala separada del Gran Tribunal de Edictos. Se supone que las sesiones tienen lugar dos veces al mes, aunque los numerosos festejos de Talabheim, los días santos y las vacaciones seculares regulares interrumpen este calendario. “Trabajar las horas de un noble” es una broma común entre la clase baja sobre ser perezoso o ausentarse de las obligaciones.

EL CONSEJO DE CAZADORES

El Consejo de Cazadores controla la milicia de Talabheim, la Guardia de la Ciudad e incluso las levas para el ejército. Los Señores Cazadores, todos con rango de General, incluyen a Mannfred Schultz, Christoph Stallmaier, Detlef Kienholtz y Joerg Hafner. Schultz dirige el ejército de Talabheim y fue herido de gravedad durante las recientes luchas. Aún se está recuperando de sus graves heridas, dejando los asuntos del día a día a sus diferentes comandantes. Stallmaier dirige la Guardia de Taalbaston, y Kienholtz dirige la Guardia de la Ciudad. Joerg Hafner está a cargo de la Milicia y sirve como oficial al mando de Los Escogidos de Taal.

Para convertirse en un Señor Cazador, no solo se debe demostrar habilidad marcial y astucia política, sino también probarse como cazador rastreando y matando alguna de las peligrosas criaturas del bosque. Las presas incluyen linces, osos o jabalíes. La piel del animal se usa como cortina y es un símbolo de honor una vez la bendicen los Sacerdotes de Taal.

En ausencia del Conde Feuerbach, los Señores Cazadores luchan por el poder. Hasta el momento, Stallmaier es el más audaz y el más descarado en su toma de poder. Su abierta ambición deja claro que tiene planeado convertirse en el próximo Conde Elector, pero antes de que pueda conseguir este codiciado puesto, debe renunciar a su posición y tratar con Karl Franz en Altdorf. Pero si deja Talabheim, corre el riesgo de derrumbar su esmerada ventaja política y dar lugar a que sus rivales políticos le usurpen. Así que, por ahora, está contento con mejorar su ya sólida reputación y conseguir todo el poder adicional que pueda.

EL EJÉRCITO PERMANENTE

La batalla contra el Caos exigió con severamente los ejércitos de Talabecland, y Talabheim no fue diferente de las comunidades de otros lugares. Mientras la mayoría permanecen en los campos cazando focos de Marauders y Hombres Bestias rezagados, algunos empiezan a volver poco a poco a la ciudad. Cada hombre

que regresa a casa carga sobre sus hombros el peso de la guerra, marcado por la experiencia de la guerra físicamente, mentalmente o ambos. Abundan rumores de desertiones en masas, incluso aunque tal acto es castigado con diez latigazos en el Campo de Absolución, frente al Gran Tribunal de Edictos. Los reincidentes son lanzados a Los Fosos por un mes o más.

El ejército de Talabheim se caracteriza por su considerable proporción de arqueros frente a la infantería y su capacidad para moverse rápidamente a través de regiones boscosas. La mayor parte de sus soldados son reclutados de los bosques y cañadas, tanto de Taalbaston como de los exteriores. Los infantes prefieren el hacha o la lanza a la espada. El ejército tiene un pequeño contingente de caballería que se utiliza para golpear rápido como un relámpago en vez de para cargas en masa – dejando esta tarea a las Órdenes de Caballería.

LA GUARDIA DE TAALBASTON

La Guardia de Taalbaston es la responsable de la defensa de los muros del cráter, y sobre todo, la fortaleza que protege el Paseo del Hechicero. Se consideran superiores al resto de unidades militares, incluyendo el resto del ejército, con la posible excepción de Los Escogidos de Taal. La Guardia de Taalbaston se toma su trabajo muy en serio, pero se sabe que aceptan sobornos de las personas adecuadas. Se enorgullecen de dar mucha importancia a la artillería y ballesteros que protegen la puerta –la fortaleza sobre el Paseo del Hechicero tiene cerca de cien cañones, balistas y catapultas que pueden ser disparadas sobre el enemigo. Las torres de la Atalaya Alta también están llenas de cubas de aceite hirviendo, lejía y otras sustancias cáusticas.

La Brigada del Túnel (“Los Terriers”)

Dentro de las filas de La Guardia de Taalbaston hay una unidad especial que recorre los numerosos túneles y madrigueras dentro de los muros del propio cráter conocidos como Ratoneras. Aunque oficialmente se conoce a la unidad como La Brigada del



Túnel, la mayoría (incluidos ellos mismos) llaman a estos guardias "los Terriers" ya que su misión es "encontrar y matar a las ratas de las paredes". Los Terriers patrullan en los túneles más conocidos y están buscando constantemente otros nuevos. No es ilegal estar, o incluso vivir dentro del muro, pero ocurren numerosos actos ilegales allí. La mayor preocupación es encontrar túneles que conduzcan fuera de Taalbaston, por donde la gente pueda entrar y salir de la ciudad sin ser vistos (y lo que es más importante, sin pagar los impuestos de entrada).

Los Terriers son seleccionados de entre los más bajos de la Guardia del Taalbaston—origen de innumerables burlas y bromas por el resto de las tropas—pero son luchadores fieros y capaces. Pocos resaltan por tener mucho sentido del humor. Los Enanos y los Halflings son mucho más comunes en los Terriers que en las otras ramas del ejército de Talabheim.

LA MILICIA ("LA PANDA DE BORRACHOS")

La milicia es una mezcla de ciudadanos de confianza, leñadores y cazadores que se agrupan en tiempos de necesidad. Cuando es necesario un jinete cabalga fuera del Taalwelt tocando la trompeta con una llamada característica y manteniendo en lo alto una bandera verde describiendo un cuerno de bebida del revés. Una antigua ley dicta que todos los hombres aptos deben reunirse cuando esto ocurre, aunque el número de los que vienen depende de la cantidad de PudreFuego destilado ilegalmente consumido la noche anterior. Por esta razón el ejército se refiere a la milicia como "La Panda de Borrachos". Más de una pelea se ha producido cuando un soldado bromea con esta observación a un grupo de milicianos reunidos.

A pesar de su injusta reputación, la milicia es competente, formada por Talabeclandeses robustos y fiables. La mayoría de los hombres considera un honor servir en la milicia cuando se le cita y se toman en serio su deber. Sin embargo, los Señores Cazadores han aprendido a no imponer una disciplina estricta y mucho menos obligan a la gente de mentalidad independiente a llevar uniformes o similares dentro las fronteras de Taalbaston. Un jefe que impone demasiadas restricciones o reglas "dandi" debería dormir con un ojo abierto por las noches.



LA GUARDIA DE LA CIUDAD ("LOS CARAPERROS")

La Guardia de la Ciudad es conocida como "Los Caraperros" por la heráldica que lucen, más bien pobre, de la cabeza de un lobo. Cuando van a la batalla se les conoce por gritar "¡Por Taal! ¡Por Elise!" La Guardia de la Ciudad fue obsequiada con la heráldica de la cabeza de un lobo durante un breve interregno en el segundo milenio, que vio a Ar-Ulric desarraigarse de Middenheim a Talabheim tras un enfrentamiento con el Graf. El culto de Ulric siempre había sido muy influyente en Talabecland y no era distinto en Talabheim, siendo el segundo culto más influyente de la ciudad, después, por supuesto, del de Taal. En la Ciudad de los Dioses permanecen un gran templo y una estatua del dios.

La Guardia de la Ciudad es la responsable de hacer cumplir la ley de la ciudad, mantener el orden y actuar de reserva en caso de asedio. Son famosos por detener personas por la menor infracción, racionalizando que debe haber alguna ley enterrada en los enormes tomos del Gran Tribunal de Edictos que se aplique en la situación dada. Sin embargo, aunque inusual en Talabheim, un ciudadano detenido por La Guardia de la Ciudad puede intentar acusar al oficial que le detuvo por encarcelamiento ilegal si puede llevar el caso ante los jueces del Gran Tribunal de Edictos, pero sólo los más ricos e influyentes pueden intentar esa tarea.

LAS ÓRDENES DE CABALLERÍA

Aunque todas las principales Órdenes de Caballería tienen presencia en Talabheim, ninguna puede reclamar con razón el dominio sobre las demás. Con La Tormenta del Caos en su agonía, la desaparición del guardaespaldas personal del Conde Elector, la Orden de los Escudos Rojos aún desaparecida en acción, y las defensas de Talabheim en desorden, mientras los ejércitos regresan, los diferentes comandantes de las otras Órdenes de Caballería esperan expandir su fuerza y su esfera de influencia. La opinión pública sobre este plan abarca toda la gama, algunos dan la bienvenida a un incremento de luchadores competentes, mientras que otros lo ven como nada más que una apropiación de poder.

LA ORDEN DEL LOBO BLANCO

La mayoría de los Caballeros de la Orden del Lobo Blanco permanecen en el campo. A los que se quedaron en la ciudad los acusaron de apuntalar sus fortalezas. Desgraciadamente, se encontraron con poco que hacer, algo que enfureció a los curtidos guerreros. Su lealtad es para el actual Sumo Sacerdote de Ulric de Talabheim. La orden se ha vuelto más cerrada y celosa en los últimos años, ya que el culto de Ulric sigue siendo menor que la deidad patrona de la Talabheim, Taal.

LOS CABALLEROS PANTERA

Los Caballeros Pantera han tenido durante mucho tiempo presencia en Talabheim, a pesar de que su lealtad y recursos tienden mayormente hacia Middenheim. Se dice que su sala capitular en El Ojo es la segunda más grande del Imperio. Los caballeros son vistos con gran recelo y la mayoría cree que su continua presencia es un medio de Middenheim para ampliar su esfera de influencia donde no es querida. La Tormenta del Caos alejó a la mayoría de los caballeros para defender Middenheim, dando a la ciudad un pequeño respiro. Pero ahora que la tormenta ha pasado, los supervivientes regresan poco a poco a Talabheim. El Graf está considerando el envío adicional de Caballeros a

Talabheim para reforzar su pequeño número y ayudarle a controlar el desarrollo de la ciudad.

LOS CABALLEROS DEL CIERVO

Orgullosos y majestuosos, los Caballeros del Ciervo son una orden relativamente nueva. Evitando los estilos de guerra de guerrillas bien conocidos por la mayoría de los Talabeclandeses, los Caballeros del Ciervo se enorgullecen de luchar en compactas unidades altamente disciplinadas. Algunos les acusan de estar más preocupados con ejercicios para desfiles en vez de entrenarse para el combate, aunque su valía se ha probado una y otra vez cuando van al campo de batalla.

Los Caballeros del Ciervo son muy desdenosos con las otras Órdenes de Caballería y se consideran los verdaderos hijos de Talabheim. Con la reciente desaparición del Conde, los mandos de los Caballeros del Ciervo se hallan en un profundo debate sobre a quién demostrar su lealtad. Aunque la Condesa parece estar emergiendo como sucesora, hay quienes sienten que el Conde Feuerbach está vivo y que dividir la atención podría ser perjudicial tanto para la orden como para toda la ciudad.

LOS ESCOGIDOS DE TAAL

Los Elegidos de Taal son un selecto grupo de leñadores de élite que patrullan el interior del Taalbaston, particularmente el Taalgrunhaar. Están para proteger a los peregrinos de la depredación de los bandidos y cazan los escasos Mutantes y peligrosas bestias que se encuentran de camino en el interior del cráter. En raras ocasiones, salen fuera de Taalbaston y patrullan la Vieja Carretera de los Enanos hacia el sur.

En la guerra, Los Escogidos de Taal sirven como exploradores y comandos del ejército principal, aunque un destacamento se queda atrás para garantizar la seguridad de los bosques sagrados. Son maestros en la táctica de golpear y correr, establecer trampas y rastreo. Los miembros de Los Escogidos de Taal odian cualquier tipo de uniforme pero visten una piel de ciervo sobre sus hombros para indicar su estatus.

El actual líder de Los Escogidos de Taal es Joerg Hafner, un temible guerrero y rastreador sin igual. Prefiere los lugares salvajes a la vida en la ciudad, pero sus deberes como comandante de Los Escogidos de Taal y la milicia de la ciudad le mantienen involucrado en la política más de lo que le gustaría. Hafner mantiene buenas relaciones con los Caballeros del Ciervo y les considera verdaderos hermanos de armas.

EL SACERDOCIO

Los Sacerdotes de Taal son seguramente el mayor contingente de Talabheim. De hecho, la ciudad cuenta con mayor número de sacerdotes por habitantes que la mayoría de otras ciudades. El clero dice que se debe a la gran cantidad de fieles actuales, los críticos afirman que es porque los sacerdotes están exentos de pagar los exorbitantes impuestos de las bebidas alcohólicas que forman parte importante de sus ritos. Los Sacerdotes de Taal dividen su tiempo entre la ciudad y el Taalwelt al este, donde se asienta el verdadero Templo de Taal. Sus ritos se realizan en secreto, salvo para los que ejercen el credo de Taal.

El Templo de Verena, situado en el corazón del Distrito de Juzgados, es el segundo más grande de la ciudad. Ayuda a gestionar la inmensa burocracia legal de Talabheim y garantiza que las leyes son justas. Por ahora, luchan en una batalla perdida.

Para consternación del Emperador, el culto de Sigmar no tiene gran influencia en Talabheim. Su templo es relativamente

NUEVA PROFESIÓN: CAZADOR ASTADO

Los ritos de Taal requieren de una gran fortaleza física, emotiva y mental por parte de sus practicantes. Algunos ven en la parafernalia de la civilización (las ciudades, los tribunales, y cosas por el estilo) como un error en la interpretación de la voluntad de Taal. Los Cazadores Astados son especialmente celosos y rehúyen de la ciudad. A diferencia de los escogidos de Taal, los Cazadores Astados abandonan toda vida material, abandonan las ataduras de las vestiduras y armaduras y visten tan solo con pieles de animales, taparrabos o menos. Como parte de su iniciación en este grupo, se realizan grandes tatuajes que cubren su pecho y cara. Los Cazadores Astados rondan los bosques del Taalbaston hasta las tierras del Talabec, rindiendo fidelidad tan solo a Taal. No tienen la feroz retórica de los fanáticos, pero son fervientes en sus creencias y consideran que la conversión viene de acciones, antes que palabras.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+10%	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esconderse, Rastrear o Poner trampas, Percepción, Escalar, Lengua secreta (Jerga de batidor), Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso

Talentos: Frenesí, Recio, Pies ligeros o Muy resistente

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Antídoto contra venenos

Accesos: Iniciado (de Taal), Escriba

Salidas: Cazador, Miliciano, Forajido, Batidor, Vagabundo

pequeño y está escondido en una oscura esquina de la Avenida de los Dioses. Sin embargo, aquellos que siguen a su inquilino son conocidos por su ferviente comportamiento y total dedicación. Con el fin de reforzar su número, los Sacerdotes de Sigmar de Middenheim y Altdorf envían más proselitistas para ganar más adeptos.

LOS HECHICEROS

La Orden de Jade es fácilmente la facción más poderosa de hechiceros de Talabheim, y a diferencia de la mayoría de las ciudades, trabaja en estrecha colaboración con el Sacerdocio. Se designa un Gran Magister que informa a la Condesa y al Parlamento y preserva los abundantes páramos dentro del Taalbaston de sobre desarrollarse. En tiempos de guerra, el Gran Magister se coordina el refuerzo de la milicia por Magister para reforzar las defensas, aunque el Gran Magister designado actualmente, Dieter Vogt, no le gusta demasiado involucrarse en las maquinaciones del Consejo de Cazadores.

La Hermandad Ámbar tiene el segundo lugar de representantes Magisters en Talabheim. Hay pocos en la propia ciudad, sino que practican sus artes en el Taalwelt, donde aún hay bestias salvajes libres. Hay un cuento sobre un loco anciano Magister Ámbar que dominaba las ratas de la ciudad por medio de una flauta.

Durante la Tormenta del Caos, muchos de los Magisters de la ciudad la abandonaron para ayudar a contener la marea. Al igual que los soldados, lentamente regresan a la ciudad. Las cicatrices de la invasión son muy pronunciadas entre los que han regresado, y muchos se han refugiado en el Taalgrunhaar para tratarse y consolarse por sus compañeros Magisters.

LA LIGA DE BARQUEROS

El Río Talabec es una parte vital de Talabheim. Las grandes y lentas corrientes de este poderoso río llevan peregrinos, comercio y comida dentro y fuera de la ciudad. La Liga de Barqueros es un poderoso grupo de presión que representa diferentes capitanes, armadores y empresas que surcan las aguas del Talabec. Luchan por reducir los aranceles e impuestos aplicados a la carga. Establecen nuevas fuentes de comercio con asentamientos hacia arriba y abajo del río y resuelven las disputas entre los capitanes de los barcos y los intermediarios con base en tierra.

- IMPUESTOS EXTRAÑOS DE TALABHEIM -

Los nobles y estadistas de Talabheim desean mantener sus arcas llenas, a pesar del estado de las cosas en el mundo fuera del Taalbaston. Una manera de mantener el flujo de Chelines es gravar casi todo lo imaginable. En una ciudad famosa por su apego a la ley, el exceso de impuestos no es particularmente sorprendente. Las transacciones más comunes se gravan de alguna manera, al igual que en otras ciudades del Imperio; sin embargo, aquí es donde terminan las similitudes entre los códigos fiscales del resto del Imperio y Talabheim.

Una buena parte de los impuestos de la ciudad parecen frívolos a los forasteros, y hacen que comerciar y viajar a Talabheim sea especialmente caro para los mercaderes. A pesar de ello, los Talabheimenses se han acostumbrado a como son las cosas y rara vez crean alboroto, incluso con su preciado alcohol gravado. La mayoría de los impuestos más caros afectan a los forasteros o tienen el consenso general de la ciudad. Esto, por supuesto, no es cierto, la manera y el modo de gravar las mercancías que se importan implica que es probable que sean mucho más caras de lo que podrían ser de otra manera.

Los Talabheimenses, en especial los burgueses más ricos, se han vuelto adeptos a explotar las lagunas existentes en el código tributario local. Incluso el más humilde agricultor conoce los entresijos de algunas de las tasas más esotéricas de la ciudad, y por ello a menudo pagan menos de lo que sería el caso. Se sabe que, aunque poco frecuente, aún ocurre la evasión fiscal directa. Aquellos a los que se atrapa privando a la ciudad de su dinero están sujetos no obstante a sanciones brutales. Que un Señor de Talabheim deje de pagar impuestos es similar a la sedición.

EL IMPUESTO DEL SOMBRERO

En el año 2468, Talabheim aprobó un impuesto sobre los artistas. En ese momento, se consideró que los artistas, desde los juglares de la esquina de la calle a los actores de teatro, eran vagos que no aportaban nada de valor a la ciudad. Por ello, se esperaba que los artistas contribuyeran con un impuesto aparte sobre cualquier ingreso que obtuvieran por la práctica de su oficio. Todo ingreso basado en la caridad de otros, como las donaciones dejadas en el sombrero de un violinista, también estaba sujeto a este impuesto.

Sin embargo, la mayoría de los mercaderes consideran que la Liga no es más que una fachada para delincuentes. La Liga ha sido acusada de todo, desde piratería hasta extorsión—una huelga de la Liga podría llevar el tráfico y el flujo de mercancías hacia la ciudad a una estruendosa parada. El actual líder de La Liga es Jens Leonhard, un enorme Ostlandés conocido por dirigir su organización con mano de hierro. Los tenientes y rivales del negocio que le desagradan son hallados a menudo atados a la parte inferior de una barcaza cualquiera.

LOS JUECES

Talabheim está sumida en miles de leyes, algunas de las cuales son incomparablemente antiguas. A pesar de los enjambres de litigantes de la ciudad que ayudan a interpretar esas leyes, corresponde a los jueces hacerlas cumplir. Talabheim cuenta con un gran número de jueces itinerantes, del tipo que se encuentra comúnmente vagando por los yermos del Imperio. Estos jueces de la ciudad patrullan las calles y están facultados para hacer juicios y castigos en el acto. La población corriente les teme debidamente. Aunque a todos los ciudadanos se les da la oportunidad de exponer su caso ante los tribunales la mayoría carecen de la influencia política para convencer a los jueces itinerantes de este derecho.

A pesar de que han pasado varias décadas desde que se impuso ese impuesto, permanece en los libros a día de hoy. Muchos de los concejales de Talabheim han presentado mociones para ampliar el impuesto y que incluya las ganancias de los pozos de lucha, y se espera que se lleven a cabo acciones en este sentido en los próximos meses. También hubieron argumentos de que las tabernas y casas de juegos son lugares de ocio y que sus beneficios deberían estar sujetos a este impuesto. Este gravamen sería adicional a los muchos impuestos ya establecidos a los establecimientos en relación a las libaciones que sirven a los clientes, haciéndolos muy impopulares entre los dueños de las tabernas y los juerguistas por igual.

TASA DE PATALIVIANA

Los visitantes que entran a Talabheim a través del Paseo del Hechicero deben pagar un extra por las monturas que no monten. Por cada montura adicional a la primera, los viajeros deben pagar un penique. La razón oficial de ello es que las tierras de pasto en el cráter son limitadas, aunque la mayoría de la gente considera el impuesto como excusa para sacar más dinero a los visitantes. Los animales de tiro y de carga están exentos del impuesto.

EL IMPUESTO DE HUÉRFANOS

Para subvencionar tres orfanatos públicos de Talabheim, la ciudad ha continuado recaudando un pequeño impuesto sobre las aves de corral que se compran o venden dentro de la ciudad o en la periferia de Taalgrado. El impuesto solo se aplica al a venta de animales vivos, y muchos mercaderes lo evitan torciendo el cuello del ave en cuestión justo antes de hacer una venta (a menudo pronunciando, “¡Por los huérfanos!”).

LA POCA IMPORTANCIA

Ni los Halflings ni las importaciones de los artesanos de La Asamblea son especialmente bienvenidos en Talabheim. Los Halflings son considerados indolentes, glotones y deshonestos, y los ciudadanos de Talabheim han visto siempre los envíos desde La Asamblea con recelo. La Poca Importancia fue establecido

durante La Semana del Pastel de 2504, siendo un añadido relativamente reciente al código tributario de la ciudad-estado. Establece que cualquier objeto importado de La Asamblea se grava entre un cinco y un veinte por ciento más de lo normal, dependiendo de la utilidad de los objetos entre la media (es decir, Humanos) de habitantes de Talabheim.

Por ejemplo, la ropa de talla pequeña fabricada específicamente para Halflings implica que el promedio de Talabheimenses tendrá poca interés para comprarlo, por lo que los impuestos a la importación de este tipo de productos es mayor. Mientras que esto mantiene a los mercaderes Halflings que ejercen su oficio en Talabheim, el impuesto tiene el efecto secundario de hacer las vidas de los Halflings que viven en Talabheim mucho más caras que sus vecinos Humanos. Consecuentemente la población Halfling de la ciudad-estado ha disminuido en gran medida desde el 2504 y el ciudadano común se siente feliz por ello.

EL IMPUESTO DE CERÁMICA DE 2286

Esta tarifa, extraoficialmente conocida como “impuesto del váter”, se aplica a todos los productos de cerámica importados a Talabheim. A pesar de que es un impuesto con una cobertura especialmente amplia, se recuerda expresamente como arancel para los orinales. La historia dice que los artesanos de Talabheim que usaban las abundantes arcillas del pantano del extremo sur oriental del cráter para crear sus propios productos de cerámica, tenían sus negocios ahogados por la abundante importación de vajilla y gres proveniente de Middenheim y Reikland. El Gremio de Alfareros de la época lanzó un ajuste para que la ciudad impusiera un impuesto sobre toda importación de cerámica.

Como sucedería, un gran pedido de loza de barro llegó de Reikland a Taalagrado poco después de imponer el impuesto. La aprobación de la ley era tan reciente que no dio tiempo de que la noticia se extendiera a las ciudades vecinas. El mercader de cerámica de Reikland, bien llamado Rupert Pottsman (*Potty: orinal*), llevaba una gran cantidad de orinales, pintados a mano, y cuencos para beber. Cuando se enteró de la tarifa, Pottsman se indignó. Estalló una refriega entre la guardia de la ciudad y los escoltas de su caravana, donde se destruyó un gran número de orinales. Pottsman y su escolta superviviente fueron arrestados, y sus existencias confiscadas. Lo que le sucedió está escrito con seguridad en los registros de la corte de Talabheim, pero pocos ciudadanos se preocupan dado el carácter cómico de la historia.

EL DIEZMO DEL ESCRIBA

Dada la cantidad de papeleo realizado en la ciudad de las leyes, los escribas y sus servicios son muy demandados. Para ganar algo de ingreso extra, la ciudad de Talabheim ha instituido un diezmo que se aplica a los servicios de cualquier mercader que copie, escriba, o registre información para un cliente. Es más, la venta de papel, tinta, sellos de cera e instrumentos de escritura también están gravados. Los menos afortunados en Talabheim ven El Diezmo del Escriba como un impuesto al analfabetismo, ya que los pobres de Talabheim siempre se han visto obligados a buscar gente más educada que les escriba las cartas.

EL ARANCEL DE LAS TAZAS

Toda venta de bebidas alcohólicas dentro de Talabheim se grava de una u otra manera. Los Talabheimenses son famosos en todo el Impero por disfrutar de su licor, y no se quejan mucho de los impuestos que la ciudad-estado ha puesto a su pasatiempo favorito. A pesar del “robo por beber”, como la mayoría de los plebeyos lo llaman, los Talabheimenses continúan consumiendo alcohol en grandes cantidades. A los negocios y establecimientos que proporcionan alcohol a los clientes se les exige registrarse

NUEVA PROFESIÓN: RECAUDADOR DE IMPUESTOS

Toda ciudad requiere de tasas e impuestos para funcionar. El constante flujo de moneda asegura trabajo público y los sirvientes reciben el financiamiento que precisan, así como forrar los bolsillos de los políticos. Pero no importa que buena sea la causa o que noble el acto, nadie quiere pagar impuestos. Siendo así esta realidad, la mayoría de los legisladores se desvinculan de la recogida de impuestos relegando esta función a recaudadores de impuestos bien entrenados para este desempeño. De todas las personas en la ciudad, el recaudador de impuestos es probablemente el menos popular, junto a los tintoreros, los mendigos y el resto de gentuza similar. Pese a encontrarse diariamente ante gestos hostiles, los recaudadores saben que su labor es necesaria. Pese a esto, raramente son bien pagados por su ingrato trabajo. Como resultado, pocos de ellos disfrutan con su trabajo y tratan constantemente de mejorar su posición, tanto rascando cuanto pueden de los cofres, como trabajando muy duro haciendo muchas horas extras con la esperanza de asegurarse una mejor posición en el gobierno.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu Profesión inicial puedes sustituir Recaudador de Impuestos por Burgués con el permiso del DJ.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+10%	-	-	-	+10%	+10%	+5%	+5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Charlatanería, Carisma, Tasar, Cotilleo, Regatear, Leer/Escribir

Talentos: Negociador, Intelectual o Cortés Intrigante, Genio aritmético

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano

Enseres: Ábaco, material de escritura, 1d10 / 2 co

Accesos: Mensajero, Escriba

Salidas: Agitador, Litigante, Mercader, Miliciano, Patrulla de caminos, Forajido, Ladrón

con el gobierno de la ciudad, y los inspectores y recaudadores de impuestos visitan regularmente este tipo de negocios.

Los comedores y posadas no registrados tienen a menudo un cuarto trasero donde se vende y consume alcohol ilegal. Hay poca gente en la ciudad que no conozca la localización de al menos una de estas tabernas ilegales, pero como el mercado negro de las bebidas espirituosas está tan extendido, se hace poco por mitigar la propagación de tales establecimientos. Se usan inspectores de impuestos que llegan a este tipo de negocios para realizar inspecciones sorpresa solo para encontrar decenas de clientes borrachos sin muestras visibles de alcohol. Las tabernas que optan por registrarse con el gobierno se ubican generalmente en el Distrito Mercantil, aunque rara vez le pagan impuestos si son miembros del Gremio de Litigantes.

Hay muchos otros métodos de evasión de impuestos del alcohol en Talabheim. La Exención del Sacerdote, insigne entre ellos, es una ley que permite a los sacerdotes de las deidades locales reconocidas beber libre de impuestos, siempre que acrediten su afiliación al templo. Afin con la Exención del Sacerdote, pero mucho más artero, es la condición de "libaciones religiosas". En concreto, las bebidas que se consumen como parte de un servicio devoto o plegaria no están sujetas a impuestos. El único requisito para tal situación es la presencia de un sacerdote que bendiga a los bebedores y sus duramente ganadas pintas. Las bodas, velatorios y Noches del Ciervo – donde los hombres celebran su comunión con la naturaleza participando en una cacería sagrada – también están exentas del impuesto, al igual que otras fiestas.

- LA CIUDAD DE TALABHEIM -

Talabheim es diferente, y los que exploran sus calles y tiendas siempre salen impresionados y algo más pobres.

Construida dentro de un gran cráter formado de alguna antigua catástrofe, la Ciudad de Talabheim es solo un asentamiento dentro del Taalbaston. Talabheim siempre ha luchado contra los límites de su ciudad, y los ciudadanos que viven en ella usan cualquier centímetro de espacio disponible. Aunque la población de Talabheim fue relativamente estable en épocas pasadas, se ha visto desbordada últimamente por la marea de refugiados que huyen de las arruinadas provincias del nordeste.

Talabheim está abarrotada de gente. Siempre hay alguien haciendo algo, o alguna actividad o espectáculo que atrae la atención de los viajeros. Ocurre más incluso en los distritos más tranquilos ya que en ellos hay más gente de la que el espacio permite, al menos en el corazón de la ciudad. Las calles, rara vez lo suficientemente anchas como para que la gente camine uno junto al otro y mucho menos para alojar una carreta o carruaje, están siempre congestionadas con mercaderes, mendigos, trabajadores y nobles, todos corriendo como hormigas a su próximo compromiso acuciante. Este tráfico lentifica el movimiento, y los Talabheimenses siempre se dan un tiempo extra cuando necesitan estar en algún lado.

Como el resto del norte, Talabheim lucha con las secuelas de la Tormenta. Entre el constante flujo de refugiados de Ostland, Hochland e incluso Kislev, y los prohibitivos impuestos y precios de la ciudad-estado, la comunidad afronta un futuro incierto. Saturada como está, el choque de culturas está creando tensiones, y la gente se está volviendo descontenta. Las calles están llenas de Agitadores y Demagogos que incitan a la gente a levantarse contra los inmigrantes, el gobierno o incluso entre ellos mismos. Y cuando la ley captura a uno de los descontentos y lo encadena en lo alto del patíbulo, a veces estallan revueltas, durando días y días. Mientras que por ello es un lugar peligroso, Talabheim está revigorizada por las influencias de perspectivas y culturas, haciéndola de alguna forma, excitante.

EL TAALBASTON

El Taalbaston es la mayor defensa de Talabheim. Formado a partir de las paredes naturales del enorme cráter, el borde del Taalbaston se ha reforzado y mejorado constantemente por los militares de Talabheim durante siglos. Una carretera estrecha y traicionera conocida como Spierrestrasse atraviesa el perímetro del cráter. A intervalos regulares a lo largo de la Spierrestrasse, hay una mezcla de grandes y pequeños puestos de guardias.

A los puestos pequeños se les conoce como "Latigazos". Están defendidos por una pequeña guarnición de treinta hombres y equipados con cerca de una docena de cañones y balistas. Aunque son capaces de acosar a las fuerzas enemigas dentro y

EL IMPUESTO DE LA CERA

Como implica su nombre, el impuesto sobre la cera se aplica a los productos que se fabrican con, o incorporan, cera de abeja o parafina. Talabheim produce una gran cantidad de cera, principalmente de las colmenas atendidas por los agricultores en los tramos sur del cráter. Esta cera es de la mejor que se produce en cualquier lugar, y se procesa y funde en lingotes lechosos, que son marcados con el sello de la ciudad y vendidos en el mercado a una serie de industrias. Los principales artículos afectados por el impuesto de la cera son velas, ciertos tipos de armaduras de cuero y barriles forrados de cera, cantinas y lavaderos

fuera del Taalbaston, lo que se espera de estos puestos es que den la alerta temprana de un enemigo que invada Talabheim. Desde estos puestos se lanzan cohetes de señales de diferentes colores e intensidades que proporcionan información instantánea a los soldados y ciudadanos que viven dentro del Taalbaston.

Los tres puestos mayores están situados en el norte, este y sur del Taalbaston. Sin ser tan formidables como La Atalaya Alta, son un obstáculo desalentador contra enemigos que planeen asaltarlos. Al igual que sus hermanos pequeños todos están equipados con cohetes de señales, aunque la artillería defensiva disponible en cada uno consiste en una combinación de cuarenta cañones y balistas. Cada uno de estos puestos tiene un centenar de hombres y personal de apoyo. Se pueden acceder por sinuosos caminos que suben la traicionera pared interior del Taalbaston.

EL PASEO DEL HECHICERO

La única forma legal de entrar en Talabheim es a través del Paseo del Hechicero. Mientras la Vieja Carretera de los Enanos se aproxima a los imponentes muros del Taalbaston, comienza un tortuoso camino de zigzag que sube casi setenta metros por el lateral de la pared del cráter. La carretera es lo suficientemente ancha como para permitir que varios carruajes la atraviesen juntos. La carretera está muy transitada durante el día, y la cola crece a medida que los guardias comprueban todo y a todas las personas que entran en la ciudad. En lo alto de la carretera se encuentra una enorme fortaleza que ensombrece a las chabolas por debajo de ella.

LA ATALAYA ALTA

Conocida por La Atalaya Alta, es la primera y mejor defensa de la ciudad. Las puertas están siempre abiertas, salvo en momentos de crisis. La Atalaya Alta tiene cuatro rastrillos independientes de hierro negro, bien engrasados y conectados a una serie de palancas que pueden liberar las puertas para que se cierren de golpe con una simple orden. Las paredes y el techo de este túnel están llenos de agujeros, ofreciendo un gran campo de visión a ballesteros y soldados para verter aceite hirviendo en caso de que un ejército realmente llegue tan lejos. El túnel se extiende por cerca de 70 metros a través de las negras paredes del Taalbaston y está iluminado por enormes antorchas y candelabros colgando del techo cada 3 metros. Aunque los barrenderos trabajan para mantener limpio el túnel, el hedor de las personas y los animales, sobre todo en verano, puede llegar a ser insoportable.

En todo momento hay una rama especial de La Guardia de la Ciudad acuartelada en La Atalaya Alta. La Guardia del Taalbaston se considera a sí misma un cuerpo de élite, aunque la mayoría se aburren y complacen por la pintoresca naturaleza de su trabajo. La Guardia del Taalbaston es célebremente conocida

UBICACIONES

1. La Alalaya Alta
2. Guarnición de Taalagrado
3. Oficina Municipal de Entrada

DISTRITO DE JUZGADOS

4. Gran Tribunal de Edictos
5. Campo de Absolución
6. Oquedades
7. Templo de Verena
8. Obelisco de las Leyes
9. Tribunal de Hombres Libres
10. PiedraHogar

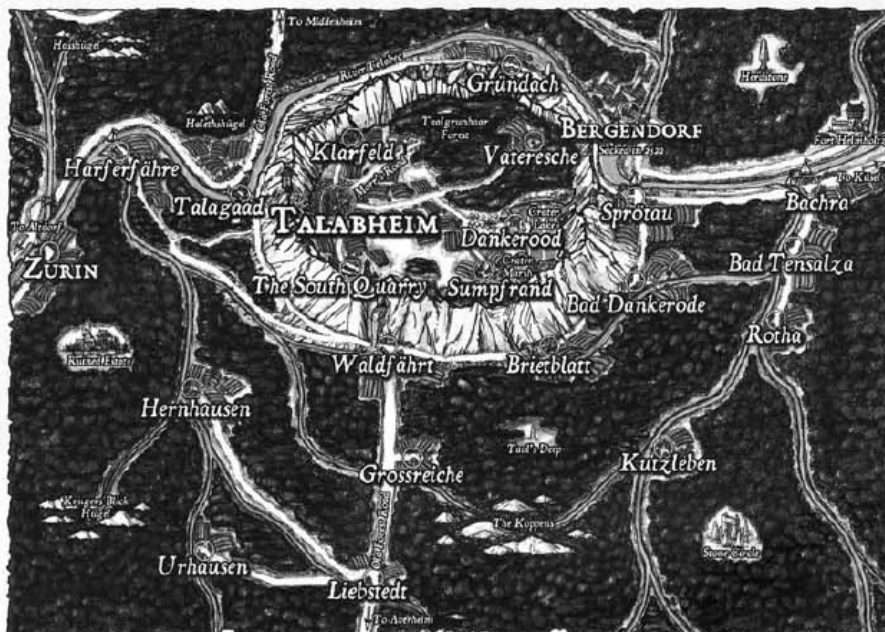
11. El Rincón del Orador
12. El Farol Negro
13. Callejón del Pescadero
14. Los Escudos

15. Posada Tres Manzanas
16. Gremio de Mercaderes
17. Casa de Empeños de Shorri
18. Tesorería

19. Camino del Relicario
20. Senatorio Shallyano
21. Santuario de Manawin
22. Templo de Morr
23. Templo de Myrmidia
24. Templo de Shallya
25. Templo de Sigmar
26. Templo de Taal
27. Asilo de Talabheim
28. Templo de Ulric

29. *El Mar de Rosas*
30. *La Cabaña del Hermano*
31. *La Loma de las Doctrinas*

12. *El Mosquete Oxidado*
13. *Establos Wernhauer*
14. *Herrería de Yavandir*
15. *Teatro el Revisor Rojo*
16. *Fuente de Taal*



17. *La Gran Mansión*
18. *Real Academia de Talabecland*
19. *Avenida de los Héroes*
20. *La Pluma*

41. *Cerviceria Hargrison*
42. *Ceramista Emelia*

43. *El Tesoro de un Hombre*
44. *El Prestamista Fiel*

45. Mercado del Agricultor
46. Taberna la Oreja de Cerdo

- *Transbordador de Río*
- *Puerta en la Vieja Muralla*
- *Asentamiento Central*

47. El Diente Ennegrecido
48. El Muro del Obrero
49. La Loya
50. La Anguila
51. Skulls
52. Las Tenazas y el Martillo
53. Griswold e Hijo
54. Plaza del Mercado
55. El Gato de Diez Colas
56. Calle de los Ladrones
57. La Balalaica
58. Madame Yaga



por entretenerse interrogando y registrando intensamente a los viajeros que pasan por las puertas.

Suponiendo que alguien posea la documentación adecuada para pasar por La Atalaya Alta, se encontrará con una vista impresionante delante de ellos -la ciudad entera de Talabheim se extiende bajos sus pies, y el interior del Taalbaston se extiende hasta el horizonte. El Paseo del Hechicero comienza otra serie de zigzagueos cuesta abajo hacia el Distrito Mercantil.

PASANDO A TRAVÉS DEL TAALBASTON

Los visitantes de otro lugar diferente a Talabheim se encuentran con una desagradable sorpresa si creen que pueden danzar por el Paseo del Hechicero hacia Talabheim. De hecho, los detendrán en las puertas la Guarnición de Taalagrado y se les pedirá una prueba de su ciudadanía o salvoconducto. A los que no tengan nada se les dirige a buscar un pase de acuerdo a sus razones para visitar la ciudad a la Oficina Municipal de Entrada, que es un bloque más de la guarnición. El primer obstáculo al que se enfrenta un futuro visitante de la ciudad es la alfabetización, o la falta de ella, por la incapacidad de rellenar los formularios adecuados, resultando necesario unirse a una lista para solicitar una "entrevista de entrada", que puede tardar varias semanas (o para siempre si el nombre de alguien les sueña extraño).

Los que rellenan el formulario tienen que pagar una cuota, dependiendo del tipo de pase que hayan solicitado. El pase más barato es el de visitante estándar, coloquialmente llamado "Pase del Peregrino", ya que es el que la mayoría de fieles de Taal y Rhya compran normalmente cuando peregrinan a la ciudad sagrada de Taal. El pase era más caro, pero la presión del culto de Taal ha bajado el precio a 1 c -efectivamente, el coste del pergamino donde está escrito. Seguidores realmente devotos pueden a veces incluso conseguir la exención de la cuota si están bien considerados por la iglesia.

Tras presentar los documentos, el futuro visitante deberá esperar entre tres días y una semana para su aprobación. Esto permite a los administrativos de la oficina comprobar el nombre del solicitante y compararlo con varias listas Imperiales de fugitivos. Es responsabilidad del solicitante aparecer cada día y comprobar las listas publicadas en la pared exterior de la Oficina Municipal de Entrada para ver si su pase ha sido aprobado. Suponiendo que no hubieran dificultades y que no estuviera pendiente de arresto, se le concederá el pase.

El pase estándar otorga a los visitantes acceso a la ciudad durante tres días, con las fechas de entrada y salida claramente indicadas. Los Caraperros comprueban regularmente los documentos de cualquier alborotador que capturan y a menudo, por principios, controlan en el acto a forasteros obvios. Tener el pase caducado deriva en cualquier cosa, desde una fuerte bronca o una pequeña multa y expulsión de la ciudad si el pase está recién caducado a la detención, encarcelamiento o tortura por pases muy vencidos.

Hay otra serie de pases, el más común es el "Pase Itinerante", que es común entre los marineros adinerados (ya que los pobres no salen de Taalagrado) y los de clases de aventuras. El Pase Itinerante cuesta 10 p y se renueva anualmente. Permite a su portador ir y venir regularmente, permaneciendo todo el tiempo que quiera durante su validez, aunque no permite la compra de propiedades a largo plazo o negocios en Talabheim. Hay Pases de Mercader que permiten la propiedad de bienes, aunque aquellos suficientemente ricos como para permitírselo generalmente pueden costear la compra de la ciudadanía. Los Soldados Imperiales, Cazadores de Brujas y Sacerdotes que vengan a encargarse de una iglesia o santuario de Talabheim no están obligados a tener un pase, pero deben demostrar su identidad si se les pide.

Como toda la intrincada burocracia en el Imperio, los sobornos y amigos con cargos importantes pueden hacer que conseguir un pase vaya más fluido. También hay mucho negocio con la falsificación de pases de todo tipo, así como las operaciones de contrabando que están dispuestas a pasar en "caliente" a individuos dentro y fuera de la ciudad. Mira el **Capítulo Dos** para más detalles sobre este tipo de acuerdos.

A todos los que entran o salen de Talabheim legalmente se les registra meticulosamente por su nombre. Una disputa en el 1567 con un Herrero Rúnico Enano causó que la Oficina de Registros de Talabheim conservara desde ese momento todos los nombres durante cinco siglos antes de borrar los registros. Así, la Oficina de Registros de Paso del Taalbaston es enorme.

EL DISTRITO DE JUZGADOS

El Distrito de Juzgados, conocido por los ladrones y la escoria como Richter o Ciudad Ley, se sitúa en el centro de Talabheim. Es un lugar despojado de humor o diversión, ya que abogados, jueces y administrativos van y vienen de un lado a otro desde sus lugares de trabajo, centrándose en hacer cumplir sin discusión la ley al pide la letra. Mensajeros autorizados, vistiendo la librea de la ciudad, corren a toda prisa, llevando documentos importantes. Frecuentemente se ven a nobles ricos y mercaderes caminando por el distrito con su séquito acompañados de sus litigantes.

El Distrito de Juzgados es en una inmensa extensión de antigüedades, siniestros edificios construidos con el granito gris mate del Taalbaston. Dentro de sus confines se alinean en las calles numerosas empresas de litigios, sedes de gremios, templos, bancos y otros servicios vitales. Las casas de los habitantes se esconden tras imponentes muros de piedra, dejando distancia entre los que crean las leyes y los que sufren bajo ella.

Mientras que los litigantes y jueces más ricos tienen sus casas en el Distrito de la gran mansión, la mayoría de los escribas de bajo nivel, los jóvenes aspirantes a litigantes y abogados, viven cerca o dentro de este barrio. Los precios están inflados y la demanda es alta en los alojamientos de las muchas casas de huéspedes.

GRAN TRIBUNAL DE EDICTOS

"El Viejo Tribunal", como la conocen a los lugareños, sirve como el principal edificio donde se escriben, debaten y promulgan las leyes y normas de Talabheim. Rechoncho y más viejo de lo comparable, se dice que este edificio fue uno de los primeros de la ciudad y fue construido por manos Enanas. Aunque se sabe que hay al menos un túnel que conduce desde él hacia la prisión a través de la calle, persisten rumores de un laberinto de sótanos adicionales, túneles y celdas largamente olvidadas bajo sus impresionantes formas.

El patio frente a la Corte es el famoso "Campo de Absolución". Aquí hay filas y filas de empalizadas y jaulas donde el culpable cumple por completo su condena por delitos menores. El Campo también presume de tres enormes postes de latigazos y un cadalso donde se realizan decapitaciones por los crímenes más graves. El infame "Árbol del Pataleo" es una enorme horca donde pueden ser colgadas hasta cuatro personas al mismo tiempo de sus pilares de 12 metros de alto. Los caballos tiran de cuerdas que izan a los criminales para su muerte -se considera de buena fortuna para el verdugo del caballo comer una manzana de su cabeza antes de llevar a cabo la sentencia.

OQUEDADES

Directamente enfrente del Gran Tribunal de Edictos se sitúa Oquedades, la enorme prisión central de Talabheim. Se especula

que hay miles de prisioneros encarcelados tras estos muros y bajo tierra, aunque nadie puede afirmarlo. Oquedades es el segundo lugar de la ciudad donde emplean a más guardias y músculos de alquiler, solo por detrás de La Guardia de la Ciudad.

Warden Leopold Hadschieff es un total devoto Sigmarita de corazón y ve su trabajo como una extensión de la voluntad de su dios. Exhorta comúnmente a sus prisioneros con ardientes sermones desde su torre de oficinas, proclamando con orgullo el camino de Sigmar hacia la redención. Hadschieff desprecia los forasteros, los no creyentes y los no Humanos y les apalea a menudo en las peores condiciones posibles, sin considerar su sentencia real. A pesar de su naturaleza piadosa, Hadschieff es sobornable y está más que dispuesto a liberar prisioneros o hacer sus vidas más agradables con el soborno adecuado.

La prisión tiene toda gama de alojamientos, desde infiernos absolutamente miserables hasta bloques de celdas que son parecidos a una posada decente. Las mejores celdas son reservadas obviamente para los ricos y poderosos que han sido encarcelados por algún delito menor y no "merecen" estar en el mismo tipo de celdas usadas para alojar a los criminales comunes. Hace cinco años, un intrépido prisionero consiguió cavar un agujero a través del muro de su celda y se encontró en un laberinto de túneles que no habían sido explorados anteriormente. El prisionero fue encontrado más tarde cuando regresó a su celda completamente loco y hablando disparates. Su pelo se había vuelto blanco y entre sus balbuceos se discernía ocasionalmente los términos "horrores deslizantes". El agujero fue sellado y el prisionero enviado al Sanatorio Shallyano, donde permanece a día de hoy.

El gobierno de la ciudad a menudo usa prisioneros como mano de obra esclava para limpiar alcantarillas o establos y otros trabajos poco apetecibles. Es común ver estas escuadras a por la ciudad, siempre custodiados por una abundante guardia.

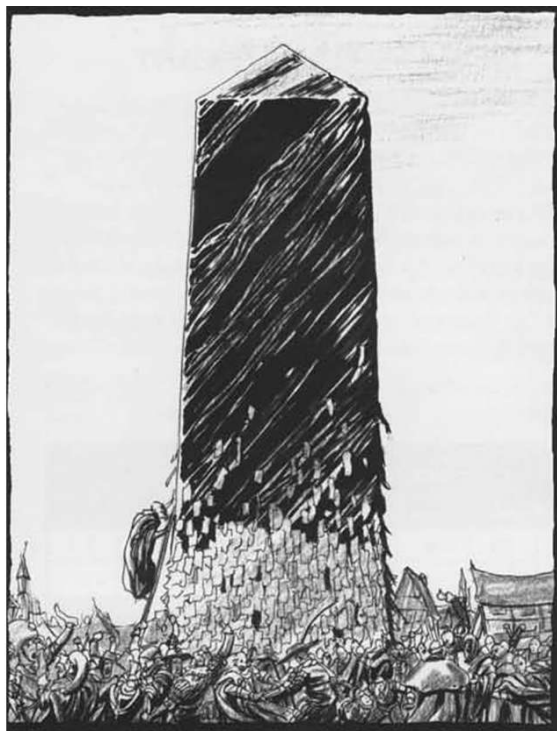
EL TEMPLO DE VERENA

A diferencia del resto de los templos de la ciudad, el Templo de Verena no se encuentra en la Vía de los Dioses, sino que se puede encontrar en el Distrito de Juzgados. El templo, fácilmente el mayor de la ciudad (salvo por la Arboleda de Taal, por supuesto), es un testimonio de la presencia generalizada de la ley y el orden dentro de Talabheim.

Los Sacerdotes de Verena están a la vez contentos y consternados por la situación legal en Talabheim. Ven un gran mérito en las leyes codificadas que mantienen próspera a la ciudad, pero desprecian la corrupción que impregna el gobierno. La cabeza del templo, la Madre Astrid Oehler, es extremadamente ruidosa para su disgusto, pero ella poco hacer para detenerlo. La familia Feuerbach-Untern la ve más como una molestia que como una amenaza real, pero sin embargo sigue de cerca las palabras y las acciones de la Madre Oehler.

EL OBELISCO DE LAS LEYES

Situado en el corazón de este barrio, el Obelisco de las Leyes es una imponente torre de negro mármol vetado rodeado por un patio abierto. Las nuevas leyes, los proyectos esperando ser aprobados, el diálogo político y otras importantes normas cívicas se publican en el Obelisco con el único propósito de permitir a toda la población conocer qué nuevas normas hay. En la práctica, sin embargo, el Obelisco tiene poco efecto práctico, ya que no se quitan los mensajes viejos (gracias a una vieja ley), y una persona tiene que buscar concienzudamente para distinguir lo que es nuevo e importante. A lo largo de los años, los locos han tratado de descolgar o quemar las leyes clavadas en el Obelisco,



pero los delincuentes son rápidamente capturados y despedazados por la multitud.

El Obelisco sirve como lugar de reunión de los abogados de la ciudad, administrativos, jueces y otros profesionales de la ley, donde discuten normas importantes, cotillean y se relacionan en un ambiente informal. Los vendedores de comida empujan sus carros cerca y los pilluelos callejeros arrojan diferentes papeletas y periódicos a los profesionales congregados aquí.

EL TRIBUNAL DE HOMBRES LIBRES

Aunque El Tribunal de Edictos alberga los tribunales de la ciudad y la provincia, ni siquiera su enorme tamaño puede manejar la enorme cantidad de casos diarios que ocurren en Talabheim. Cuatrocientos cincuenta años atrás, se fundó El Tribunal de Hombres Libres. Fue diseñado para escuchar las quejas del hombre común, manejada por litigantes y jueces públicos.

Como uno se puede imaginar, El Tribunal de Hombres Libres se convirtió justamente en la pesadilla que se suponía que debía evitar. Cada día, multitud de gente aguarda en largas colas para que sus casos sean escuchados. Aquellos con dinero suficiente (pero el suficiente como para que su caso sea tratado en La Gran Corte) son adelantados en la cola por su litigante. Aunque las colas son increíblemente largas, los fallos son sorprendentemente rápidos, ya que los jueces dictan sentencia con una combinación de conocimiento de la ley y un alterado sentido de la justicia. Los plebeyos temen y con razón llegar a un juez irritado que pueda dictar una sentencia extremadamente dura ante la más mínima provocación por estar de mal humor.

PIEDRAHOGAR

Aunque los Enanos que viven en Talabheim son considerados ciudadanos, las numerosas y complicadas leyes a veces entran en conflicto con las leyes Enanas. PiedraHogar sirve como

NUEVA PROFESIÓN: LITIGANTE

Los litigantes son fáciles de ver tanto en Talabheim como en todas las grandes ciudades del Viejo mundo. Ellos expenden documentos legales, interpretan la ley, y representan a individuos en los tribunales mientras puedan abonar sus honorarios. Los litigantes son detestados por todo el mundo, hasta que nos encontramos en un apuro legal y necesitamos de ayuda. Los litigantes deben estar bien versados en las leyes del Imperio y de la región en que planeen ejercer la abogacía, además de tener conocimiento sobre los asuntos del día a día. Aún el litigante más humilde será considerado una "persona de letras" por el pueblo general y puede ser requerido para tareas mucho más allá de su instrucción.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu Profesión inicial puedes sustituir esta profesión por Escriba con el permiso del DJ.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía / Heráldica o Historia), Sabiduría académica (Leyes), Cotilleo o Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Negociador o Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Cortés

Armadura: Ninguna

Armas: Arma de mano

Enseres: Libro de leyes del Imperio, material de escritura

Accesos: Burgués, Embajador, Recaudador de impuestos, Escriba, Estudiante, Vigilante

Salidas: Agitador, Demagogo, Maestre del gremio, Mercader, Político

"embajada" para que los Enanos avancen en sus derechos y donde se resuelven las quejas entre dos o más Enanos sin pasar por los tribunales de la ciudad. Establecida en el 2245 por el Conde Markus von Wagner IV para sofocar un potencial boicot de los trabajadores, PiedraHogar es como una espina en el costado de los jueces y litigantes del Gran Tribunal de Edictos. Por ley, el gobierno de la ciudad debe acatar las normas de los Ancianos de PiedraHogar pero solo si no atentan contra los principales edictos del Código de Leyes de Talabheim. Para compensar esta falta de control, ambas partes deben pagar una multa adicional que luego pasa al tesoro de Talabheim. Si los Ancianos creen que el caso se encuentra fuera de su jurisdicción, entregarán el caso a los tribunales de la ciudad, lo que puede causar gran enojo entre los Enanos que buscan evitar ser dominados por las leyes Humanas.

ÁRBOLES DEL SEBO

Oprimido contra la imponente altura del Taalbaston y apoyado en las enormes torres del Distrito de Juzgados que bloquean el sol, los Árboles del Sebo es un miserable tugurio infestado de ratas donde viven y llevan sus negocios la mayoría de los pobres de la ciudad (es decir, fuera de Taalagrado). El nombre del distrito deriva de la falta de luz solar en las calles. Las numerosas torres del Distrito de Juzgados bloquean la mayor parte de la luz de la mañana por el este, y la pared del cráter bloquea el sol cuando se pone por el oeste, lo que implica que la zona solo está ligeramente iluminada al medio día. Las calles están envueltas en sombras la mayor parte del tiempo, dándoles un toque siniestro.

Los Árboles del Sebo, se compone de tugurios, sucias tabernas y posadas, mataderos, curtidurías en la propia roca del Taalbaston y otros negocios que la mayoría de la gente encuentra indignos y repugnantes. Las calles son un retorcido laberinto de chabolas, casas en ruinas y callejones sin salida. Todo tipo de criminales reclaman los Árboles del Sebo como su hogar, y varias pandillas unidas en pequeñas bandas, reclaman partes de los barrios como su territorio. Algunas veces estas bandas se enfrentan abiertamente entre sí y cientos de combatientes marchan por las calles pidiendo sangre a gritos. Uno de estos sucesos ocurrió hace diez años acabando en un incendio de parte del distrito que amenazó al resto de la ciudad. El esfuerzo combinado de los Caraperros, la milicia de la ciudad y algunos Magisters, reprimió la pelea y apagó el fuego antes de que causara todo el daño que podía hacer. Aún están los restos quemados de estos edificios, nadie tiene los medios o la voluntad de reconstruir este lugar.

Los jueces itinerantes de la ciudad entran a menudo en los Árboles del Sebo con la esperanza de limpiar sus calles, pero por ahora, ninguno ha tenido mucho éxito. Con la ausencia de gran parte de las fuerzas de la ley en el distrito, las bandas callejeras actúan como jueces y jurados de facto, imponiendo sentencias consideradas extremas incluso a los jueces del Gran Tribunal.

EL RINCÓN DEL ORADOR

El Rincón del Orador es el lugar al que ir para encontrar mano de obra barata y contratar músculo o colocar anuncios y avisos. Recibe su nombre por los numerosos pregoneros que vociferan (gritan) sus solicitudes. Las paredes de los edificios adyacentes a la esquina están llenos de anuncios y avisos. Cuando la multitud alcanza su cenit a mediodía, el barullo de decenas de pregoneros y la multitud que grita en respuesta puede ser ensordecedor. Los pregoneros se suben a cajas, carruajes o cualquier cosa que les permite estar por encima de la multitud reunida. Por el día vagan por la esquina quienes buscan trabajo y un número considerable de perezosos sin valor. Los piratas de río y los capitanes de barcas sin escrúpulos a menudo forzan en la multitud víctimas potenciales para el reclutamiento brusco, haciendo la zona peligrosa para los ingenuos o los recién llegados.

EL FAROL NEGRO

Ubicado junto al imponente nacimiento del Taalbaston, El Farol Negro es un extenso edificio que recibe incluso menos luz solar que el resto de los Árboles del Sebo. Un enorme y ancestral farol hecho de hierro negro otorga el nombre a la taberna. Hace mucho tiempo, un Magister borracho y algo demente lanzó un hechizo al farol tras una absurda apuesta, ahora arde en su interior una llama perpetua y los clientes pueden ver aún la ennegrecida marca frente a la taberna donde el Magister se auto inmoló.

El Farol Negro es un refugio famoso de matones, estafadores y escorio de todo tipo. Su propietario, un Tileano llamado Lorenzo, hace la vista gorda dentro de su negocio a todo salvo a los peores

delitos y gasta una parte de sus ganancias en sobornos para mantener a la Guardia fuera de su local. Sustenta varias "salas de banquetes" donde los miembros más ricos del hampa local pueden llevar a cabo negocios en privado. El sótano del Farol Negro tiene una puerta secreta que conduce a los laberintos de Las Ratoneras hacia el oeste. Lorenzo almacena todo tipo de contrabando ilegal en este túnel y, por una tarifa considerable, puede convencerse para que se deshaga de uno o dos cuerpos sin hacer preguntas.

CALLEJÓN DEL PESCADERO

A este mercado de pescado al aire libre se traen los peces, cangrejos de río y otros alimentos cosechados en el Río Talabec. Como las mejores capturas se envían a otros lugares de Talabheim la selección es pobre y de calidad desigual, aunque asequible para los habitantes pobres. Además, algunos puestos venden cachivaches dragados del río, la mayor parte basura sin valor, pero algunas veces se pueden encontrar objetos valiosos, por lo que es una parada común para anticuarios y buscadores de tesoros. Los carteristas y pequeños ladrones deambulaban por los puestos buscando blancos fáciles.

LOS ESCUDOS

Situado en el borde de los Árboles del Sebo, Los Escudos hacen su traqueteo proporcionando protección a los que deambulan por la peligrosas calles de este distrito. Su propietario, Wulfgang Blocher, es un exsoldado que vio una necesidad y trajo varios de sus compatriotas como socios del negocio. Los Escudos proporciona protección y actúan como guías para cualquiera que esté dispuesto a pagar sus más bien excesivas tasas. Gracias a su reputación de ser leales y despiadados, la mayoría de los criminales se alejan de los objetivos protegidos por Los Escudos, aunque algunos consideran un derecho de paso hurgar los bolsillos o robar a la víctima con tal protección. Wulfgang es totalmente imparcial con su clientela, siempre que tengan el dinero. Aún mejor, mantiene su patrocinio en secreto. Por un costo aún mayor sus guardaespaldas pueden guiar a un cliente por las mezquinas calles de Taalagrado.

LAS RATONERAS

Algunas de las partes más antiguas y sucias de Talabheim se encuentran actualmente localizadas dentro de los muros del propio Taalbaston. Dispersos a lo largo del enorme cara del acantilado hay agujeros, túneles y madrigueras excavadas en la roca viva de la pared del cráter. Se dijo una vez que cualquier hombre pobre con una piqueta y determinación podría hacerse una casa en Talabheim. Algunas de estas casas-cuevas son sorprendentemente grandes, con tres o cuatro habitaciones, incluso con suelo de madera y enyesadas, pero son escasas. La mayoría de estas casas no son más que pequeñas cuevas ramificadas de los callejones y túneles que acribillan el lado superior de la pared cerca del Paseo del Hechicero.

Las cuevas están ocupadas por algunos negocios legítimos, como las curtidurías y tintorerías. Estos fétidos negocios solo incrementan la atmósfera miasmática de las cuevas. Hay diferentes túneles y senderos usados por las bandas criminales para el contrabando de mercancías y personas hacia la ciudad. Aunque la Guardia de la Ciudad intenta cerrarlos con frecuencia, rara vez las mantienen cerradas mucho tiempo. Pocos guardias se sienten cómodos yendo a la apesetosa oscuridad de estos túneles, ya que no solo está el laberinto de madrigueras, hogar de muchas bandas de criminales, sino que también se dice que hay Mutantes enfermedades, y cosas peores en las espeluznantes profundidades. Algunos están angustiados por fantásticos cuentos de habitantes

LEYES DE TALABHEIM

Talabheim es conocida como la Ciudad de las Leyes por una buena razón. En su larga historia, los jueces y legisladores de la ciudad han promulgado una alucinante lista de leyes que rigen casi todos los aspectos de la vida. No es necesario decir que la aplicación de todas estas leyes es una tarea de enormes proporciones, y la mayoría de las masas analfabetas no tienen ni idea de si han violado alguna norma mientras van a sus negocios.

Muchas de las costumbres de Talabheim están tan arraigadas que casi son leyes. Las reuniones entre gremios, el parlamento de nobles de la ciudad, los días de dedicación a Taal, monumentos de antiguos asedios y mucho más están todos incrustados con pompa, ceremonia y detalles inexplicables cuyos orígenes se pierden en las brumas de los tiempos.

Los sucesivos gobernantes también han hecho el hábito de registrar las ordenanzas municipales en grandes libros bien preservados. A diferencia de muchas ciudades-estados, nunca se han perdido, robado, quemado, alterados, desechados, reducidos a papilla o simplemente ignorados, por lo que la vida civil de la ciudad está inundada de leyes. De origen ancestral, estas leyes a menudo son contradictorias y confusas, sobre todo para los recién llegados. El Gremio de Litigantes dedica gran parte de su vida a interpretar esas leyes para mercaderes y similares. Almacenan su interpretación de la ley en grandes tomos que sin duda son mayores que los propios libros de la ley original. Los jóvenes litigantes deben aprender las leyes y las tradiciones de las leyes si quieren tener éxito en la interpretación legal. Son auto promotores sin vergüenza, por lo que un litigante aprendiz bien podría acercarse a un grupo de aventureros investigando como está el estado de su licencia para gatos o similar.

Se exponen aquí algunas de las leyes más extrañas o draconianas que los jugadores pueden encontrar durante su estancia en Talabheim.

- "En tiempos de guerra civil, los ciudadanos no pueden portar armas mayores a su antebrazo." *El Acto Zweig, elaborado después de que matones armados se aprovecharan de un asedio llevando inmensas espadas y armas de asta para intimidar y robar a los demás ciudadanos.*
- "Se permite la entrada libre de los Enanos a través del Paseo del Hechicero el 5º día de cada mes." *Aprobada en 2115 tras una presión exitosa del Gremio de Enanos del Hierro de Karaz-a-Karak.*
- "Los peces capturados en el Río Talabec se consideran la primera propiedad de la Tesorería. Del pescado de más de un kilo debe llevarse una cuarta parte de su carne asignándola al Ministerio para su tasación." *Publicada en 2240 por el Alto Consejero Johansberg, exministro de Hacienda. Rara vez se aplica.*
- "Se limita el consumo de alcohol en el Campo de Absolución a una jarra de cerveza o equivalente por persona, con un Impuesto del Testigo adicional de 1s por bebida." *Parte del proyecto de ley Espíritu Duro del 2105. Se utiliza como medida para reducir posibles disturbios durante las ejecuciones.*

de los muros arrebatados por criaturas en la oscuridad de la noche. Dada la reputación de esta colonia de túneles, la ciudad ha prohibido la excavación de más de estas cuevas-tugurios, a cambio de extender el límite sudoeste de la ciudad para permitir brotar viviendas baratas. Sin embargo, a veces aparecen nuevos túneles. Quién o qué los crea, no lo admitirá nadie.

Los habitantes de Las Ratoneras son lo más bajo de lo bajo. La endogamia, la enfermedad y una pobre ventilación hacen al Ratonero medio más patético incluso que la escoria que vaga por las calles. Los Ratoneros hablan un degradado dialecto difícil incluso de entender para la población de los Árboles del Sebo.

DISTRITO MERCANTIL

El Distrito Mercantil de Talabheim es el primer lugar al que entra la gente tras pasar por las enormes puertas que guardan el Paseo del Hechicero, y a menos que posean la documentación adecuada será el único distrito que verán durante su visita. el Distrito Mercantil es lo suficientemente confortable para estancias cortas pero está diseñado para que la gente entre y salga rápidamente (los visitantes necesitan una documentación especial para moverse al resto de la ciudad).

El Distrito Mercantil consta de tres barrios, el Mercado Viejo, Nordgate y Hogar del Dragón. Además de las numerosas casas de los mercaderes, compradores, artesanos y vendedores, el Distrito Mercantil cuenta con asequibles posadas de primera calidad, tabernas y otros servicios que atienden a los visitantes.

El Mercado Viejo es el barrio más antiguo y se asienta un poco más allá de la fortaleza del Paseo del Hechicero. Es variado y lleno de negocios, incluso a altas horas de la noche. Los guías prestan su servicio inmediatamente que uno entro por las puertas, la mayoría legítimos, aunque algunos son estafadores o ladrones que conducen a los incautos hacia callejones donde les roban. Para prevenir esto, el Mercado Viejo cuenta con los Caraperros y guardias privados que pagan los mercaderes más ricos.

Nordgate está abarrotado pero es próspero. Es el hogar de la mayoría de los Señores Mercaderes de la ciudad y donde llevan a cabo sus negocios. Las avenidas más ricas, Vía Férrica,, Paseo Manzana y Calle de la Gracia del Emperador están ocupadas con casas señoriales y llenas de guardias privados que las mantienen seguras. Hay buenas tabernas y restaurantes.

El Hogar del Dragón sirve como puerta de entrada al resto de la ciudad. Aquí se compran y venden la mayoría de fruta y hortalizas frescas cultivadas dentro de los límites del Taalbaston. La zona es conocida por sus numerosos panaderos, qué hacen excelentes pasteles y delicias de fruta y es el lugar favorito de los pilluelos para robar una comida rápida.

POSADA TRESMANZANAS

Situada justo enfrente de la puerta principal, la Posada de las Tres Manzanas se considera la primera parada vital para los visitantes que quieran saciar su sed. La Posada de las Tres Manzanas es un edificio de tres pisos, hecha de madera oscura, con amplias habitaciones públicas que pueden albergar a casi un centenar de personas a la vez. El personal se caracteriza por ser cortés, paciente y capaz de hablar varios idiomas, haciendo que el visitante se encuentre como en casa. La propietaria, una Halfling llamada Wanda TresManzanas, se enorgullece de dar la bienvenida a su negocio a todos, sin importar la posición, origen étnico ni raza.

Estafadores, ladrones y similares a veces chanchullan dentro de las TresManzanas, viendo a los recién llegados como principal territorio a esquilmar. Wanda es extremadamente espabilada y perceptiva y descubre a la mayoría de estos criminales antes de que hagan mucho daño. Es conocida por dar consejos útiles sobre como moverse por la ciudad en los casos más desesperados. Sin embargo, una vez alguien deja la seguridad de la posada, hay poco que pueda hacer, y los criminales expulsados simplemente se esconden en los callejones y calles cercanos al edificio esperando su oportunidad.

EL GREMIO DE MERCADERES

Situado en el corazón del Hogar del Dragón, el Gremio de Mercaderes de Talabheim se asemeja más a un tribunal de

justicia que una sede de negocios. Además de los mercaderes y sus representantes, multitud de litigantes van y vienen desde el Gremio de Mercaderes, manejando disputas comerciales, estableciendo precios y cosas similares. Afortunadamente Talabheim se salvó de lo peor en la reciente guerra, por lo que los negocios están en alza, ya que las mercancías se envían a otras ciudades con precios inflados.

Con el Conde desaparecido en acción y la Condesa asumiendo más poder, los mercaderes locales están preocupados por los cambios que con seguridad ocurrirán. Continúan con sus negocios como siempre, pero la mayoría de mercaderes esconden dinero y activos para capear una posible tormenta financiera. Sin embargo, están contentos con la política de la Condesa de intensificar el comercio (e inflar los precios) con las otras ciudades-estados del Imperio.

Los mercaderes forasteros que visitan Talabheim están obligados a registrarse en el Gremio de Mercaderes y proporcionar un manifiesto de carga así como los nombres de todos los de su caravana. Esto generalmente deriva en un masivo atasco de tráfico frente a la casa del gremio en las horas puntas.

CASA DE EMPEÑOS DE SNORRI

La rígida burocracia de Talabheim requiere que todos los ciudadanos lleven su documentación disponible cuando circulen por las calles. En su fachada, la Casa de Empeños Snorri es solo eso. Sin embargo, para los que la conocen, Snorri puede conseguir documentos falsos de todo tipo. Snorri es un Enano malhumorado y paranoico. Prefiere tratar con clientes habituales y siempre está temeroso de ser descubierto por la Guardia de la Ciudad, tratando sólo con los recién llegados que vienen avalados por un cliente habitual. Snorri ha mantenido hasta ahora su expediente limpio y está perfectamente dispuesto a emplear matones para amenazar, o eliminar, clientes molestos o a cualquiera que curioseee demasiado al lado de su negocio.

Snorri guarda su material de falsificación en un pequeño cobertizo en ruinas detrás de su edificio principal, para no llamar la atención sobre su segundo negocio. Nunca ha hecho una falsificación delante de un cliente, sea o no de confianza.

TESORERÍA

Situada desconcertantemente cerca del Gremio de Mercaderes, la Tesorería establece impuestos a todo, desde pases para la ciudad hasta los zapatos de cuero. Los trabajadores de este edificio están tristes, presionados y se arrastran rápidamente dentro y fuera para no llamar la atención sobre ellos.

Los Ministros de Hacienda es un reducido grupo de burócratas de la ciudad que hacen visitas sorpresas a los negocios para asegurarse de que se recaudan los impuestos adecuados y se restituyen a la ciudad. Los Ministros son notoriamente corruptos, y la mayoría de los propietarios de negocios les considera solo una banda de extorsionadores vistiendo la librea de Talabheim. Para garantizar la recaudación de los impuestos, los Ministros rara vez se arriesgan a ir sin un puñado de Caraperros que les acompañen. A los dueños de los negocios que se niegan a pagar sobornos junto con los impuestos normales, se les cierra, confisca o algo peor.

LA CIUDAD DE LOS DIOS

La Vía de los Dioses, el distrito templo de Talabheim, descansa al nordeste del Distrito de Juzgados. Los dos distritos se ven como hermanos: uno representa las leyes de los hombres y el

otro la de los dioses. El distrito está construido sobre una serie de estanques artificiales y piscinas reflectantes. Intrincados setos y podas artísticas marcan los límites entre los diversos templos establecidos aquí. Los caminos se ponen en ángulo recto el uno con el otro y estas avenidas se alinean impecablemente rectas. Todos los rasgos del distrito, desde la hierba a los adoquines, se han colocado deliberadamente. Aquí no hay desorden, salvo el que la gente trae con ellos al distrito.

El tráfico en la Vía de los Dioses se limita a viajeros a pie. No se permite animales de tiro ni de monta dentro del distrito. Del mismo modo están prohibidos perros y otras mascotas que puedan causar daño al paisaje o dejar sus excrementos en los caminos del distrito. La Ciudad de los Dioses está envuelta en una atmósfera de paz, interrumpida solo por los sonidos de las oraciones, el canto de los himnos o el canto de los pájaros. Los fieles de Talabheim, que son muchos, se congregan en el distrito en gran número para ser justos con los dioses. Incluso por la noche, los devotos acuden a rezar y hacer ofrenda a sus dioses. Los días sagrados son especialmente memorables.

Casi todos los dioses del Imperio están representados aquí, con la excepción de Verena, cuyo templo se encuentra en el Distrito de Juzgados. Incluso Taal, cuya principal zona de culto es el propio bosque sagrado, tiene una iglesia satélite para los fieles que no pueden hacer el viaje fuera de la ciudad. No sorprende que culto a Ranald sea despreciado en Talabheim, la llamada ciudad de la leyes, por lo que no hay templo de acceso público para los seguidores del dios de los embaucadores. Los que eligen adorar a Ranald están sin duda acostumbrados a esto y le veneran en privado a su propia manera.

Junto al Distrito Mercantil, la Vía de los Dioses es probablemente el distrito más patrullado de Talabheim. No solo las autoridades locales mantienen un estricto dominio en las calles que unen ambos distritos, sino que los guardias y los Sacerdotes de los diferentes cultos también representan un considerable riesgo para cualquiera que pueda considerar saquear los templos. Incluso los delitos menores son juzgados duramente, y pobre del necio que sea atrapado por los guardias del templo en vez de por los más indulgentes Caraperros. De hecho, el fervor religioso ha llevado a la muerte a más de un posible vándalo a manos de los enfurecidos sacerdotes.

CAMINO DEL RELICARIO

El extremo oriental de La Ciudad de los Dioses es el hogar de un ancho sendero de grava denominado Camino del Relicario. El Camino del Relicario se topa con el extremo oeste del Taalgarten, cerca de la elevación que se convierte en La Loma de las Doctrinas, y no hay mucho, salvo el propio camino, para distinguirlo de su distrito vecino. Los lados de la calle están alineados con una serie de estructuras fijas y variables, hechas de madera, ladrillo y piedra. Lo que da nombre a esta calle es lo que ocupan esas estructuras, ya que la mayoría vende objetos religiosos y parafernalia de uno u otro tipo.

Aunque la mayoría de los negocios del Camino del Relicario no están expresamente patrocinados por los diversos templos, su existencia es tolerada por los importantes ingresos fiscales que generan. Aún así, los templos están dispuestos a beneficiarse de la presencia de este divino mercado de pulgas. Casi todos los templos más pequeños mantienen un emporio en el Camino del Relicario, donde los objetos religiosos se venden con descuentos. Hay disponibles símbolos sagrados, textos religiosos, ídolos y vestimentas. Los sacerdotes incluso bendicen objetos a cambio de una pequeña donación.

El resto de las tiendas están atendidas por gente laica, no siendo mucho mejor que anticuarios. Los puestos se alquilan desde la



ciudad por periodos semanales, siendo el más resistente el más caro. La extensión de la lista de espera para las tiendas del Camino del Relicario está cambiando constantemente. Los mercaderes ineficaces rara vez mantienen una buena ubicación en el Camino del Relicario por mucho tiempo. Los mercaderes que negocian aquí van desde devotos adoradores que buscan usar su negocio legal para proselitizar hasta estafadores y charlatanes que buscan hacer chelines rápidos de los ingenuos devotos.

De los pocos comerciantes que han logrado mantenerse en el negocio un largo periodo de tiempo, Jakob Steinchiller es probablemente el más conocido. Tiene unas respetables existencias de auténticas (eso afirma él) reliquias, así como todo tipo de talismanes de la buena suerte, ungüentos sagrados y parafernalia espiritual. Jakob, antiguo sacerdote de Morr, rechazó su fe por razones que nunca ha dejado del todo claras. Jakob es una fuente de conocimiento religioso, que también ofrece a los clientes por un precio razonable. También se sabe de vez en cuando contrata aventureros para investigar rumores y leyendas referentes a localizaciones de reliquias.

EL SANATORIO SHALLYANO

Aunque unido al templo de Shallya por una plataforma elevada, el Sanatorio Shallyano es una estructura independiente. Construido con mármol blanco que parece brillar con los rayos del amanecer, el Sanatorio es un lugar de curación y convalecencia. En su interior practican sus artes médicas los mejores médicos de Talabheim, ayudados por las Sacerdotisas de Shallya. A menudo se admiten pacientes durante semanas o meses que buscan curarse de una vez por toda. Los cuidados no son baratos, y solo los ricos o influyentes pueden pagar los honorarios que piden los médicos a cambio de sus aparentemente divinas habilidades curativas.

El ala central del Sanatorio tiene cinco pisos de altura. Colinda al este por una clínica que atiende a los ciudadanos más pobres de Talabheim. La mayoría del personal que atiende el ala de la caridad son Sacerdotes e iniciados de Shallya, así como estudiantes de la Real Academia que buscan aprender más sobre

las técnicas médicas. Se ofrece tratamiento gratis para dolencias menores a los que parezcan estar empobrecidos. Los indigentes que requieran un tratamiento prolongado para heridas y enfermedades más graves son admitidos en el pabellón de la caridad, que consiste en una abarrotada sala dentro del ala. La atmósfera en el pabellón de la caridad es desagradable. La mitad de los pacientes que ingresan en estado grave no suelen sobrevivir más de una semana, a pesar de las oraciones de los Sacerdotes de Shallya.

El administrador del Sanatorio es Heinrich Saltzman, un imponente noble de Middenheim que fue contratado por el templo Shallyano para conocer el funcionamiento del Sanatorio. A pesar de su fría conducta y su aparente falta de empatía, Saltzman ha hecho un trabajo excelente manteniendo toda la operación funcionando sin problemas. Hay inquietantes rumores de que Saltzman y sus colegas participan en disecciones ilícitas sobre los cadáveres de enfermos terminales, pero ninguna investigación sobre esos alegatos ha conseguido revelar pruebas de tal horrible conducta. Tales rumores han derivado en duelos

de Saltzman contra sus acusadores, y aún no ha perdido ninguno defendiendo su honor.

EL SANTUARIO DE MANANN

El santuario de Manann en Talabheim es demasiado pequeño para reclamar el apodo de "templo". De hecho, consiste únicamente en una serie de estanques y canales interconectados que se arremolinan alrededor de una elevada plataforma central. En las profundidades de estos canales nadan lánguidamente un gran número de peces de colores. La plataforma, donde se llevan a cabo los servicios, se eleva sobre el agua, proporcionando una vista impresionante del santuario de abajo. El ápice de la plataforma, construida de madera pulida y adornada con gallardetes de lona que revolotean en el viento como las velas de un barco, parece estar dotado de una constante brisa.

La piedra y la madera que conforman el santuario están tallados con motivos marinos en honor al dios del mar. El más importante de todos es una imagen del propio Manann, y se dice que es la mejor representación del dios al este del Río Talabec. Los principales seguidores de Manann en Talabheim son los mercaderes del nacimiento del río y los marineros. Los granjeros locales también vienen a rezar por lluvias en épocas de sequía, y los pescadores y sus familias buscan el favor del dios del mar ofreciendo sus capturas más grandes.

EL TEMPLO DE MORR

El templo de Morr de Talabheim se distribuye como un cementerio, con las tradicionales rosas negras del dios creciendo densamente alrededor de las rejas de hierro que rodean lo que se conoce como el Todespark. No hay cuerpos enterrados en el Todespark, sin embargo, las señales y estatuas de esqueléticas figuras con guadañas y alas como cuervos, permanecen en perfectas hileras alrededor del mausoleo central. El mausoleo aparenta por fuera ser más pequeño de lo que debería, y por una buena razón: la mayor parte del complejo del templo está bajo tierra. Los sacerdotes de Morr viven en su templo subterráneo pasando sus días en la oración y la contemplación silenciosa.

Aunque los cuerpos no se entierran nunca en los terrenos del templo de Morr, los Sacerdotes del Señor de los Sueños preparan a los muertos para ser enterrados en sus cámaras subterráneas. Las visitas y servicios para los muertos tradicionalmente se celebran en el Todespark tras la puesta de sol. A la mañana siguiente a este servicio, se llevan los muertos en procesión hasta los Jardines de Morr, donde se les hace los últimos arreglos antes de enterrarlos.

EL TEMPLO DE MYRMIDIA

El templo de Myrmidia es un lugar de gloria y valor. En sus salas de piedra se relatan largas historia de héroes, y guerreros y soldados de todos los rincones de Taalbaston vienen a rezar por su victoria en la batalla. El edificio del templo está esculpido en bloques de granito y cuenta con media docena de estatuas de la diosa guerrera en diferentes posturas. La zona trasera del complejo se dedica al entrenamiento de guerreros y Sacerdotes, y ofrece un curso de confianza que pone a prueba la entereza de cualquier guerrero que intente completarlo.

El templo está protegido por los Caballeros del Campo Verde, una filial de los Caballeros de la Orden del Sol Llameante que fundó el santuario hace muchos siglos (se puede encontrar más información sobre los Caballeros del Sol Llameante en Los Herederos de Sigmar). Estos templarios han jurado proteger Talabheim hasta la muerte, y pasan sus vidas entrenando en previsión del día en el que el Caos amenace una vez más el

NUEVA PROFESIÓN: CABALLERO DE LA DENSA FORESTA

Los Caballeros de la Densa Foresta son una orden de Templarios dedicados a la protección de Talabheim en el nombre de su Diosa militar, Myrmidia. Son guerreros en el estricto sentido de la palabra, entrenaron para emprender a combatir en los bosques y áreas salvajes de su patria. Aunque raramente dejan los límites de Talabheim, sus habilidades les sirven igualmente bien desde el Gran bosque hasta el Drakwald. Aunque los Caballeros de la Densa Foresta son gentes provenientes de cualquier condición social, comparten una sola motivación: servir a su diosa y proteger a su gente.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+20%	+20%	+15%	+15%	+10%	+5%	+10%	+5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas), Carisma animal, Mando o Intimidar, Esquivar, Rastrear, Supervivencia o Escalar, Percepción, Montar, Buscar, Lengua secreta (Jerga montaraz) o Código secreto (Batidor).

Talentos: Pies ligeros o Sentidos desarrollados, Orientación, Errante, Especialista en armas (Arco largo), Golpe poderoso o Disparo certero.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero, Grebas de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano (espada), Arco largo con 10 flechas

Enseres: Libro de leyes del Imperio, material de escritura

Accesos: Cazador, Iniciado (de Myrmidia), Mercenario, Miliciano, Escolta, Soldado, Leñador

Salidas: Sacerdote, Batidor, Veterano

bienestar de la ciudad. Su número es pequeño, pero, a diferencia de la ambulante Orden que los apadrina, ellos rara vez viajan más allá de los confines del Taalbaston. Los que se aventuran desde su templo están a menudo en misiones de gran importancia o son enviados a expiar los pecados o signos de cobardía.

EL TEMPLO DE SHALLYA

El templo dedicado a Shallya colinda con el Sanatorio Shallyano y está conectado a su construcción hermana por una pasarela elevada. Aunque ambos edificios están contruidos del mismo mármol blanco, la arquitectura de ambos difiere en muchos aspectos. La más notable es el templo. Con solo dos pisos de altura es mucho más pequeño que el Sanatorio.

El exterior del templo está decorado con frescos que capturan los poderes curativos de la Madre de Madres, y un sin número de lechos de abundantes flores refuerzan el carácter de la diosa de la vida. El interior es sereno, impecable y mantenido por una veintena de acólitos. La galería central es circular y rodea un estrado elevado, del que se dice que contiene un fragmento de granito del Heligerberg.

Sobre el techo hay una pajarera abierta donde reside una bandada de palomas blancas. El Sacerdocio de Shallya trata con respeto a estos pájaros sagrados ya que las ven como recordatorios de la misericordia de su diosa. Como la mayoría de templos de Shallya del Imperio, el personal del templo de Talabheim está compuesto casi totalmente por mujeres. Las que no trabajan directamente en el Sanatorio se aventuran fuera de la ciudad, intentando ayudar lo mejor que pueden a los débiles y enfermos. Los pocos hombres que toman la causa de la diosa de la misericordia son vistos con mucha aprobación por las hermanas, ya que son una especie rara.

En contra del consejo de muchos legisladores de la ciudad-estado, un contingente de Sacerdotisas de Shallya se aventura a Los Árboles del Sebo una vez por semana para socorrer a los que deseen aceptar su ayuda. Allí la gente está muy feliz de tener a su disposición las manos curativas de estas valientes mujeres. La líder de las Misioneras de Shallya, como las han venido a llamar, es una vieja Sacerdotisa llamada Karin Weber. Karin fue una vez una de las consortes de los Árboles del Sebo, pero se liberó de las ataduras de su vida anterior cuando se le apareció Shallya en una visión. Desde entonces, ha ascendido alto en la Orden Shallyana, y hay rumores de que tal vez pueda ser ordenada como Suma Sacerdotisa del templo Shallyano en Talabheim.

EL TEMPLO DE SIGMAR

El Templo de Sigmar es el tercero más grande de Talabheim tras el de Taal y Verena. Aún así, los Sigmaritas siguen teniendo una gran influencia en la política de la ciudad-estado. El control de su templo en Talabheim se ha confiado nada menos que al Sumo Sacerdote Farador. Reside en una hermosa mansión en el Distrito de la gran mansión, yendo al templo dos veces por semana para dirigir los servicios entre los Sacerdotes y atender sus tareas administrativas. El resto del tiempo lo pasa en su casa y en el extranjero, llevando sin excusarse un opulento estilo de vida.

La mayoría del Sacerdocio de Sigmar de Talabheim pertenece a la Orden de la Antorcha. Actúan como se espera que actúen los sacerdotes, viendo las necesidades de los fieles de la ciudad-estado y gestionando los asuntos diarios del culto. La Orden del Martillo Plateado tiene en la ciudad una población pequeña pero diversa. La mayoría de estos Sacerdotes guerreros solo van al templo a buscar sus tareas en otra parte del Imperio. Por último, la Orden de la Llama Purificadora mantiene una gran presencia en el templo de Sigmar, vigilando siempre con diligencia la herejía dentro de las filas del culto.

El templo de Sigmar, construido en mármol y acero, es la iglesia más alta de todas las que hay en La Avenida de los Dioses. Las agujas del edificio, se elevan tanto sobre la tierra que pueden verse desde casi cualquier punto de la ciudad. Los Sacerdotes Sigmaritas marcan el tiempo, haciendo sonar las grandes campanas del templo a cada hora para indicar el paso de un bendito minuto más de la misericordia de Sigmar.

EL TEMPLO DE TAAL Y RHYA

El más grande de los templos de Talabheim se dedica a Taal y en menor medida a Rhya. Aunque el principal lugar de culto de Taal sigue siendo el Bosque Sagrado, los fieles que viven en la ciudad valoran la oportunidad de buscar iluminación espiritual sin tener que viajar al otro lado del cráter. El templo de Taal puede acomodar fácilmente a un millar de seguidores en un único y masivo servicio, aunque esto ocurre sólo raras veces. Más común es que los servicios se escalonen a lo largo del día, permitiendo a los que trabajan en horas intempestivas mantener una relación con su deidad y su clero.

El templo de Taal es aparentemente natural. Rodeado por viejos serbales, el templo y todo dentro de él está formado enteramente por madera retorcida. Los rumores afirman que el templo está construido por los árboles vivos que le rodean y que el poder de Taal, que late desde sus raíces, les da la forma de paredes, puertas y ventanas. Dentro, el suelo del templo es de tierra fresca. Las plantas y flores surgen aparentemente al azar, y la hierba proporciona una superficie verde y fresca que ninguna alfombra puede imitar.

Tras el templo, y un poco menos importante, está el Santuario de Rhya. Poco más que algunos menhires alrededor de un manantial natural que parece pequeño y descuidado. Las sacerdotisas de Rhya, de hecho, asisten a este lugar para ritos y ceremonias especiales y esporádicas, prefiriendo llevar sus reuniones periódicas a los campos abiertos y prados. A pesar de su pequeño tamaño, son considerables los seguidores de Rhya en los pueblos que rodean Talabheim.

EL TEMPLO DE ULRIC

Hace mucho tiempo, se enfocó el culto de Ulric en Talabheim junto con el culto de Taal. Gracias en parte a la habilidad de lo Talabheimenses para la guerra, Ulric ha gozado siempre de firmes seguidores en la ciudad, incluso después de que Ar-Ulric restaurara la sede de poder en Middenheim.

El templo de Ulric es una estructura imponente que domina el final de una calle lateral. Sus encaladas paredes y las imágenes de lobos que aparecen en sus vidrieras hacen de él una parada popular para los visitantes interesados en la arquitectura. En el frente, una estatua del dios del invierno mira hacia el Taalbaston, con una mano agarrando un martillo y la otra apoyada en la cabeza de un gran lobo. Aunque salpicada de excrementos de aves, la estatua de mármol blanco sigue siendo tan impresionante como la primera vez que la levantaron.

EL ASILO DE TALABHEIM

El Asilo de Talabheim es un edificio indescriptible que se asienta inocuo en la esquina noroeste de la Ciudad de los Dioses. Si no fuera por la alta valla de hierro que lo rodea o los guardias armados y perros que patrullan constantemente el recinto, el lugar parecería simplemente otro gran edificio construido al borde de la Avenida de los Dioses y el Distrito Mercantil. En el silencio de la noche a veces pueden oírse amortiguados gritos y chillidos del interior de las paredes del asilo. La gente acelera un

poco su paso al pasar, aunque la mayoría no lo notan, nadie admitirá el salto extra de sus pasos.

El asilo fue creado en el 2304, tras el fin de la Gran Guerra contra el Caos. La mayoría de pacientes de la época fueron hombres y mujeres que sobrevivieron a los innumrables horrores de la guerra, pero que enloquecieron por las cosas que habían visto. El propósito del asilo en esto dos siglos que lleva abierto ha cambiado de una rehabilitación a una contención. Solo los locos más peligrosos se envían al asilo, y la mayoría se confinan en sus celdas de forma permanente. Se rumorea que los críticos más duros del actual establecimiento han sido internados bajo falsas acusaciones de locura, pero pocos están dispuestos a exponer tal teoría para no correr el riesgo de comprometerse.

Aunque no es una institución religiosa, varios miembros del templo de Morr realizan visitas periódicas al Asilo. Gran parte de lo que buscan aprender estos sacerdotes implica los sueños y las visiones experimentadas por un número de pacientes. Se argumenta que el Señor de los Sueños puede tratar de comunicarse a través de los sueños de los locos. Con el aumento del Caos en el Viejo Mundo, también se postula que los casos de demencia se han vuelto más y más comunes. Los Sacerdotes de Morr buscan desentrañar estos misterios y lo hacen con la autorización expresa del administrador del asilo.

El Taalgarten

Aunque la mayoría de los barrios e incluso fincas individuales lucen jardines y parques, el Taalgarten es el mayor y más vistoso de Talabheim. Las calles son amplias y llenas de viejos robles y serbales. Normalmente los jardines están limpios y bien cuidados. Sin embargo, con el flujo masivo de refugiados procedentes de otras tierras, algunos han creado campamentos ilegales dentro de las cañadas y fuentes del Taalgarten.

Antes de esto, la guardia de la ciudad prestaba poca atención a lo que ocurría en el parque. Últimamente han intensificado las patrullas para detener los crímenes más graves. Mayormente, dejan tranquilos a los refugiados, pero se ha sabido que han partido unos pocos cráneos por despecho o diversión.

Un pequeño ejército de trabajadores poda los árboles, recolecta la fruta y las nueces y mantiene el Taalgarten en buen estado. En ocasiones, se puede encontrar aquí grupos de trabajo de Oquedades con una fuerte guardia, obligados a limpiar la basura, los cadáveres ocasionales y otros repugnantes escombros.

EL MAR DE ROSAS

Considerado uno de los más bellos tesoros de la ciudad, el Mar de Rosas de Talabheim es un invernadero sin comparación en el resto del Viejo Mundo. Fundado por un talentoso horticultor y Sacerdote de Taal hace casi 500 años, el Mar de Rosas comenzó como una obra de amor pero desde entonces ha florecido a un magnífico jardín de la ciudad. El Mar de Rosas es evidentemente conocido por su colección de rosas, pero también alberga cientos de diferentes plantas exóticas de todo el mundo. Algunos de los ejemplares más raros son el Loto de Seda Negra de Arabia y el fragante Lirio de Tres Reyes de Catay. El actual encargado es el Gran Magister de la Orden de Jade quién pasa más tiempo atendiendo el invernadero que embrollado en política.

Ignoto por la gente común, hay un invernáculo secreto en el Mar de Rosas donde crecen diversas cepas de plantas venenosas. Aunque en apariencia se tiene para el desarrollo de la ciencia y la medicina, a veces desaparecen plantas, seguido de informes de misteriosas muertes relacionadas con venenos. Se desconoce si estos robos se producen por allanamiento de forasteros o si el

director del invernadero tienen algún negocio ilegal paralelo, vendiendo peligrosas sustancias para venenos virulentos.

LA CABAÑA DEL HERMANO

La Cabaña del Hermano es una de las más antiguas cabañas de sudación dentro de la propia ciudad. Técnicamente es una cabaña privada para los Sacerdotes de Taal y seguidores de buena posición, pero casi todo noble que se precie ha pasado tiempo en sus paredes de roble. La principal sala de vapor es enorme, y sus vigas de baja altura y bancos de madera están tallados con exquisitas obras de arte representando a Taal, cazadores y otros aspectos de la sencilla vida del bosque. La madera de cedro que se usa para calentar el fuego está fuertemente mezclada con aceites y perfumes purificantes. Además, la cabaña cuenta con varios baños -desde al rojo vivo a frío como el hielo- con agua que proviene de un pozo debajo del edificio.

La Cabaña del Hermano está exento de los impuestos y las leyes que prohíben ciertas formas de alcohol. Aquí se llevan a cabo muchos rituales de Taal que culminan en el consumo de potentes licores ilegalmente destilados y cervezas. La cabaña tiene su propia destilería impresionante y a veces mezclan alucinógenos con las cervezas para intensificar la experiencia y provocar visiones en los participantes de los ritos.

LA LOMA DE LAS DOCTRINAS

La mayor parte del Taalgarten es una pequeña cuesta conocida como La Loma de las Doctrinas. Esta modesta colina ha servido durante generaciones como lugar donde los agitadores religiosos, hombres santos y fanáticos, exhortan a los transeúntes y proselitizan su fe. La parte superior de la colina está cubierta de pequeños altares, pancartas y otros atavíos religiosos, aunque rara vez duran mucho ya que los miembros de religiones rivales no dejan pasar la oportunidad de derribar o quemar lo que detestan. La mayoría de las veces, los demagogos simplemente intentan gritarse unos a otros, pero a veces, las cosas se vuelven violentas, hasta que se vierte sangre. Los Sacerdotes de Sigmar en particular, son los más abiertos y vehementes en su fe, comúnmente intimidando y abusando de los demás operadores. Los miembros menos religiosos de Talabheim consideran un gran entretenimiento hacer apuestas sobre el resultado de estas peleas, mientras miran desde la seguridad al pie de la colina.

Recientemente, se ha presentado en La Loma de las Doctrinas un ardiente demagogo sin afiliación religiosa conocida, soltando un sermón aún más mordaz a las masas. Cree que la Tormenta del Caos era en realidad la precursora de una incursión aún mayor destinada al objetivo de Talabheim. Si bien no inusual, el agitador ha llegado tan lejos de acusar a los miembros del Parlamento de refugiar Mutantes y tratar con las Fuerzas Malignas. Todos los intentos por interrogarlo o incluso detenerlo han fracasado, se las arregla para infiltrarse entre la multitud y salir a la oscuridad del Taalgarten antes de poder ser capturado. Algunos sospechan que es un Hechicero, un fantasma o incluso un enviado del Caos para sembrar confusión y descontento.

SCHWARTZ HOLD-NORDGATE

El Schwartz Hold-Nordgate se asienta al este del Distrito Mercantil. La población se compone de gente muy trabajadora y tiene una actitud sensata y práctica. La zona posee una alta concentración de almacenes, artesanos, herreros y otros tipos de trabajo. Al finalizar la jornada, los salones de comidas y las tabernas se llenan de trabajadores que buscan relajarse y olvidar sus difíciles vidas. El lugar es relativamente seguro por la noche, aunque a veces merodean matones por las calles en busca de mercaderes o artesanos borrachos.

El barrio Schwartz Hold está repleto sobre todo de almacenes, establos y corrales de ganado. En el barrio Nordgate se reúnen herreros, canteros, albañiles, carreteros y otro tipo de artesanos. Existe una amistosa rivalidad entre Schwartz Hold y Nordgate, expresada comúnmente a través de juegos y durante las vacaciones que enfatiza el orgullo cívico. Sin embargo, si el distrito se encuentra amenazado, los dos barrios se unen de inmediato por el bien común.

Sin saberlo la mayoría de los habitantes, un reciente proyecto que sondea un nuevo pozo abrió un pasaje a una madriguera Skaven. Los Skavens, poco numerosos, decidieron permanecer ocultos por ahora, pero han comenzado a verter al agua de este nuevo pozo pequeñas cantidades de Piedra de Disformidad con la esperanza de extender la mutación y la desesperación.

EL MOSQUETE OXIDADO

Considerado "su propia casa" por los lugareños del barrio Nordgate, el Mosquete Oxidado es una turbulenta taberna que abastece a los mozos, herreros y otra gente que "trabajan para vivir." Si no están avalados por un habitual, los recién llegados son vistos con desprecio y sospecha y están buscando problemas cuando piden una jarra de cerveza. Las peleas son frecuentes en el Mosquete Oxidado y a veces se convierten en auténticos duelos. No es raro ver a dos o más combatientes borrachos armados con espadas o apuntándose el uno al otro en la calle frente a la taberna, mientras otros clientes apuestan y gritan borrachos. Salvo que las cosas se vayan de las manos, la Guardia de la Ciudad por lo general vigila estos duelos por entretenimiento, interrumpiéndolos solo cuando uno o más duelistas caen inconscientes o mueren en la calle.

ESTABLOS WERNHAUER

Los Establos Wernhauer son los mayores y fácilmente los mejores de Talabheim. Aquí se compran y venden caballos, mulas y otras bestias de carga. Si necesitas una montura fiable los Establos Wernhauer es el primer lugar al que deberías ir. Los establos hacen la mayoría de su negocio con los diferentes mercaderes y líderes de caravanas que necesitan un gran número de caballos y mulas.

El propietario, August Wernhauer, es un hombre tranquilo y atento que parece estar más en casa con el ganado que con otras personas. A pesar de su tranquila actitud, Wernhauer es un astuto hombre de negocios y posee un conocimiento enciclopédico de los caballos. Además de la venta de caballos y mulas a mercaderes viajeros, Wernhauer cría y entrena caballos de guerra y hermosos corceles para caballeros y nobles. El establo cuenta con impresionantes razas de tierras tan lejanas como Arabia y Tilea.

Sin embargo, hace poco, varios de los animales del establo han contraído misteriosas enfermedades y muerto horriblemente. Wernhauer ha matado y se ha desecho en secreto de los cuerpos de varios potros que presentaban signos de mutación. Está desesperado por encontrar el origen de las enfermedades, si se filtrase la noticia alguna vez de que sus caballos estaban contaminados, se arruinaría.

HERRERÍA DE YAVANDIR

Yavandir es un herrero inusual, como Elfo, su trabajo se trata con un conjunto de estándares diferentes entre los Humanos (y Enanos) de Talabheim ligados a la tradición. Originario del Bosque de Laurelor, Yavandir se trasladó a Talabheim hace cincuenta años con el fin de aprender nuevas técnicas y difundir el conocimiento de la artesanía Elfa. Yavandir carece de gran



parte de la típica arrogancia de la mayoría de los Elfos, pero ha sido reemplazada con la típica actitud áspera de un herrero. Sin embargo, nadie puede poner en duda la calidad de su trabajo. Las espadas de Yavandir son verdaderas maravillas para la vista y muchos nobles jóvenes se esfuerzan para pagar los exorbitantes precios de uno de sus estoques o espadas largas. Hace unos años, unos matones armados asaltaron su tienda refunfuñando contra los Elfos; Yavandir conserva sus armaduras agujereadas y ensangrentadas colgando sobre su puerta como advertencia a cualquier intrusión similar.

Yavandir sobresale trabajando con el extraño hierro meteórico que de vez en cuando desentieran los agricultores en el Taalbaston. Este metal produce hojas asombrosamente afiladas y duras y es muy codiciado por los Magister porque acepta fácilmente los encantamientos. Yavandir está dispuesto a pagar atractivas cantidades por partes considerables de este metal, pero su escasez hace que tenga gran demanda.

TEATRO EL REVISOR ROJO

Este amplio y lúgubre teatro es el favorito de la clase obrera para ver obras obscenas, comedias poco cultas y beberse unas cervezas. El Revisor Rojo se alza casi cuatro pisos y el precio de las butacas aumenta a medida que se sube la escalera. El Revisor Rojo se considera el lugar en el que jóvenes dramaturgos, actores y artistas prueban sus obras, aunque la mayoría trata de salir una vez realizada una evaluación. La mayoría de las noches el teatro se llena y es conocido que la multitud es brutal y maliciosa si la representación no está a la altura (relativamente baja) de su nivel. La compañía de la casa del teatro tiene unas canciones básicas, obras morales ligeramente encubiertas y obras lascivas que recitan de memoria en caso de que no hayan nuevas obras disponibles. Las masas de borrachos suelen calmarse de nuevo en la complacencia con canciones populares o chistes picantes. Las clases altas evitan el lugar, pero, ocasionalmente jóvenes nobles y su séquito harán una aparición mientras visitan los tugurios de camino a la vida nocturna de la ciudad.



LA FUENTE DE TAAL

Esta fuente cuenta con una enorme estatua de Taal, empuñando una titánica lanza y mirando hacia el Paseo del Hechicero. El agua que mana de esta fuente es cristalina y, extrañamente, nunca se congela durante los meses de invierno. Elevándose con una longitud de diez metros de altura, la estatua está tallada del reluciente granito negro del Taalbaston. Los habitantes de Talabheim consideran que el lugar está bendito y se ungen con ella antes de realizar actos importantes. Las bodas finalizan con la prometida bebiendo de una copa llena con agua de la fuente.

La fuente tiene algunas rarezas. Las aves nunca se posan en la estatua, de hecho, la evitan por completo. Además, el hollín y la mugre de la ciudad nunca ensucia la estatua, suponiendo que están tan limpia actualmente como cuando se colocó por primera vez. En tiempos de guerra civil, los testigos aseguran que de los ojos de la estatua gotean lágrimas de sangre, aunque la negra piedra y la condensación de la fuente lo hacen difícil de verificar.

DISTRITO DE LA GRAN MANSIÓN

El Distrito de la gran mansión es un barrio en expansión en el lado este de la ciudad, extendiéndose a los verdes campos dentro del cráter. Este distrito es el hogar de los miembros más ricos e influyentes de Talabheim y obtiene su nombre del gran número de casas señoriales con extensos jardines y tierras bien cuidadas. Aquí se encuentran la casa de la Condesa Elise Kreiglitz-Untern y la del ahora desaparecido Conde Feuerbach. Además de las majestuosas casas, el Distrito de la Gran Mansión también cuenta con tiendas caras, la Real Academia de Talabecland y la Avenida de los Héroes. La arquitectura de estos inmuebles destaca por su bellaza, con amplias ventanas y claraboyas, con un marcado contraste con los hogares más ricos del Imperio, que se diseñan más como castillos en miniatura. Es obvio que los nobles de

Talabheim están menos preocupados por la protección que sus iguales en otras ciudades.

LA GRAN MANSIÓN

La Gran Mansión es en realidad una media docena de edificios donde residen los gobernantes de Talabheim. Los muros que rodean La Gran Mansión tienen seis metros de altura, están hechos de caro basalto negro extraído de los muros del Taalbaston y cubiertos de impresionantes friso representando momentos señalados de la historia de Talabheim. Los terrenos incluyen una armería considerable y una pequeña capilla privada a Taal. En medios de los terrenos hay una fuente maciza adornada con una inmenso ciervo de bronce, y es considerada una de las mejores fundiciones de todo el Viejo Mundo. La Condesa pasa relativamente poco tiempo en La Gran Mansión, sus días tienen lugar la mayor parte del tiempo en el Gran Tribunal de Edictos, aunque su familia sí vive aquí.

LA REAL ACADEMIA DE TALABECLAND

La Real Academia de Talabecland se considera una universidad de segunda categoría en comparación con otras escuelas de aprendizaje del Viejo Mundo. Abarca todas las ciencias básicas y filosofías enseñadas en la mayoría de las grandes universidades, pero la mayoría de los estudiantes de otras tierras considera que las enseñanzas de la Academia son formales y más bien anticuadas. Lo único en lo que la Academia destaca es en agronomía y otros conocimientos de plantas. Los miembros de las Órdenes de Jade y Ámbar comúnmente dan clases en la Academia y están atentos a los posibles Acólitos.

Los jóvenes nobles que no están en la línea de sucesión inmediata y que no se deciden por el sacerdocio son admitidos normalmente en la Real Academia, típicamente debido a una sustanciosa donación a la escuela. Esta admisión de "mentes menores" da más crédito a la pobre reputación de la Academia entre las otras universidades del Imperio.

AVENIDA DE LOS HÉROES

La Avenida de los Héroes es la principal vía pública que cruza el Distrito de la gran mansión. Se llama así por las docenas de estatuas de héroes de Talabheim y del Imperio que se alinean en las calles. Aunque la mayoría de ellas están en buen estado, algunas llevan las cicatrices de los vándalos, quienes dañan la estatua de alguien que consideran un hereje o traidor. Durante los desfiles y celebraciones de la ciudad, comúnmente se decoran las estatuas de la Avenida de los Héroes con flores y ofrendas.

Es el lugar favorito de nobles y ricos mercaderes para pavonearse de estar a la última moda. Desafortunadamente, también es el lugar que eligen los jóvenes y exaltados nobles para comenzar peleas y probar su habilidad con la espada. Los duelos son comunes, aunque pocas veces terminan con la muerte de los combatientes. Las normas para los duelos en La Avenida de los Héroes son complejas, especialmente para los forasteros. No es raro ver duelistas con los ojos vendados girando sobre sí mismos mientras recitan un himno al Emperador y luego lanzando monedas a los pies de su oponente antes de que empiece la pelea.

LA PLUMA

La Pluma, un lujoso y caro salón, es el favorito de la escena de la élite. El propietario de La Pluma, un Reiklandés llamado Albert Dorzapf, se considera un glotón y encarga artículos de comida exótica de todo el Imperio para crear platos únicos para sus clientes. Los menús se inclinan hacia lo extraño y repugnante para la gente común, cerebro de ganso frito en salsa de pescado y

cosas parecidas. La Pluma también sirve los mejores aquavit (*N.T: bebida típica de Norsca*) y otros fuertes aunque exquisitos licores. A diferencia de la mayoría de locales similares, Dorzapf prohíbe las armas de todo tipo en su establecimiento. La mayoría lo acepta por lo que es, pero se producen disputas esporádicas cuando un noble visitante intenta entrar con su espada finamente elaborada y se espera que le deje en la puerta.

La Pluma también organiza lecturas de poesía y libros, bailes y otros pasatiempos intelectuales para la gente culta. Se considera un golpe social para un noble ser el mecenas de algún poeta prometedor u otro artista y que su trabajo se estrene en La Pluma. La competencia para encontrar la próxima estrella en ascenso es feroz y muchos nobles buscan a lo largo y ancho del Imperio a individuos con talentos.

LOMAS DE LA CORNEJA NEGRA

Situado a las afuera del Distrito de la gran mansión, las Lomas de la Corneja Negra es gran parque donde se llevan a cabo las carreras de caballos y perros, así como las justas y otras exhibiciones de caballería. Los graderíos y los palcos de asientos, reservados a los nobles y clientes de pago, se alinean en el campo, la chusma se relega a los extremos estrechos. Durante la primavera y el verano, las Lomas de la Corneja Negra organiza eventos casi todos los días y las masas se amontonan esperando ver derramamiento de sangre. Las mayores atracciones son los caballeros extranjeros, invocando el orgullo de la ciudad a gran escala. El juego está a la orden del día en La Corneja, y todos, desde el Sumo Sacerdote de Ulric hasta el más humilde golfillo apuesta en cada evento. En raras ocasiones se atan al centro del campo animales exóticos y peligrosos o ejemplares inusualmente grandes de osos, lobos o jabalíes, donde se les da muerte para disfrute de las masas. Además, la Caballería de Talabheim usa habitualmente las Lomas de la Corneja Negra para practicar sus maniobras.

GREMIANTES

El extremo sur de Talabheim está dominado por un distrito residencial de baja altitud conocido como Gremiantes. De apariencia en gran parte rural, las casas y cabañas del distrito carecen de la sensación de hacinamiento y claustrofobia de otras ciudades. Abundan los árboles y setos espesos. La parte superior de los grandes setos representa un camino elevado que conduce hacia el interior del cráter, así como a los asentamientos y las granjas. Gran parte de la población de artesanos de Talabheim ha llegado a vivir aquí.

En Gremiantes se lleva a cabo gran parte de la industria de Talabheim. La zona está dominada por obreros cualificados, como herreros, cerveceros, carpinteros, toneleros, orfebres y canteros. Las industrias más odiosas como el curtido, se relegan a Los Árboles del Sebo. La mayoría de los artesanos son miembros de algún gremio local, y la afiliación a un gremio es, en gran parte, uno de los requisitos para establecer un negocio aquí. Debido a una serie de complicadas leyes de la zona, cualquier que desee establecer un negocio en Gremiantes debe primero cumplir una serie de estrictos requisitos.

CERVECERÍA HARGRINSON

La Cervecería Hargrinson está dirigida por su dueño, un maestro cervecero Enano llamado Bellok Hargrinson. Aunque se sabe bien que Bellok es un escarriado, es posiblemente el mejor cervecero de Talabheim. Su potente cerveza, hecha a partir de cultivos locales de lúpulo y cebada, mezclada con el agua

bendita del Lago del Cráter, se distribuye por todo Talabheim a precios elevados. De vez en cuando, la cerveza de Bellok sale fuera de la ciudad-estado donde se coge y se vende a precios exorbitantes a los bares y tabernas de lujo de todo el Imperio.

Bellok atribuye su éxito a una mezcla de saber hacer Enano y a la calidad de los cultivos de ingredientes locales usados en sus diferentes cervezas. La demanda de su producto supera constantemente su capacidad de producirla, pero no parece importarle. Su indiferencia tiene una buena razón, está más que feliz de establecer sus propios precios. Esto no es ninguna sorpresa, especialmente cuando uno considera que Bellok es uno de los Enanos más ricos de Talabheim.

CERAMISTA EMELIA

Uno de los negocios de más éxito en Gremiantes es Ceramista Emelia. Emelia Waxmann, una velera realmente trabajadora, hizo su fortuna vendiendo jabones perfumados y magníficas velas a mercaderes de todo el Imperio. Las recetas y métodos usados por Emelia se han transmitido a través de varias generaciones del clan de veleros Waxmann, y se dice que su fortuna familiar es inmensa. Los rumores afirman que Emelia no está dispuesta a casarse, y que como última Waxmann de Talabheim, parece que su secreto morirá con ella a menos que encuentre un pretendiente adecuado que gane su corazón.

A pesar de su soledad, Emelia tiene aún que encontrar a un amante que pueda cumplir con sus rígidas expectativas. Aunque aún está en edad de ser madre, los largos años de duro trabajo en la velería han dado a Emelia una mirada dura y ojerosa que la mayoría de los hombres encuentra poco atractiva. Su cuerpo es frágil y su rostro es alargado hasta el punto de parecer demacrado. La mayor parte de sus pretendientes están, obviamente, interesados solo en su dinero, y esto asegura que Emelia mantenga la distancia con todos los hombres salvo con los más prometedores.

Se dice que además de su fortuna Emelia tiene una antigua reliquia de Rhya conocida como Vela del Amor. Cuando arde en presencia de un posible novio, la vela revela si su amor por Emelia es genuino o motivado solo por la codicia de su supuesta fortuna. La vela obviamente ha servido bien a Emelia, ya que todos los que han intentado cortejarla han fracasado al pedir su mano en matrimonio. En cuanto a Emelia, a veces se pregunta si la vela la ha maldecido a una vida solitaria y sin hijos.

GELTWOLD

Al sudoeste del Distrito de Juzgados, ubicado cerca de la frontera sudeste del Distrito Mercantil de Talabheim, está el Geltwold, El Bosque Dorado. Reivindicando la ambigua condición de un distrito financiero de bajo costo, este barrio está lleno de casas de empeño, prestamistas, cambio de moneda y financieros de poca monta. Las calles estrechas y sinuosas y los callejones están abarrotados durante el día. Los mensajeros llevan recados a sus señores mientras los mercaderes regatean con los prestamistas sobre el valor de su garantía o negocian la mejor restitución de una inversión imprudente.

Aunque pequeño en tamaño, la influencia económica del distrito, especialmente entre las clases medias y bajas de Talabheim (que se refieren al lugar como CalleClank "¿donde el suelo está empedrado con Karls!"), está fuera de toda duda. Al servicio de la mayor parte de ciudadanos de clase media y baja, el engranaje del Geltwold está impulsado por la codicia y la desesperación. Un trasfondo de corrupción impregna la zona y por una buena razón: varias de las llamadas casas de empeño son simples fachadas para proteger operaciones que sustentan la compra



venta de objetos robados o ilícitamente adquiridos. El mercado de mercancías robadas es lucrativo en Talabheim, a pesar de los duros castigos impuestos a los culpables de robo o posesión de propiedades robadas.

EL TESORO DE UN HOMBRE

Puede que El Tesoro de un Hombre no sea la casa de empeño más grande o exitosa del Geltwold de Talabheim, pero tiene sin duda uno de los surtidos más eclécticos de objetos de ocasión disponibles en cualquier lugar del Taalbaston. Los estantes están repletos con toda clase de objetos, muchos de los cuales fueron empeñados por algunos peniques pero ahora están etiquetados con precios hasta diez veces mayores. Aunque desordenada y abarrotada con abundantes trastos la tienda está bien organizada. Los artículos sueltos se almacenan en cajones de madera claramente señalados. Los artículos grandes como muebles y objetos de arte se apartan a un lado, donde los posibles clientes puedan verlos fácilmente.

El Tesoro de un Hombre lo dirige su propietario Ewald Beyer. Es un hombre viejo, aburrido, calvo, con pelo blanco y ojos perpetuamente inyectados en sangre tras unas gafas. Ewald conoce bien su mercancía, desde el más pequeño alfiler hasta el ropero más grande. Prefiere que la gente le pregunte por objetos específicos, ya que tiene poca paciencia con los que miran escaparates (o "Fensterkaufers", como él los llama) o los que entran a su tienda con la única intención de hojear.

A pesar de que El Tesoro de un Hombre despliega una fachada legítima -de hecho, el negocio es bueno y las existencias visibles se mueven en ocasiones- Ewald es en realidad uno de los principales peristas del Geltwold. Fuera del horario laboral, su actitud nerviosa se reemplaza por una paciencia de araña que la mayoría de la gente no espera. Sus clientes, a quienes solo ve previa cita, deben habérsele sido referidos por clientes de confianza a menos que haya trabajado con ellos en el pasado. Los precios de los objetos robados son, en su mayor parte, justos, pero prefiere abstenerse de tratar con magia de ningún tipo.

EL PRESTAMISTA FIEL

Cuentan las malas lenguas que Nobbler Crumbuckle es el Halfling más rico de Talabheim. Si es cierto, ese dudoso honor se debe en gran parte a su disposición de hacer cualquier cosa por cobrar una deuda y sus intereses, usando cualquier medio que sea necesario. Después de todo, Nobbler presta dinero a cualquiera que pueda pagar su exorbitante tasa de interés, incluso entrega el oro con una amplia sonrisa y un firme apretón de manos. Aunque la mayoría conoce su reputación algo siniestra, pocos creen que un Halfling sea una gran amenaza. Nobbler confía en esta ingenuidad para asegurar un flujo constante de clientes. Como la mayoría de prestamistas, aprecia a los clientes que pagan a tiempo, a pesar de preferir a los que no lo hacen.

El establecimiento de Nobbler, denominado El Prestamista fiel, es una tienda bien señalada en el extremo sudeste del Geltwold. Al pasar por la puerta de tamaño Humano, uno se encuentra el rancio olor del papel viejo, el suave aroma del sabor de una pipa de tabaco y el canto de Amento, el pinzón mascota de Nobbler. Nobbler prefiere permanecer en su oficina, mientras su rechoncho secretario Halfling, Suppia, y su guardaespaldas Humano, Gismar, tratan con los posibles clientes. Los que pasan el escrutinio de sus subordinados son admitidos en sus habitaciones. Allí, escucha sus tristes historias, les da pequeños consejos y ofrece su "mejor" tasa de interés para sus posibles préstamos.

Las complicadas y rígidas leyes financieras de Talabheim dan a Nobbler una gran influencia en las relaciones diarias con sus

deudores. Incluso los pequeños préstamos están sujetos a estas complejas leyes, y muy pocos en la ciudad son tan expertos manejándolas como Nobbler. Señala oscuras excepciones y leyes escritas en todos los contratos que ofrece, prácticamente proporcionándole permiso para cobrar su deuda de cualquier manera que le parezca la más conveniente del momento. Salvo matar a un deudor, que sigue siendo ilegal en Talabheim, Nobbler hará cualquier cosa para sacar provecho de los pagos atrasados de sus préstamos, a menudo llevando a Gismar.

LABRANTÍOS

Colocado como una esmeralda en la lejana frontera noroeste de Talabheim, está Labrantíos, un distrito campestre hogar de cientos de familias agrícolas y comunidades agrícolas pertenecientes a clanes. Los hogares cuidan pequeñas parcelas de tierras cultivadas y comparten tanto el trabajo como las recompensas de la tierra. Las grandes parcelas de tierra se dedican a rebaños de ovejas y cabras, así como a bandadas de gansos y pollos. En el centro de Labrantíos hay un bullicioso mercado agrícola donde muchos residentes de Talabheim acuden para adquirir productos de uso diario, excelentes frutos y carnes frescas.

En el lugar abundan retorcidos robles y sauces de edad indeterminable. Junto con pequeños muros de piedra, estos antiguos árboles se han usado durante siglos para delimitar los dominios de las granjas. Los residentes furiosos que descubren cazadores furtivos mermando sus rebaños o robando sus frutos a veces cuelgan a los ladrones de lo alto de estos árboles. En los días santos, los Sacerdotes de Taal vienen al más antiguo de estos árboles y rezan por buenas cosechas en nombre de las diversas comunas agrícolas que trabajan la tierra.

En los últimos diez años ha surgido una nueva comuna, Eastadt, en la lejana frontera de Labrantíos. Los que viven y trabajan en esta nueva comuna sospechan de los extraños y rara vez se aventuran al centro de Labrantíos, salvo para vender sus productos en el mercado. Salvo por la xenofobia, los Eastadtenses han hecho muy poco para ganarse la ira de sus vecinos. A pesar de esto, se rumorea por el resto de residentes de lejana frontera que son una mezcla de Sectarios del Caos, Mutantes y otras cosas desagradables. Por supuesto, no se ha demostrado nada de esto, pero sin embargo, se le echa la culpa a los Eastadtenses de todo lo que sale mal en el resto del distrito.

EASTADT

La comunidad de Eastadt está tan lejos del centro de Labrantíos que apenas es una parte del distrito. Sin embargo, debido a una serie de ordenanzas y leyes de zonificación puestas en práctica hace varias décadas, se considera que está dentro de las fronteras del distrito. Dichas leyes se escribieron originalmente con el fin de reconstruir los distritos por razones financieras, permitiendo a los recaudadores de Talabheim reclamar impuestos a las aldeas periféricas. El efecto indirecto es que los asentamientos aislados como Eastadt se recogen en las comunidades más cercanas aunque no se ajusten.

En el caso de Eastadt, de hecho, el ajuste es malo. Pocos residentes de Labrantíos se aventuran en la dirección de Eastadt salvo necesidad extrema, e incluso entonces, nunca viajan solos. La comuna tiene una siniestra reputación entre la gente del distrito. Abundan los cuentos de extrañas luces que parpadean y brillan en noches sin luna en la dirección de Eastadt. De vez en cuando, se encuentra ganado muerto en la frontera de Eastadt y Labrantíos, con sus entrañas esparcidas fuera de sus cuerpos. Se acusa a los Eastadtenses por estas mutilaciones aunque no han surgido pruebas que lo demuestren de una manera u otra.

Si la gente de Talabheim conociera la verdad del asunto, se habrían alzado para destruir Eastadt hace tiempo. Como están las cosas, los retorcidos habitantes de la comuna han hecho un espléndido trabajo en cuidarse. La mayoría son Mutantes y han creado la comuna de Eastadt en un intento de mantener su propia seguridad. Todos y cada uno son esclavos de Tzeentch, y han entregado su cuerpo y alma Al Que Cambia las Cosas. Han desplegado una fachada decente, especialmente en los días de recaudación, y solo a los más mundanos se les permite viajar al mercado del agricultor en el centro de Labrantíos. Incluso entonces, rara vez hablan con alguien, y sus vecinos no podrían estar más felices de su silencio.

TABERNA LA OREJA DE CERDO

Justo al otro lado del mercado del agricultor de Labrantíos se asienta una gran estructura de ladrillo con techo de tejas y un establo contiguo. Un cartel con forma de cerdo cuelga encima de la escalera de entrada al edificio, anunciando a los visitantes que han encontrado la Taberna La Oreja de Cerdo. En lo que concierne al bar, la Oreja de Cerdo es un lugar humilde que abastece la gente del campo de Labrantíos. El menú consta de lo favorito de las granjas, incluyendo abundantes guisos, panes frescos, pastel de cría de ganso y requesón. También disponen bebidas espirituosas destiladas localmente, los aguardientes de La Oreja de Cerdo son algunos de los más fuertes del Taalbaston.

La Oreja de Cerdo ha existido durante tanto tiempo que es prácticamente un lugar histórico. Originalmente funcionaba como posada para la gente de paso entre Talabheim y las muchas granjas que salpican el interior del cráter, pero a medida que Talabheim crecía, La Oreja de Cerdo se convirtió en parada habitual de soldados y mercenarios. Además de la gente de Labrantíos, La Oreja (como es cariñosamente conocida por los lugareños) aún sirve a un número de militares que vienen a participar del famoso licor ilegalmente destilado del bar.

Aunque propiedad familiar, no siempre ha sido propiedad de la misma familia o clan. Durante siglos, el establecimiento ha cambiado de manos en muchas ocasiones, a través de medios limpios o sucios. Recientemente, un misterioso forastero llamado Viggo Schultz adquirió La Oreja por una exorbitante suma de dinero. Schultz es un tipo imponente con pelo canosos, ojos azul acero y una cojera notable. Aunque Viggo sigue empleando al antiguo personal, lleva los aspectos comerciales del lugar él mismo y no permite a nadie ver sus libros de contabilidad.

Los clientes habituales no han notado un gran cambio en el servicio, aunque hacen comentarios sobre los extraños visitantes que en ocasiones frecuentan el bar. Hombre, Enanos, Elfos y otros extranjeros llegan a Labrantíos buscando hablar con Schultz y luego se van tan rápido como llegaron. Muchos sienten que Viggo es un hombre que aparenta estar huyendo de su pasado, pero nadie ha sido lo suficientemente valiente como para abordar el tema con él. De hecho, Viggo Schultz no es otro que Jonas Becker, el infame Asesino de los Páramos Centrales. Jonas, un exitoso homicida y asesino, ha decidido finalmente dejar atrás su sangrienta vida, al menos por el momento.

OTROS LUGARES DENTRO DEL TAALBASTON

El cráter que forma el Taalbaston es inmenso, de unos 48 kilómetros de diámetro. Aunque Talabheim es fácilmente el mayor asentamiento dentro de sus muros, se pueden encontrar otras ciudades y lugares memorables en su fértil extensión.



LA CARRETERA Y EL JARDÍN DE MORR

Muchos Talabheimenses optan por ser enterrados en el Taalwalt al morir. Los que lo hacen son llevados en un cortejo fúnebre a lo largo de un camino particular, sagrado para Morr, y que pasa a través de una gran puerta formada por un pilar blanco y uno negro -los mismos que marcan la entrada a cualquier Templo de Morr. Luego se coloca el cuerpo en una pequeña casa de descanso por un número de días (dependiendo en gran medida del clima) donde yace al público. Los afligidos visitan el cadáver y hay ceremonias hasta que se considera que el espíritu del fallecido a pasado a Morr. Tras esto, el cuerpo se lleva al Jardín de Morr a través de una puerta dedicada a Rhya (esta estructura es conocida como "La Última Piedra", y la gente dice de ella "como viniste, te vas"). Hay diferentes tradiciones únicas de Talabheim que resultan de esta práctica inusual.

Los acreedores (o sus agentes) reclaman a menudo las deudas de los fallecidos a la familia mientras conducen el cortejo fúnebre en el camino hacia el Jardín de Morr, lo que puede conducir a vergonzosas escenas de puertas bloqueadas y matones a sueldo si la familia es particularmente desafortunada o pobre, o el difunto fue particularmente derrochador en vida.

Legalmente hablando, una persona en La Carretera de Morr, o descansando en el Jardín, no se considera realmente muerta, solo durmiendo. Por tanto, cualquier testamento, derechos de herencia, títulos y similares, solo se tienen en cuenta una vez que el difunto haya pasado La Última Piedra. Esta ley se puso en marcha tras una erupción de la enfermedad del sueño que dio lugar a que muchos nobles despertaran en el Jardín, heridos en su sudario y mirando como no-muertos. Los que sorprendieron a los Sacerdotes de Morr sobreviviendo, armaron tal escándalo acerca de que sus hijos ya hubieran reclamado sus fortunas que se persuadió al gremio de Litigantes, tras sustanciales disputas legales y pagas, para modificar la ley.

LA CANTERA SUR

La Cantera Sur se encuentra a varios kilómetros al sur de los límites de la ciudad. Días tras día, cientos de mineros, canteros y trabajadores, extraen y arrastran enormes bloques de granito negro de las paredes del Taalbaston. La operación es enorme y peligrosa, muere al menos una persona cada dos días por accidentes, típicamente caídas de rocas. En ocasiones se usan barriletes de pólvora para volar vetas particularmente duras de roca, aunque su costo evita que sea una actividad común. En consecuencia, los jefes de escuadra buscan constantemente trabajadores de reemplazo. La paga es malísima, pero para cualquiera lo bastante desesperado por ganar unos Peniques, La Cantera siempre está contratando. Hay un constante flujo de carros tirados por caballos que transportan la piedra cortada a la nueva construcción en la ciudad.

De vez en cuando, se descubren túneles largamente olvidados serpenteando en la pared del Taalbaston. Nadie sabe quién los creó, y los rumores afirman que hay tesoros ocultos y males durmientes que se enojan si se perturba su sueño. Por esta razón los trabajadores de la cantera tienen mucha supersticiosa curiosidad, y la mayoría cree que toda la operación está maldita de una manera u otra.

La oficina y los almacenes de pólvora están protegidos por la noche por un pequeño contingente de matones a sueldo para asegurarse de que nadie los roba. Sin embargo, los guardias han construido un alambique secreto y beben frecuentemente, haciendo a la zona perfecta para un posible robo,

EL BOSQUE TAALGRUNHAAR

Situado en el lado opuesto del Taalbaston de Talabheim se encuentra un antiguo bosque llamado el Bosque Taalgrunhaar. También conocido como el Taalwelt, este enorme cuerpo de roble, arces y abedules es el lugar donde vagan y practican sus ritos secretos los Sacerdotes de Taal, el dios del bosque. Esparcidas en el bosque hay varias cabañas de sudación usadas por los lugareños y Sacerdotes.



Supuestamente hay un enorme templo de Taal dentro del Taalwelt, aunque los que buscan un edificio de piedra quedan probablemente perplejos. Taal no necesita ladrillos y mortero. Por el contrario, sus sacerdotes elaboran sus ritos bajos los árboles sobre hinchados terraplenes y túmulos, y en frondosas arboledas. Numerosas cabañas de sudación forradas de piedras salpican el bosque, y en los días sagrados muchas están llenas de hombres semidesnudos adorando al dios del bosque. La zona más sagrada del bosque se encuentra al norte del Taalwelt, donde los árboles crecen particularmente densos y abundantes. Aquí, una serie de pequeñas lomas y claros naturales forman una arboleda conocida como el Cuerno de Taal, donde se llevan a cabo los ritos más solemnes y sagrados de Taal, y hogar de varios de los más poderosos de sus Sacerdotes. Antiguamente, a los que topaban con esta arboleda - quizás en una fiesta de despedida o búsqueda visionaria - había que sacarle los ojos y echarlos fuera del bosque. Hoy, sin embargo, el sacerdocio es más proclive a hacer la vista gorda ante estos incidentes.

Los bosques son técnicamente el hogar de personas suspicaces, sencillas y más bien anticuadas. Su única ciudad, una pequeña aldea llamada Vateresche, es conocida por producir numerosas variedades de extraños y potentes licores ilegalmente destilados. Guardan celosamente sus alambiques y cuelgan a todo el que capturan tomando muestras de sus productos sin su permiso.

EL LAGO DEL CRÁTER Y EL PANTANO DEL CRÁTER

Situado en el lado más oriental del Taalbaston, El Lago del Cráter es una pequeña extensión de aguas cristalinas. Famoso por poseer poderes curativos y fértiles, también se rumorea que no tiene fondo, y de hecho, no ha dado resultado ningún intento de sondear sus profundidades. Se considera que el agua del lago está bendita por Taal -algunos la consideran sus lágrimas- y se usa por los Sacerdotes para bendecir amuletos y reliquias. Si bien excepcionalmente pura, las propiedades curativas reales del agua son desconocidas; aunque estafadores y curanderos a menudo la venden como panacea a las inconscientes masas. Los Sacerdotes de Taal lo consideran una grave blasfemia y castigan severamente a todo el que descubran vendiendo las sagradas aguas.

Al sur del Lago del Cráter se extiende el Pantano del Cráter, un amplio y serpenteante humedal que fluye a abovedados muros del Taalbaston. Es el sitio preferido para anidar de patos, gansos y otras aves de caza, haciéndolo un lugar ideal de caza para los nobles que se lo pueden permitir.

DANKEROOD

Ubicado a orillas del Lago del Cráter, Dankerood es un balneario y lugar de retiro para los habitantes ricos de Talabheim. Allí, nobles, prósperos mercaderes y sacerdotes de alto rango, beben de sus aguas y se tratan con curas exóticas, como baños de barro, perfumadas salas de vapor y otros activos curativos.

Villas de baja altura de exquisita artesanía, jardines meticulosos y setos pulcramente recortados hacen que Dankerood destaque sobre las rústicas moradas de los campesinos cercanos. Los nobles de Talabheim consideran obligatorio pasar al menos una semana al año en el Dankerood como parte del calendario social; a los que pueden permitirse una estancia de un mes o más, se les considera verdaderamente ricos y poderosos. Tras los dorados muros del balneario acontecen una enorme cantidad de negocios, asuntos ilícitos y ascensos en la escala social. A veces los ladrones se atreven a hacer incursiones tras los muros para robar a los ricos en este ambiente informal, donde la protección está relajada.

IDEAS PARA AVENTURAS

Talabheim es perfecta para posibles aventuras de todo tipo. Las complicadas leyes de la ciudad y el entorno único pueden servir como base para cualquier tipo de campaña. Esta sección proporciona una lista de ideas para aventuras que puedes usar para diseñar tus propias aventuras.

- Los Skavens ubicados bajo los Establos Wernhauer continúan su plan de envenenar el suministro de agua de la ciudad. No tardan en descubrir el origen del agua que fluye hacia la Fuente de Taal, convirtiendo este lugar sagrado en uno blasfemo.
- Algo extraño está ocurriendo en el Taalwelt. Todo tipo de animales salvajes huyen hacia la ciudad y hay que matarlos

en el acto. Cuando se examinan, todos tienen extrañas protuberancias óseas por todo el cuerpo, y algunos tienen lesiones infestadas y pústulas. ¿Está la magia infecta entrometiéndose en el bosque sagrado?

- Excavando un nuevo hogar en Las Ratoneras, los colonos han abierto un antiguo túnel, liberando un tóxico y nocivo gas verde. A pesar de los esfuerzos por detener el flujo del gas, nadie puede hacerlo. Docenas de personas han muerto y no se ve el final.
- Un personaje es confundido a la llegada a la ciudad con un deudor que huyó hace poco de ella. Arrestado y arrojado a Oquedades, los otros deben encontrar la forma de sacarlo. Durante sus investigaciones, descubren que el deudor era vasallo del ahora desaparecido Conde Elector. ¿Existe alguna conexión entre sus desapariciones?

- TAALAGRADO -

Taalagrad es quizás el asentamiento más grande e importante reclamado por la ciudad de Talabheim. Es, en efecto, el puerto de Talabheim, y todo el comercio con el río de la ciudad-estado pasa por los muelles Taalagrado. Por Taalagrado pasa una gran variedad de tráfico y eso incluye productos pasando arriba y abajo por el Talabec en barcasas y barcos, así como mercaderes y mercancías que tratan de utilizar los transbordadores de la ciudad para cruzar la amplitud del río a medida que viajan a lo largo de la Vieja Carretera de los Enanos.

Dada su posición en el río, Taalagrado tiene un largo historial lleno de refugiados y chabolismo. En tiempos de guerra, peste y hambruna, desafortunados de lugares tan lejanos como Kislev y Ostermark han buscado cobijo en las fangosas calles infestadas de ratas de Taalagrado. Esta población inmigrante ha aumentado ya que campesinos de Kislev buscan su fortuna a bordo de barcasas que surcan su camino a lo largo del alto Talabec. Muchos de ellos esperan llegar a Taalagrado y terminan trabajando en los muelles de la ciudad por una miseria.

Los tugurios de Taalagrado están asfixiados por cerca de 1.200 refugiados de Hochland. Como resultado ha surgido un chabolismo semi permanente a lo largo de la frontera norte de Taalagrado, y el agobiante mercado laboral de la ciudad está inundado de inmigrantes dispuestos a trabajar por salarios muchos más bajos. Estos acontecimientos no han hecho sino frustrar a gran parte de la mano de obra Kislevita que existía en Taalagrado hasta estos momentos, y las tensiones entre los dos grupos étnicos son tal altos como bajos los salarios.

LOS MUELLES DE TAALAGRADO

Los muelles de Taalagrado son uno de los barrios más activos de la ciudad. Todo comercio fluvial, desde Altdorf en el sur o Kislev en el norte, requiere cargar o descargar en las plataformas de madera podrida y los muelles que sobresalen en ambas orillas del Talabec. La mayor parte de los muelles están protegidos de las poderosas corrientes por una serie de escolleras que apenas contienen el reflujo del río cuando se derriten las nieves del invierno. Los muelles se construyen y renuevan constantemente, y es raro el día que no se realiza ningún tipo de reparación. Todos los días hay víctimas debido a la poca o nula preparación de los trabajadores que la ciudad emplea en estas tareas.

Los muelles se alinean a ambos lados del Talabec. Los de la orilla sur del río están muy demandados ya que están más cerca del Paseo del Hechicero y la entrada a Talabheim. Los capitanes que se ven obligados a atracar en la orilla norte del Talabec aún deben transportar sus mercancías por el río, ya sea mediante

transbordador o por el Cruce del Hechicero. Ambos son costosos. Los barqueros de Taalagrado son supuestamente algunos de los más empresarios más corruptos de la ciudad, y el peaje para usar el Cruce del Hechicero depende en gran parte del tamaño y valor de la carga que lo cruza.

La atmósfera está tan tensa como la cuerda de un arco ya que gran parte de la mano de obra de la ciudad aparece en los muelles cada mañana en una vana búsqueda de trabajo. Los inmigrantes Kislevitas trabajan hombro con hombro junto a los refugiados de Hochland. Las peleas y puñaladas ocasionales son acontecimientos comunes en el ya traicionero paseo marítimo. Son frecuentes los disturbios en El Muro del Obrero, una parte de la ciudad donde se reúnen los trabajadores con la esperanza de ganar honestamente unos Chelines. El crimen también está muy extendido por los muelles, ya que los contrabandistas atracan sus barcos en la noche y usan el jaleo del día para su beneficio.

EL DIENTE ENNEGRECIDO

El Diente Ennegrecido es una barbería situada frente a los muelles de Taalagrado. Frecuentada por viajeros necesitados de un corte de pelo, afeitado y cuidados médicos leves, "el Diente", como la llaman los lugareños, también es famosa por el número de extracciones dentales que su propietario realiza cada semana. Helmut Heftung, el propietario del Diente, es un Middehnlandés orgulloso de su habilidad de sacar con rapidez dientes podridos o dañados con cualquiera de sus especializadas herramientas de diseño propio. Dado el estado de la higiene bucal en Taalagrado, así como en el Imperio en general, es una apuesta segura que Helmut tendrá abundante trabajo durante el resto de su carrera.

Aparte de la atracción de Helmut por la odontología, el Diente Ennegrecido es también un lugar para afeitados y cortes de pelo. Aunque Helmut es más eficiente con los alicates, tiene varios pares de afiladas navajas de afeitar a mano para poder atender las trenzas y barbas de sus clientes habituales. Un pequeño contingente de trabajadores portuarios enfermos y sin empleo han empezado a rondar el pórtico frente al Diente, contentos de pagar un penique por un afeitado antes de establecerse en una tarde digna de cotilleos y rumores. Helmut está contento con el negocio, pero se irrita notablemente cuando los chismosos abusan de su tenue bienvenida.

EL MURO DEL OBRERO

La calle principal de Taalagrado, referida por los residentes como la Calle del Hechicero, serpentea por el centro de la ciudad antes de unirse al Paseo del Hechicero mientras zigzaguea hasta

la pared del cráter. El Cruce del Hechicero, un viejo puente de piedra que se extiende sobre el Talabec a lo largo del curso de la carretera, ofrece una vía rápida a los mercaderes y residentes de atravesar el río, siempre que puedan pagar el peaje. En la orilla sur del río, prolongando considerablemente el puente hay un desmoronado muro bajo de piedra. Una vez fue parte de los parapetos defensivos de la ciudad, pero ahora está cubierto de hiedras y en mal estado.

Llamado el Muro del Obrero, actúan ahora como lugar de encuentro para la gente que busca trabajo en los muelles y embarcaderos de Taalagrado. Antes de La Tormenta del Caos, el muro era una parte concurrida de la ciudad donde llegaban a diario trabajadores de ambas orillas del río para ofrecer sus habilidades y fuertes espaldas a los posibles contratantes. La función del muro ha cambiado poco desde aquellos días, pero el número de trabajadores que se presentan en busca de un método rápido para ganar un Penique ha aumentado considerablemente. Se han producido disturbios en más de una ocasión, ya que la tensión entre los trabajadores portuarios Kislevitas y los refugiados Hochlandeses ha estallado hacia la violencia.

LA LONJA

Hay muchos pequeños pueblos de pescadores alineados a las orillas del Talabec, y mucho de ellos afirman ser parte de la ciudad-estado de Talabheim. En Taalagrado ha surgido una lonja de pescado para acomodar a los pescadores y sus familias, que buscan cambiar sus capturas por dinero. Antes de las luchas recientes, el pescado era abundante y el negocio era bueno. En la postrimería de la guerra, los refugiados inundaron Taalagrado, y el pescado, por no mencionar otras fuentes de comida, fue de repente muy demandado.

Mientras las existencias de pescado fueron agotándose para llenar los vientres de los hambrientos refugiados, el volumen de pescado apetecible extraído de las profundidades del Talabec cayó significativamente. Inicialmente, se consideró a la sobre pesca como la causa del problema, pero se sospechó de hechicería oscura cuando se extrajeron manadas de criaturas malformadas del río. El sabor de estas abominaciones era asqueroso, ni siquiera las hambrientas masas de refugiados de Taalagrado gastaba su precioso dinero en comprarlos.

El pescado apetecible en la lonja de Taalagrado es raro, caro y se captura río abajo. Pasan varios días hasta que llegan al mercado, y la frescura no está garantizada. La mancha de la putrefacción dificulta hacer el pescado asequible a la gente común, pero los traficantes no tienen problemas en vender sus productos a los que pueden pagar por ellos.

LA ANGUILA

La Anguila es una taberna de dos pisos que se agazapa en el borde sur del Talabec, dos manzanas al sur de la Calle del Hechicero. El edificio de madera del bar se ha ido blanqueando a un gris sucio por la exposición a los elementos. Un único cartel de pacotilla pintado con una tortuosa criatura como una serpiente cuelga de un par de ganchos oxidados sobre la puerta. A lo largo del edificio se apilan trozos de restos marítimos cubiertos aleatorios trozos de deshilachadas redes de pesca. Una única campana de cobre con las letras "Der Aal" inscritas en un lateral, cuelga cerca de la puerta de la taberna, un premio del barco que dio a La Anguila su nombre.

El negocio por el día es escaso, ya que la mayoría de clientes habituales de La Anguila trabajan duro en los muelles o se mantienen alejados de las miradas indiscretas de la guardia de la ciudad. Cuando cae el sol, las puertas de La Anguila se abren por completo, admitiendo a toda clase de gente del río a su sucio y

mal iluminado interior. Marineros, barqueros, pescadores, y trabajadores del muelle disfrutaban en La Anguila de la cerveza barata, y las patatas fritas acompañadas de un fuerte vinagre local son la especialidad de la casa. Los clientes favoritos de La Anguila, sin embargo, son los mucho contrabandistas que ejercen en el Río Talabec en busca de ganancias ilícitas.

En La Anguila se puede comprar y vender de todo, siempre y cuando el comprador o el vendedor no sea demasiado mojigata. La reputación de La Anguila como refugio de contrabandistas es bien conocida en Taalagrado. En una ciudad que es conocida por sus cualidades brutas y degeneradas, tal lugar es incluso valorado por los poderes fácticos. Muchas veces, las autoridades locales eligen ignorar La Anguila, aunque hacen redadas ocasionales en un intento de mantener a raya a su propietario. Raramente se producen arrestos durante esas redadas, salvo que los clientes estén incitados a la violencia por una mala combinación de rebeldía y licor de malta.

SKULLY

Skully es una cervecería y un garito de juego que abastece a los miembros menos distintivos de las clases bajas de Taalagrado. Los juegos de dados y de cartas dominan el humeante interior del bar, mientras que el patio trasero se reserva a peleas de gladiadores de tal violencia que Skully ha estado a punto de ser cerrado por las autoridades locales más veces de las que la mayoría de la gente común puede contar. Recientemente se ha construido alrededor de la parte trasera del edificio a un gran costo un muro de de piedra de casi tres metros de altura techado con vidrieras irregulares. Apparently el muro es para evitar espectadores caraduras que no pagan, pero también sirve para evitar que los jugadores recalcitrantes escapen de las deudas contraídas.

El propietario, un lascivo Halfling conocido simplemente como Skully, lleva activamente la administración de su negocio. Casi todos los días, pasa su tiempo holgazaneando, con cualquiera de su docena de jóvenes mujeres de ojos atormentados que le alimentan con ratones y mijo cocido con sus sucios dedos. Cuando no se complace con sus extraños hábitos, hace sus rondas para ver a sus invitados. También actúa como maestro de ceremonias en peleas especialmente destacadas, recompensando personalmente a los gladiadores victoriosos. Tiene varias bestias competentes en su personal, muchos de los cuales son exgladiadores de formidable reputación tan eficaces como sus espadas cuando se trata de mantener a la clientela a raya.

Los eventos de gladiadores de Skully se han convertido en los más exóticos por su esencia. La sed del público de distracciones cada vez más violentas para distraerse de la monotonía de sus despreciables vidas ha llevado a Skully a encontrar nuevas e interesantes formas para entretener a sus invitados. Hay rumores de que el Halfling pagaría un buen dinero por criaturas del Caos, incluyendo Mutantes y Hombres Bestias, aunque no está claro si intenta enfrentar a estos monstruos contra otros o contra su considerable cuadra de Gladiadores.

Skully está razonablemente bien respetado en Taalagrado, al menos, entre los que frecuentan su garito. Considerando los sentimientos locales hacia los Halflings, y La Asamblea en general, esto es especialmente notable. Aunque su gusto por las mujeres Humanas se considera un comportamiento desviado por la mayoría de ciudadanos respetables, y a pesar de que su riqueza se genera por la sangre de los Gladiadores caídos, Skully ha demostrado ser un generoso benefactor. A menudo dona a la caridad y envía cargamentos de comida y cerveza a los ciudadanos más pobres de Taalagrado, lo que le ha contribuido mucho a mejorar su posición entre la gente común.

EL DISTRITO ALMACÉN

Más allá de los muelles, en el lado sur del Talabec, se encuentra el Distrito Almacén de Taalagrado. Hogar de una serie de grandes almacenes y tiendas, el Distrito Almacén es donde cambia de mano la mayor parte del dinero del puerto. La mayoría de negocios se producen durante el día, aunque un buen número de acuerdos turbios tienen lugar por la noche, a pesar de la conspicua presencia de guardias que patrullan el distrito.

LAS TENAZAS Y EL MARTILLO

Las Tenazas y el Martillo es una tienda que vende armas y armaduras importadas y de fabricación local. El propietario, un comerciante herrero llamado Tomas Gussel, se enorgullece de su mercancía. Prefiere abastecer a las autoridades legítimas de la ciudad, pero venderá a cualquiera con suficiente dinero para pagar su mercancía. Muchas de sus existencias consiste en armaduras ligeras y armas de mano, aunque puede conseguir cualquier cosa si se le ofrece el tiempo y el dinero suficiente. Mayormente sus ventas son modestas, pero vive bastante bien considerando el alto precio de la mercancía que vende.

Aunque Gussel rara vez se encarga de las tenazas y el martillo estos días, acepta encargos de artículos especiales. Entre ellos los principales son los hábilmente elaborados zwehanders, contruidos por Gussel al estilo Imperial. Abundan los rumores sobre el pasado de Gussel antes de su llegada a Taalagrado. Los más comunes le posicionan en el papel de un soldado Imperial en las filas de uno de los regimientos más famosos de Espadones. Gussel ni lo confirma ni lo niega, prefiriendo usar su ambiguo pasado como punto de venta de sus productos.

GRISWOLD E HIJO

Gregor Griswold llegó a Taalagrado con un sueño: hacer fortuna vendiendo una selección de finas prendas importadas de las galerías de Reikland, Wissenland y Averland. Aunque sus avances iniciales en Talabheim dieron sus frutos, estaba lejos de asegurar la fortuna que esperaba alcanzar. Tras perder gran parte de su riqueza en una serie de incursiones de bandidos particularmente perjudiciales, Gregor decidió instalarse en Taalagrado. La cruda necesidad más que una elección personal, lo llevaron a tomar tal decisión, y lo ha lamentado desde entonces.

Con el fracaso de las importaciones de ropa, Gregor estudió la situación en una tienda de textiles en el Distrito Almacén. Aunque sus ropas se promocionaban hacia la elite de Talabheim, el negocio de textiles ofrece mercancías a gente de todas las clases sociales. Tuvo un mínimo de éxito en esta línea, aunque el crecimiento de su empresa solo se disparó tras La Tormenta del Caos. En tiempos de guerra, incluso los artículos más mundanos se vuelven prohibitivamente caros. Con algo de especulación, Gregor dio lo peor de sí mismo y por ello ganó sacos de dinero.

Griswold e Hijo ofrece a la venta una amplia variedad de herramientas, textiles y artículos básicos, así como importaciones de lujo de tierras tan lejanas como Arabia y Estalia. Los precios están notablemente inflados, pero Gregor explica que la seguridad de las rutas del Imperio no es lo que solía ser. Aunque su estimación es acertada, los precios aún están muy por encima de lo normal. Sin embargo, ya que es el mayor proveedor de mercancías en Taalagrado, puede cobrar el precio que desee.

LA PLAZA DEL MERCADO

Taalagrado posee un mercado al aire libre único donde agricultores y mercaderes de cerca y de lejos vienen a vender sus



productos. El mercado tiene lugar tres veces por semana en la plaza del mercado de la ciudad, situado en el centro del Distrito Almacén. Los que pueden permitirse el lujo de montar puestos y tiendas lo hace, pero la mayoría de los negocios se lleva a cabo desde carros o carretillas. Se puede comprar casi cualquier cosa en la Plaza del Mercado aunque los artículos de primera necesidad como la comida y la ropa se han vuelto escasos y demandados desde que La Tormenta del Caos asoló el Imperio.

A diferencia de la lonja, La Plaza del Mercado está casi siempre llena en los días de mercado. Una multitud de ciudadanos se congregan en la plaza para ver qué hay nuevo a la venta y gorronear y regatear por las mejores ofertas que pueden encontrar. El crimen también está extendido, siendo el robo el más común de todos. En los días de mercado los carteristas son tan comunes como las cucarachas, a pesar de la visible presencia de la guardia de la ciudad. De vez en cuando estallan peleas entre fanáticos regatones, causando también distracciones que carteristas y rateros aprovechan en su beneficio.

EL GATO DE DIEZ COLAS

El lugar más famoso de Taalagrado es quizás El Gato de Diez Colas, una taberna dirigida por un exgladiador llamado Sluro. El Gato de Diez Colas es conocido en todas partes por su política de ofrecer cerveza gratis a sus clientes a cambio de uno o dos cuentos. Algunas historias son humorísticas, otras inquietantes y otras francamente extrañas. Independientemente del resultado del cuento, la reacción de la multitud juzga su valor. Si la gente expresa su aprobación, se sirve inmediatamente cerveza gratis, y no se aplica el Arancel de las Tazas.

El Gato de Diez Colas tiene toda clase de clientes. De todas las tabernas de Taalagrado, es quizás la más cosmopolita. Los clientes locales se codean con mecenas de todo el Imperio, así como con gente que viene de extrañas naciones más allá de las fronteras del Imperio. Hay habitaciones privadas por un módico precio. Estas instalaciones son populares y permiten a los grupos conversar entre ellos sin exponer información sensible a los chismosos que frecuentan la sala común. Además, todas las noches florecen los juegos de azar, y se ganan y pierden fortunas al volver una carta o caer los dados.

EL ALBAÑAL

La zona de Taalagrado conocida como El Albañal, llamada así por la inmundicia y la suciedad que se encuentran aquí, muestra la miserable pobreza de los transeúntes y los refugiados. Dominando originalmente la sección noroeste de la ciudad, el barrio se ha expandido descontroladamente hacia un enorme campo lleno de chabolas, chozas y tiendas de campaña. La mayoría de los residentes del barrio son Hochlandeses que huyeron de la lucha durante La Tormenta del Caos, así como un puñado de familias de Ostermark que no tenían a donde ir.

Caminar por las calles del Albañal revela la desesperación y desesperanza de la gente que tiene aquí su casa temporal. Todos los días hay robos y asesinatos y los refugiados están constantemente explotados por los elementos criminales de la ciudad. Incluso con el Arancel de las Tazas el alcohol es popular. Cuando no están trabajando (que es la mayor parte del tiempo), los refugiados beben matarratas barato mientras se compadecen unos a otros alrededor de hogueras en hoyos de baja intensidad.

Los refugiados Hochlandeses ven a la población Kislevita de Taalagrado como su principal oposición para avanzar hacia Talabheim. Ciertamente, es irrelevante: cualquiera que parezca ser descendiente Kislevita haría bien en evitar por completo El Albañal. Muchos han sido encontrados muertos por aventurarse en el lado equivocado del Río Talabec, y esto no ayuda nada a las relaciones de Hochlandeses y Kislevitas en Taalagrado.

LA CALLE DE LOS LADRONES

Comparándola con su ciudad padre, Taalagrado es prácticamente una ciudad sin ley. Aunque el promedio de guardias de la ciudad es relativamente honesto, la mayoría tiende a estar pendiente de su propio pellejo cuando patrullan las indisciplinadas calles. Esto no significa que no haya ley en Taalagrado, ni tampoco que no se cumpla. Al contrario, todos los días hay arrestos en la ciudad por diversos delitos, desde pequeñas infracciones (como evitar el peaje en el Cruce del Hechicero) a delitos graves (como asesinato o herejía). Los juicios son rápidos y se resuelven en gran parte por la opinión pública, especialmente los delitos por casos destacados o políticamente candentes.

Suponiendo que no se linche por completo al acusado, se le someterá a juicio en el tribunal al aire libre de Taalagrado en el tramo de carretera conocido como la Calle de los Ladrones. Esta carretera linda con los muelles al norte de la ciudad y el empobrecido Albañal. La avenida está pavimentada con adoquines negros, grabados con el nombre de uno o más criminales y el crimen o crímenes por el que fueron condenados. Cuando se acusan y condenan nuevos criminales se tallan sus nombres en adoquines al azar. En el centro de la avenida se eleva un estrado donde los delincuentes son juzgados y sentenciados. Hay juicios al menos una vez por semana y son eventos muy concurridos, con vendedores, comida y ambiente de carnaval.

Alineadas en la Calle de los Ladrones hay plataformas, todas equipadas con uno o más dispositivos de arrepentimiento. Los más comunes son los cepos, hechos de madera gruesa y rodeados de pesadas bandas de hierro. A los criminales que son condenados por delitos menores se les encadena al lugar con el cepo por manos, cabeza y/o pies. La duración del castigo varía entre varias horas y varios días. Mientras se exhiben, los infractores de la ley están sometidos a la burla y el maltrato de sus conciudadanos, así como a los elementos. La ley es ciega a las estaciones y se sabe de prisioneros condenados en invierno que han muerto congelados antes de que terminaran sus sentencias. Otras plataformas están equipadas con postes, donde se azota o golpea a los convictos por sus crímenes.

Además de los castigos relativamente pequeños, como el encadenamiento al cepo o los azotes, también se hacen aquí las ejecuciones. Hay dos plataformas en la carretera equipadas con horcas, y la gente que cuelga pende en ellas durante días o en ocasiones semanas, dependiendo de la gravedad de sus crímenes. La más visible de las plataformas de ejecución, sin embargo, es conocida simplemente como El Bloque, donde se castiga a los crímenes más atroces con uno, dos o algunas veces, incluso tres golpes de hacha del verdugo. Los prisioneros que de algún modo sobrevivan tres golpes de la cuchilla del verdugo son perdonados de sus crímenes, aunque ello no ha ocurrido nunca en la historia reciente.

PEQUEÑA KISLEV

A uno de los distritos más antiguos de Taalagrado se le conoce solo como Pequeña Kislev. La población Kislevita de Taalagrado ha hecho suyo el distrito, y las vistas, sonidos y olores del lugar recuerdan en gran parte a Praag y Erengado. Aunque pequeño, solo abarca una avenida central y media docena de callejones conectados, el distrito está siempre activo y lleno de energía. La alegre música Kislevita, a veces acompañada de improvisados cánticos, añade un toque exótico al distrito.

Con la llegada de los refugiados de Hochland, el humor de Pequeña Kislev se ha vuelto apagado y preocupante. Antes de La Tormenta del Caos, los inmigrantes Kislevitas realizaban gran parte del trabajo de la clase baja en la ciudad. Los Hochlandeses, desesperados como están, están dispuestos a realizar el mismo tipo de trabajo por mucho menos dinero. Los mercaderes y burgueses sin escrúpulos se han aprovechado de la situación, enfrentando a los Kislevitas contra los Hochlandeses en una lucha constante por la supervivencia económica. El hecho de que los refugiados Hochlandeses superen en número a la población Kislevita de la ciudad en seis a uno hace el futuro incluso más incierto en estos difíciles tiempos.

LA BALALAICA

Al igual que un popular instrumento musical, la Balalaica es el lugar favorito de bebida de los duros trabajadores Kislevitas. El menú consta de una docena de abundantes platos típicos, así como vodka, que se trae desde la patria Kislevita descendiendo por el Río Talabec. Como se indica en el nombre de la taberna, la música es una de las principales atracciones de La Balalaica. Aunque animado, el tono de las canciones se ha vuelto cada vez más sombrío en los últimos meses, dada la situación actual que involucra a los refugiados de Hochland.

Beber siempre ha sido un pasatiempo popular entre la gente de Kislev, y La Balalaica siempre ha sido el lugar favorito para reunirse de Kislevitas y Talabeclandeses. Aunque los precios en La Balalaica se han mantenido constantes, la falta de puestos de trabajo en la ciudad ha hecho difícil para los lugareños costearse las cantidades de vodka que acostumbraban antes a beber. Sin embargo, la gente aún acude regularmente para cotillear y quejarse de la situación.

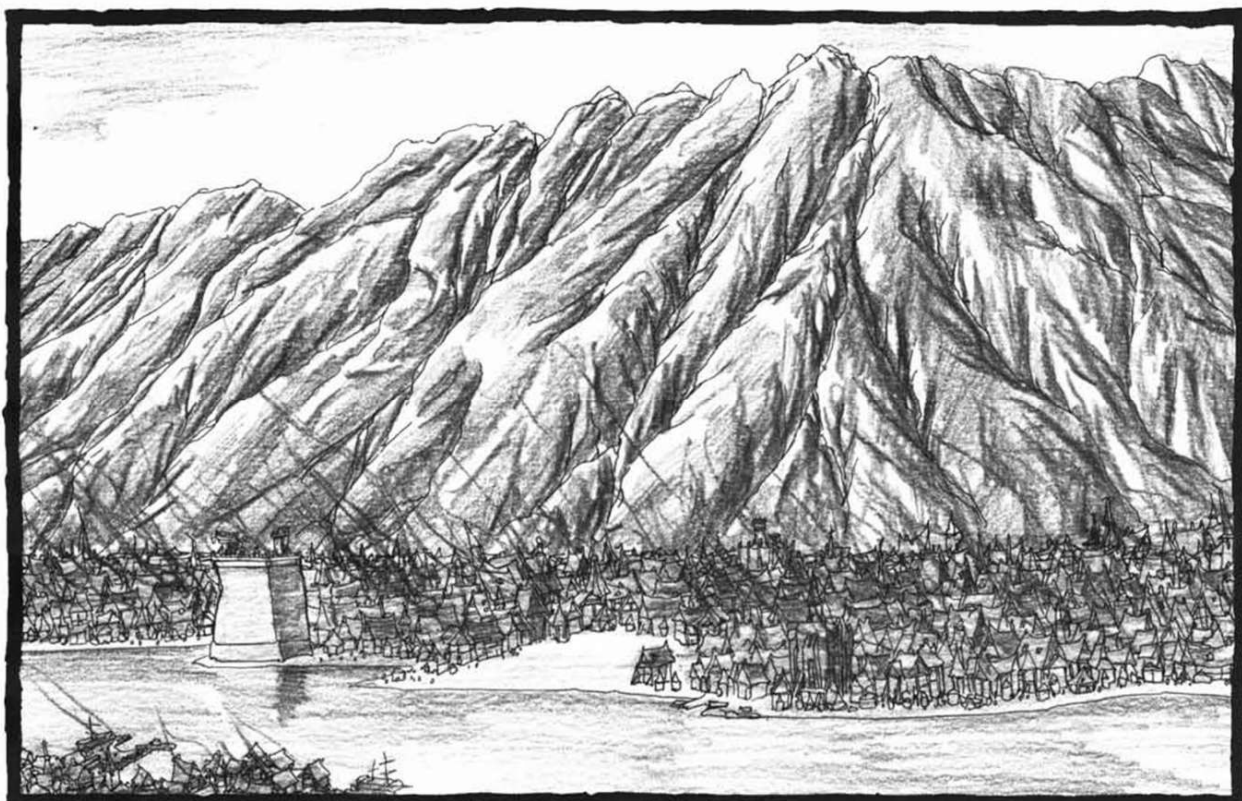
MADAME YAGA

La pequeña casa de Madame Yaga está situada entre dos hileras de sucias viviendas en el extremo este de la Pequeña Kislev. Yaga es una adivina de cierta habilidad, y continúa sorprendiendo a la gente con su visión sobrenatural y eterna sabiduría. Solo recibe con cita previa. Debido a que rara vez sale de los confines de su casa, un joven conocido solo como Yuri se sienta delante de su puerta y gestiona su agenda. Nadie sabe como están relacionados Yuri y Yaga, o incluso si son familiares.

Terror en Talabheim

"¡Una tormenta! ¡Y qué tormenta! Una tormenta del cambio, los vientos salvajes del norte ... un diluvio de odio y desesperación. Un dios caerá en lugar de su nación. Los inquietos deberán demostrar la rápida salvación. No temas a la tormenta, sino a lo que viene después. Póstrate, el Imperio no ve las bestias que caminan erguidas. Una plaga en la casa de Taal ... el Ojo del Gran Bosque de deberá cerrar para siempre, y los hijos de la rata cornuda se tomarán los reinos de los hombres como suyo y se ríen desde las sombras hasta el fin del mundo entero."

-Necorda, Profeta del segundo milenio



CAPÍTULO I: LOS MUELLES DE TAALAGRADO

En el corazón del Imperio se encuentra la gran ciudad de Talabheim—El Ojo del Bosque—, sede de electores y emperadores a lo largo de su historia. Durante milenios, el Taalbaston, la enorme e inexpugnable pared del cráter que rodea la sagrada ciudad de Taal, ha intimidado a todos los enemigos, haciendo ridícula la idea de un asedio. Los mayores ingenieros Enanos de varias generaciones han declarado a Talabheim inexpugnable.

La pared está a punto de convertirse en una trampa.

PLAGA EN EL OJO DEL BOSQUE

En los tiempos antiguos, los Reinos de los Enanos se extendían por las montañas del Viejo Mundo. El Undgrin Ankor o “Camino subterráneo”, una magnífica red de carreteras subterráneas excavada en los huesos de la tierra, interconectaba muchos de sus asentamientos. Pero a medida que el Imperio Enano declinaba, muchos de sus Karaks se perdieron en la oscuridad, y los numerosos enemigos de los Enanos tomaron gran parte del Undgrin Ankor. Los valientes Enanos, fuertes de corazón, destruyeron gran parte de su gran obra para que no pudiera ser usada contra ellos o contra otros en el futuro.

Los Hijos de la Rata Cornuda, las retorcidas ratas de apariencia humana conocidas como los Skavens, han usado partes del Undgrin Ankor en sus ataques al mundo de los hombres. A través de los siglos han encontrado pasajes llegando a muchos

Donde se ofrecen lucrativos, aunque desagradables empleos a nuestros protagonistas; se renuevan viejos odios, se derrama sangre fresca, una inmundicia se arraiga y se colocan indicios de lo que está por venir al ojo perspicaz.

lugares que los Humanos creían inexpugnables. Los Skavens aguardaron, esperando su momento de regresar, esperando que el Imperio titubeara para poder dar su golpe mortal.

A raíz de la Tormenta del Caos, unos pocos creen que el momento esperado por fin ha llegado.

Nelrich El Supurador, Sacerdote de Plaga del Clan Pestilens, una tribu Skaven dedicada a la propagación de la enfermedad y la decadencia, escogió Talabheim como blanco para una sutil y a pesar de ello virulenta plaga. Él y sus viles compatriotas crearon una enfermedad que se gesta lentamente, con la esperanza de que permita que se disemine por la población del Imperio antes de que nadie sea realmente consciente de ello. Eligió Talabheim por su céntrica ubicación entre Vieja Carretera de los Enanos y el ampliamente utilizado Río Talabec. Nelrich está equivocado en esto, así como en otras informaciones varias.

Sus planes no son suyos, y su enfermedad ha sido manipulada.

Entre los Skavens son comunes las luchas internas, incluso se esperan. Pero solo uno de los Videntes Grises, el hechicero profeta del Dios Oscuro Skaven, la Rata Cornuda, presumiría de manipular a un Sacerdote de Plaga. Asorak Ojoacerado, un Vidente Gris, tiene planes muchos más ambiciosos para Talabheim que el mero cultivo de una nueva epidemia. Ha influenciado místicamente la nueva enfermedad de Nelrich, por lo que su potencia podría aumentar considerablemente, o ser fácilmente curada con las sustancias adecuadas.

Una vez Nelrich ofrezca su nuevo "regalo" a la gente de Talabheim, Asorak pretende aumentar enormemente la virulencia de la enfermedad fuera de la ciudad y asesinar al Supurador y sus seguidores, para que no puedan desbaratar sus planes o a la que pronto será su mano de obra con sus enfermedades. Asorak se alió con los astutos ingenieros místicos del Clan Skryre, los mortíferos innovadores de los Skaven. Como las autoridades de Talabheim aislarán la ciudad del Imperio para contener la plaga, Asorak y sus aliados del Clan Skryre atacarán la ciudad en gran número desde el Undgrin Ankor. Tras la caída de la ciudad, el Vidente Gris no solo permitirá propagar la noticia de su victoria, sino que enviará mensajes a propósito sobre el ataque Skaven y la nueva plaga mortal, ya que su objetivo final es mucho más insidioso.

Mientras el Imperio reúne tropas sobre la ciudad para liberarla, el Vidente y sus aliados trabajarán sobre una monstruosa arma, una abominación impulsada por Piedra de Disformidad que será capaz de verter espantosa destrucción sobre todo lo que esté fuera de las "inexpugnables" paredes de la ciudad de Taal. Una vez que sea eliminada cualquier patética fuerza que el Imperio pueda reunir a consecuencia de la Tormenta del Caos, el camino a la dominación Skaven del Viejo Mundo estará asegurado. El Vidente Gris y sus aliados Skryre forjarán un siniestro imperio sobre el cadáver de Talabheim, y el Imperio caerá, a menos que alguien los detenga.

EMPEZANDO

Nuestra epopeya comienza sobre las embarradas calles de Taalagrado, el destartado puerto que se asienta entre el Río Talabec y la base norte del cráter que rodea la ciudad de Talabheim. A pesar de ser la entrada a una de las ciudades más ricas del Viejo Mundo, Taalagrado es en parte una cloaca. Los gobernantes de la ciudad se proponen discutir cómo limpiar el lugar cada siglo más o menos, pero inevitablemente, cualquier proyecto emprendido se queda en el camino. "Taalagrado siempre ha funcionado bien como es," o algún otro sentimiento general sirve como epitafio para este tipo de esfuerzos cívicos.

Sin embargo, en el último año, llegó finalmente el cambio a Taalagrado, y no para mejor. Soldados de todo el Imperio marcharon al norte a encontrarse con las huestes de Archaon por todos los caminos, pero poco después, llegaron los primeros refugiados al sur, huyendo de los horrores del frente, en busca de ayuda. Cientos de ciudadanos desesperados, temiendo con razón que sus pueblos no fueran seguros, aumentaron hasta rebosar la población permanente de Taalagrado de leñadores, pescadores y marineros. Prácticamente durante la noche surgió un enorme campamento de más de 1.200 refugiados ilegales de Hochland en las afueras del puerto.

Y han comenzado los rumores de una plaga.

- BIENVENIDOS A TAALAGRADO: NO ESTÉ MUCHO TIEMPO -

Es probable que tus PJs no se impresionen la primera vez que vean Taalagrado. Los gobernantes de Talabheim siempre han estado más preocupados por lo que viene dentro de la ciudad que fuera. Mientras el comercio continúe de forma regular, se le permite a Taalagrado seguir su propio camino, lo que ha dado lugar a una sucesión de gobernantes más preocupados en llenarse sus bolsillos que en pavimentar las calles. Aunque se ha gastado una gran cantidad de dinero en los muelles, se ha permitido degenerar al resto de la ciudad más allá de las calles que conducen al Paseo del Hechicero. Incluso si Taalagrado fuera un burgo más fino de lo que es, aún parecería poco comparada con el enorme Taalbaston y las elevadas fortificaciones que asoman sobre puerto a través de los árboles.

Los piratas han usado siempre Taalagrado para vigilar barcos objetivos y reclutamiento forzoso de víctimas. La reciente afluencia de gente que nadie echa en falta ha sido una inmensa bendición para el "reclutamiento." Una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría popular (El Imperio)** revela que no es buena idea emborracharse en Taalagrado con "amistosos desconocidos".

Si tus PJs son nativos de Talabheim o las regiones periféricas, es probable que ya estén algo familiarizados con Taalagrado. Sin embargo, incluso los más familiarizados con el puerto, están teniendo gran cantidad de problemas en reconocerlo ahora. Los muelles han sido reformados hace menos de un año para permitir el paso de tropas hacia el norte, y ahora hay incluso más refugiados de lo normal cubriendo las calles. Incluso la más humilde choza está abarrotada de gente desesperada. Los PJs nuevos en la región descubrirán, sin duda a su pesar, que entrar en Talabheim por lo general requiere al menos una pequeña estancia en Taalagrado. (ver **Pasando A Través del Taalbaston** en la página 14 para detalles.) Debido a los recientes problemas del Imperio hay una gran restricción con los pases de la ciudad, haciendo el ya tedioso proceso más difícil incluso de lo habitual. Es relativamente fácil encontrar un lugar donde hospedarse si los PJs tienen dinero que gastar.

La mayoría de los que pasan por Taalagrado están buscando algún tipo de empleo, y es probable que los PJs no sean una excepción. Los personajes nuevos en la zona sin duda no desearán parecerse a la variedad de "refugiados", visto que muchos lugareños, incluyendo a los personajes pregenerados, estarán escasos de fondos, ya que las diversas vías de trabajo que la zona ofrece tradicionalmente, p.e. el comercio, la madera, el gobierno, etc. han sido seriamente perturbados por la guerra. Aunque hay gran número de ciudadanos en posición similar, la capacidad de los PJs, o quizás sus armas y su disposición a usarlas, puede ser una ventaja aquí, considerando especialmente el reciente anuncio de la Condesa Elise.

BASTA YA

Corre el rumor de que los vagabundos de los muelles mancharon un envío especial de pieles preciosas destinadas a la propia Condesa, y en un arranque de ira ordenó que desapareciera toda la chusma. Ciertamente o no, las autoridades de Talabheim han declarado que la mayoría de refugiados dentro y alrededor de Taalagrado tienen que irse. Los que pertenezcan a pueblos vecinos deben ser repatriados a sus hogares. Por fortuna, el consejo de nobles ha decidido, en su sabiduría, que los dos pueblos más allá de la Grand Freistadt de Talabheim fuera de los muros del cráter, Breitblatt y Gründach, podrían expandirse. Talabheim desea ver a los refugiados asentados cerca, posiblemente aceptados en la propia ciudad si tienen habilidades útiles, o repatriados en cualquier otro lugar.

Una tirada exitosa de **Cotilleo** revela una razón mucho más insidiosa en la reciente declaración de la ciudad. Parece que recientemente ha aparecido una nueva enfermedad en los muelles de Taalagrado, y la mayoría de los lugareños, incluyendo los principales médicos de Talabheim, culpan a la horda de refugiados acampados en Taalagrado. Nadie parece saber aún

LA MAGNÍFICA LÍNEA TEMPORAL

Capítulo uno

Los personajes buscan empleo entre los muelles de Taalagrado. Los PJs conocen al Magistrado Hohenlohe quién les ofrece empleo.

Los personajes escoltan a los refugiados al pueblo de Breitblatt, un trayecto que debería durar poco más de tres días.

Mercenarios ogros acosan a los viajeros en el segundo día de viaje.

Ocurre un ataque bestial en algún momento de la noche antes del tercer día.

Uno o más PJs contrae la Fiebre Gris.

Durante la ausencia de los PJs se siembra en Taalagrado una versión más letal de la Fiebre Gris. Se sellan las puertas de Talabheim para ayudar a frenar la propagación de la plaga de los muelles.

Capítulo dos

Los personajes regresan a Taalagrado una semana después de haber partido con los refugiados solo para encontrar que las condiciones en los muelles han degenerado, la Fiebre Gris ha proliferado y las puertas están cerradas.

Los PJs pueden relacionarse con los Shallyanas.

El destino del Boticario Widenhoft.

La desesperación del Capitán Rudolph Nierhaus.

A los pocos días, los personajes deben darse cuenta que deben salir de Taalagrado o morir.

Los personajes entran en Talabheim viajando bajo el Taalbaston.

Capítulo Tres

Los personajes buscan al Boticario Ulthvas Daubler.

Tres días después de que los PJs entren en la ciudad: todos los hombres capacitados son reclutados por la milicia. Pasan unos días recogiendo cuerpos, patrullando las alcantarillas, etc.

Los PJs encuentran una caverna llena de Skavens masacrados.

Capítulo Cuatro

Ulthvas Daubler desentraña parte del misterio de la Fiebre Gris (si los personajes le dieron las notas de Widenhoft) una semana antes de la llamada al reclutamiento obligatorio.

Una noche después, las fuerzas de Nelrich El Supurador se apodera de los Árboles del Sebo y el Mercado Viejo pero frena su avance en la ciudad por las barricadas.

Dos días después del comienzo de la Infestación, aparecen extraños Zombis en las calles de Talabheim.

Si investigan las marcas que todos los Zombis tienen les lleva un día abordar las tretas de la burocracia de Talabheim.

Los personajes encuentran fácilmente la finca de la Dra. Gugula Skell y posiblemente se enfrenten a un Tumulario en su "sala de arte".

Capítulo Cinco

Un día después (o dos noches después de la primera aparición de la Plaga Zombi) Morrslieb está en plenilunio y las fuerzas del Vidente Gris Asorak Ojoacerado invaden en masa Talabheim, que cae en una sola noche de lucha brutal.

Capítulo Seis

Dos días después de la derrota de Talabheim, Ojoacerado se dirige a la población esclavizada y comienzan los trabajos sobre una serie de proyectos por la ciudad.

Los personajes ayudan a fundar un movimiento de resistencia para combatir la ocupación Skaven.

En el transcurso de varias semanas (aproximadamente un mes) la Resistencia de Talabheim reúne información y equipo y emprende incursiones contra los Skavens.

Apenas un mes después de la caída de Talabheim, los Skavens comienzan a realizar disparos sobre el Taalbaston con sus máquinas de asedio y lo que sea que han construido en el Hogar del Dragón.

Los PJs averiguan que los Skavens intentan desvelar su plan maestro en el treceavo día del mes, una noche de plenilunio de Morrslieb.

Los PJs, necesitando cualquier aliado que puedan conseguir, deciden acercarse al Supurador.

Capítulo Siete

Los personajes tienen algo más de una semana para planear y llevar a cabo un asalto para detener al Vidente Gris.

Segunda Batalla por Talabheim.

Los PJs asaltan el Hogar del Dragón y/o al Vidente Gris Asorak Ojoacerado, presumiblemente en el duodécimo.

mucho acerca de la enfermedad, salvo que provoca algo de tos, y los sumidos en su agonía tienen largos períodos de escalofríos.

Para acelerar el proceso de trasladar a los refugiados lejos de la ciudad, Talabheim envía un respetado Assuror, el Magistrado Sorland Hohenlohe, para supervisar los asuntos. Los Assurors son una rama vagamente respetada del infame Gremio de Litigantes de Talabheim. Personas con una inclinación académica y criterios supuestamente imparciales, son enviados con frecuencia a examinar los casos difíciles y arbitrar disputas inusuales. En este caso, el Magistrado Hohenlohe está evaluando los méritos de los que han solicitado un alojamiento permanente en la propia ciudad, así como dirigir a la mayoría de los solicitantes a otros destinos que serían más adecuados a sus diferentes habilidades o falta de ellas.

MAGISTRADO SORLAND HOHENLOHE

A primera vista, Hohenlohe parece ser casi un estereotipo de un belicoso gigantón. Una inspección más minuciosa revela

que en el buen Magistrado reside una mente aguda y bondadosa; sin embargo, las múltiples décadas pasadas como Assuror han desgastado la tolerancia de Hohenlohe a las mentiras a la hebra más simple. Sus brascas bravuconerías es una fachada muy práctica que usa para debilitar la guardia de la gente con el fin de pillarles si están fingiendo. El una vez ardiente pelo rojo de Hohenlohe se ha descolorido a un gris fuerte en las sienes, pero no muestra más signos de estar en los cincuenta años. Sus anchos hombros y rubicunda expresión le hacen parecer estar más en casa un leñador que un erudito. De hecho, es un devoto seguidor de Taal y viaja con frecuencia a los desiertos a meditar sobre cuestiones particularmente espinosas de la ley.

Plaga o no, no está particularmente contento sobre la decisión de la ciudad de alejar a las personas y tiene la intención de hacer todo lo posible para asegurarse de que los que vinieron antes que el estén justamente valorados. Sin embargo, es pragmático y deduce que los que tienen suficiente dinero para sobornarle sin duda serán buenos en la ciudad, haciéndole amable a cualquier cantidad de ofertas.

Magistrado Sorland Hohenlohe

Profesión: Político (ex litigante)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
27%	25%	32%	33%	36%	54%	42%	60%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Genealogía / Heráldica), Sabiduría académica (Leyes) +10%, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Tasar, Cotilleo + 10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, +10%, Lengua secreta (Jerga gremial, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Negociador, Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Cortés, Genio aritmético

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero de la mejor artesanía)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano de la mejor artesanía (espada)

Enseres: Ropas de calidad, Libro de leyes de Talabheim, folletos, material de escritura

El propósito oficial detrás de la visita del Magistrado se convierte rápidamente en conocimiento popular a lo largo del Taalagrado, y pronto se forma una larga fila junto a la taberna La Anguila, donde Hohenlohe ha decidido "mantener el tribunal" durante su estancia. Una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo o Desafiante (-10%) de Carisma** con cualquier miembro de la milicia local o empleados de la Oficina Municipal de Entrada revela que el Magistrado probablemente necesitará algunas manos competentes.

Los PJs sin necesidad de fondos o nuevos en Talabheim podrían terminar perfectamente delante de Hohenlohe porque quieren entrar en la ciudad más rápido de lo normal. Como se menciona anteriormente, con Hohenlohe, el dinero habla, pero él es discreto. Los PJs que intenten sobornarle necesitan tener éxito en una tirada de Carisma, ya que su dignidad no puede soportar más que un sutil indicio de su corrupción.

- BREITBLATT O FRACASO -

Los PJs sabrán que están en el lugar correcto por la cacofonía que les saluda mientras pasean por las mañaneras calles de Taalagrado. Una multitud de más de un centenar de adultos, además de un buen número de niños, se arremolinan a media manzana de La Anguila. Hay varios bueyes con ellos, junto a varios vagones cargados con provisiones y suministros. Un buen número de Caraperros de Talabheim de mirada cautelosa que han sido llamados a Taalagrado para ayudar en las tareas de limpieza montan guardia sobre el grupo. Un administrativo camina hasta los PJs entregándoles un pequeño paquete, y les comunica que el Magistrado les envía saludos, buen viaje y tal. El paquete consiste en un mapa de la región de Talabheim (con su destino claramente marcado) y un salvoconducto fechado, firmado por el Magistrado indicando que sus portadores trabajan para Talabheim y no debe obstaculizarse sus tareas.

Un sargento Caraperro llamado Arvid asiente a los PJs y les dice que deben tomar la Vieja Carretera de los Enanos al norte rodeando Talabheim. "Tomará menos de medio día más. He oído que ha habido algunos Píeles Verdes haciendo travesuras al sur de O'Waldfährt. Orillas, si hay problemas, es posible

CONOCIENDO A HOHENLOHE

Hohenlohe tiene abiertas las puertas de La Anguila todos los días justo tras el amanecer. Parte de la barra de la taberna ha sido incluida y transformada en un estrado elevado desde el cual el magistrado contempla a los solicitantes. Hordas de administrativos le llevan diferentes documentos apropiados que evalúa rápidamente frente a él de manera contundente. Se toma una hora de descanso cada mediodía antes de reanudar sus tareas hasta el anochecer. Miembros de la milicia de Taalagrado paran a los personajes que se aproximen a Hohenlohe y les preguntan por sus asuntos con el Magistrado. Es probable que independientemente de la respuesta se les diga que tienen que hacer cola, a menos que pregunten por el trabajo del que han oído hablar. Hohenlohe apartará a sus guardaespaldas a un lado y echará al PJ una fuerte inspección con su perspicaz mirada. A continuación les interrogará acerca de su pasado, especialmente si no son nativos de Talabheim. El Magistrado está autorizado a pagar un salario bastante considerable a las pocas almas valientes dispuestas a escoltar a un grupo de refugiados a un nuevo hogar en el pueblo de Breitblatt, una pequeña comunidad a pocos kilómetros en el interior del Gran Bosque, tras el borde sudeste del cráter. Se pagan 2 co tras aceptar y una bolsa de 8 co a cada uno al término de la tarea. Esto bien podría poner los pelos de punta a cualquier antiguo aventurero ya que el viaje en su mayoría es a través de la Vieja Carretera de los Enanos y realmente no debería durar más de una semana como máximo. Hohenlohe explica la necesidad de una escolta diciendo que puede que algunos viajeros renuentes necesiten "ayuda" en el camino, por no hablar de los peligros del bosque en estos días. Por supuesto, no mencionará ninguna enfermedad. Endulza el trato a los PJs nuevos en la región insinuando que puede ser capaz de acelerar significativamente sus pases para la ciudad.

Si los PJs aceptan su oferta, Hohenlohe les dice que se preparen para el viaje empezando al alba en dos días. Hace un gesto a uno de sus asistentes que se aproxima a los PJs con pequeñas bolsas, pero el Magistrado le para justo antes de que el administrativo le entregue el dinero indicando, "si me engañan de alguna manera les perseguiré y despellejaré. ¿Aún quieren el trabajo?" Si los PJs aceptan, las bolsas cambian de mano y cada PJ recibe su dinero.

Por cierto, si los PJs cogen el dinero pero no se presentan, Hohenlohe es tan bueno como su palabra. Pone en circulación bocetos de los PJs a través de la milicia y Patrulleros locales. Nunca más estarán a salvo en la región de Talabheim.

llamar a algún barco de pasajeros o algo parecido a lo largo del río." El Río Talabec va paralelo al tramo de la Vieja Carretera de los Enanos que pasa al norte de Talabheim durante una buena parte del camino a Breitblatt. Suponiendo que no hayan excesivos retrasos, el viaje a Breitblatt debería llevar unos tres días y medio por trayecto.

Cuando están todos reunidos e indicas que estás preparado, el Sargento Arvid se gira hacia la multitud y grita con experta voz de campaña, "Escuchen, gente. Estos muchachos os llevarán a vuestros nuevos hogares. Cuiden de ellos y manténganles los niños cerca. No creo que ni mis hombres ni yo les volvamos a ver pronto, ¿no?" Os asiente a todos una vez y se aparta a un lado. ¿Hace un discurso?

Es hora de que los PJs afronten sus responsabilidades. La multitud ante ellos consiste principalmente en familias campesinas nativas de la región de Talabheim que huyeron a Taalagrado cuando comenzó el problema en el norte, así como

ALGUNOS OBLIGADOS A BREITBLATT

- Un joven y alegre herrero llamado Meinhard viaja al pueblo a establecer su primera herrería. Una pequeña aunque robusta mula carga su yunque, que él protege con su vida.
- Una ojerosa mujer llamada Ebore y su monosilábica hermana Irmgard están profundamente resentidas de ser enviadas de vuelta a Breitblatt. Se quejan en voz alta de sus pies, la carretera, el clima, el aire y de todo lo demás, además en cualquier oportunidad suena algo como -Ebore: Este maldito viento no afloja. Irmgard: ¡No!. E: Necesito un trago desesperadamente. I: ¡Si!
- Un viejo leñador llamado Aivars viaja con un sabueso igual de viejo llamado Katja. Aivars conoce cantidad de buenas historias de fantasmas sobre El Gran Bosque, que cuenta cerca de los fuegos en la noche.
- Una familia Hochlandesa, Matthias Keller y su esposa Susi, junto con sus cuatro hijos. Matthias vio demasiada de su amada provincia natal quemada y se ha convertido en un cascarón de hombre. Susi trata continuamente de despertarle de su ensueño, señalando varios lugares interesantes y señalando lo que los niños hacen. Matthias mira a través de ella.

algunos leñadores. Sin embargo, hay también algunas familias de refugiados de Hochland. Los personajes que no son nativos de la región necesitarán hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)** para averiguar porqué algunas de las familias son separadas del resto, ya que sus diferencias en la ropa y el acento son bastantes sutiles. Uno o más de los PJs deben dirigirse a al multitud para poner el viaje en marcha. El cómo elijan hacerlo coloreará una gran parte de la jornada por venir. Permite que los PJs den pequeños discursos y juzga si van con el enfoque de "somos guías amigables" o el "salte de la línea y te dolerá". Los campesinos, especialmente las antiguas familias Hochlandesas, han pasado tantas penurias que intentar **Intimidar** debería ser como poco **Difícil (-20%)**. Si tienen las Habilidades y Talentos adecuados pueden ser incluso capaces



de hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**. Por más que los PJs gestionen la salida, la multitud aún sigue saliendo por la puerta nordeste de Taalgrado hacia la Vieja Carretera de los Enanos.

PRIMER DÍA

En general el primer día está libre de problemas ya que la Vieja Carretera de los Enanos permite viajar con relativa facilidad. El imponente muro del Taalbaston acota el horizonte sur, y puede verse el Río Talabec hacia el norte mientras lo permitan las colinas. Los PJs pueden conocer algunos de sus cometidos para pasar el tiempo y hacer lo que consideren más útil para ellos. El acontecimiento más importante del día, aunque ahora no lo parezca si los PJs no han escuchado los rumores de la plaga en Taalgrado, es que un buen número de niños y algunas personas mayores están enfermando con una tos seca. Se cree que a causa del polvo del camino. Los personajes necesitan una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para notar que ninguno de los Hochlandeses tiene la tos (no han estado tan expuestos como los nativos Talabheimenses que han estado dentro y alrededor de Taalgrado, ver La Fiebre Gris en la página 41 para detalles). Ten en cuenta que solo pueden hacer la tirada de Percepción si han dilucidado qué refugiados son Hochlandeses y cuales no.

La mayoría de los campesinos tienen mantas y un equipo limitado, pero poco más. Algunas de las familias más adineradas (para refugiados) tienen una tienda de campaña para la noche, pero la mayoría duerme bajo las estrellas junto al fuego. Los PJs pueden delegar en algunas personas para ayudar a vigilar en la noche; ninguno de los campesinos se ofrecerá voluntario para ello en la primera noche.

SEGUNDO DÍA

La mañana del segundo día trae algunos problemas potencialmente graves deambulando por la carretera. Tres Ogros alegremente vestidos se pavonean por la Vieja Carretera de los Enanos desde el este. Son una explosión de colores, vistiendo grandes y voluminosas camisas que muestran gran cantidad de desgaste a pesar de sus tonos brillantes. Los Ogros paran cuando ven a los PJs y su enorme grupo para estudiarlos por un tiempo. Los refugiados entran inmediatamente al borde del pánico mientras miran con miedo a las enormes criaturas. Suponiendo que los PJs no les ataquen inmediatamente, los Ogros consultan un poco antes de que uno de ellos avance.

El propio suelo de la Vieja Carretera de los Enanos tiembla notablemente con cada paso que la bestia colosal da hacia vuestro grupo. Continúa acercándose cada vez más hasta que está a solo una docena de pasos más o menos de vosotros. Su sombrero es casi tan grande como él; con un ala más ancha que la mayoría de la altura de los hombres. El sombrero tiene varios penachos de brillantes plumas que ondean con el viento de la mañana y se lo quita brevemente para hacer una ligera reverencia. "Ey, delgados. Los muchachos y yo consideramos que tenéis una buena manada aquí. Nos preguntábamos si estaríais dispuestos a ayudarnos a arreglarnos el desayuno." Mira a los campesinos de su alrededor, sonríe con los colmillos de sus fauces a un grupo de niños (que estallan en llantos rápidamente, se echan al suelo, o ambas cosas) y luego vuelve a mirarlos expectante.

Los Ogros básicamente desean ser sobornados, y un par de niños lo harán bien. Los PJs se encuentran con uno bien emplumado, que se presenta como Thurgredd Heartseizer, bastante afable

para ser un Ogro. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma** exitosa, permite convencer a los Ogres de que cojan un buey en su lugar. Cualquier otra cosa que no te parezca inteligente acaba en una desagradable pelea: ten en cuenta que no les interesa el dinero. "Ows ¿Eso me va a llenar? ¿No puedo devorar algo ahora?" Si no hay acuerdo, Thurgredd se encoge de hombros, camina de regreso con sus compatriotas, consultan un poco más, y luego atacan todos. Los Ogres cargan contra los campesinos, lanzando tajos al azar hasta que hayan matado a media docena más o menos cada uno, mientras que no se toman la molestia de atacar a los PJs a menos que los PJs les ataquen. Si no, tras la masacre recogen uno o dos "manjares" y parten al oeste. Si los PJs logran matar a uno de ellos, inmediatamente dejan de luchar, y recogen el cuerpo de su compañero diciendo, "Gracias pues por el desayuno, ¿eh?" y se marchan remolcando el desayuno.

Thurgredd Tomacorazones, Negull Muñónsangiento y Worzot el Muro

Profesión: Mercenario

Raza: Ogro

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	21%	46%	45%	24%	22%	35%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev), Sabiduría popular (Ogres), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Jugar, Regatear, Percepción, Buscar, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Desarmar, Intrépido, Temible, Especialista en armas (A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Grebas de cuero, Camisa de malla, Yelmo)

Puntos de Armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Arma grande

Enseres: Poción curativa

RESULTADOS

Si los PJs se abren paso sin pelear, los campesinos les tendrán un respeto considerable. Si pelean y pierden, los refugiados que sobrevivan aún les encuentran increíblemente valientes por enfrentarse a los Ogres. Si ganan, no harán nada mal a partir de ese momento. Por supuesto, es posible que PJs particularmente crueles decidieran simplemente dar algunos niños a los Ogres. Si es así, ninguno de los refugiados les dirá una sola palabra de buena gana durante el resto del viaje, y los eventos descritos en la siguiente sección deberán ser debidamente penalizados. A la primera ocasión que tengan los campesinos, enviarán un mensaje al Magistrado Hohenlohe de la traición y cobardía de los PJs.

UNA MAÑANA SINIESTRA

El amanecer del tercer día trae un intenso gemido por todo el pequeño campamento de refugiados que sin duda despertará a cualquier PJ que aún no lo esté. En el extremo sur del campamento les espera una espeluznante visión: un pequeño grupo de campesinos rodea una tienda salpicada de sangre. Los tajos en la lona revelan los tres familiares: un hombre, una mujer

y una niña, brutalmente asesinados, con sus cuerpos mutilados como por una bestia salvaje.

La primera orden se emplea en calmar a la multitud y retirarlos si los PJs quieren tener alguna posibilidad de investigar lo ocurrido antes de que la zona sea completamente pisoteada. Esto lleva una requiere una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma o Intimidación**. Los excitados campesinos estarán sin duda gritando diferentes frases, dependiendo de lo bien considerados que estén los PJ. "Protéjanos bien, señor" frente a "¿Qué buenos sois!" y "Sigmar/Taal nos salve". Una tirada **Muy Fácil (+30%) de Rastrear**, que se reduce a **Normal (+0%)** si la multitud no ha sido manejada adecuadamente, revela un conjunto de trastos de bestias que recuerdan a lobos, rumbo sur, lejos de la tienda rota y el campamento. Los PJs que tengan éxito en la tirada de Rastrear deben también intentar una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**. El éxito indica que notan que los rastros son falsos, que es por lo que son fáciles de seguir.

Una tirada **Rutinaria (+10%) de Buscar** en la tienda rota y sus últimos ocupantes revela una pequeña bolsa con 23 c y 20 p. También hay un pequeño colgante de plata del doble cometa de Sigmar valorado en unos 10 c. Un personaje que haga una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** notará que la cadena del colgante tiene un corte limpio, no está fracturada ni mordida, lo que sugiere de inmediato un agresor empuñando algún tipo de hoja. Cualquier PJ con la habilidad apropiada, como **Supervivencia** o **Criar animales**, puede intentar una tirada **Normal (+0%)** cuando estudie los cuerpos. Un éxito indica que aunque los cuerpos parecen haber sido mutilados, no se ha extirpado nada para comer, lo que es inusual considerando la aparente ferocidad del ataque y el hecho de que un animal normalmente debería estar muy hambriento para atacar un campamento grande.

Preguntar a las familias acampadas más cerca de la tienda de los fallecidos revela que eran una amable familia de Hochlandeses que se auto mantenían. El hombre era un cazador llamado Klaus; ninguno de los presentes puede recordar haber oído el nombre de la mujer o la niña. Aunque se les presione, todos juran que no vieron nada fuera de lo normal. Un PJ muy perceptivo podría comprobar de nuevo la tienda en este punto. Klaus era cazador, pero su arco y sus flechas no están. Preguntar de nuevo a los testigos confirma de inmediato que Klaus tenía un robusto arco el día anterior, que mostró en el campamento a los interesados.

¿Qué pasó? Bueno, uno de los que los PJs cargan es un leñador rabiosamente patriótico Talabheimés llamado Regimius Janicke. Janicke detesta a los Hochlandeses más allá de toda razón y apenas ha sido capaz de mantener su odio bajo control durante el viaje. Para él fue difícil de digerir saber que algunos de los Hochlandeses no eran solo granjeros sino cazadores que no solo se les permitía sino se les alentaba a convertirse en ciudadanos de Talabheim e invadir "su" bosque. Klaus, presumiendo de su excepcional arco y restregando por la cara de Janicke cuanto mejor era su equipo que el de él, causó el estallido final del leñador. Usó sus habilidades para infiltrarse sin ser visto a la tienda de la familia, solamente para robar el arco de Klaus, al menos eso es lo que ahora se dice a sí mismo. Klaus despertó y Janicke le mató junto a toda su familia. Usó su conocimiento de los bosques para hacer que el ataque pareciera el de un animal y luego falsificó algunos rastros alejándose del campamento. Ahora está lleno con una especie de justificada ansiedad; una parte de él sabe que lo que hizo estuvo mal, pero esa parte está perdiendo la guerra con la que se siente justificada por completo. De hecho, está empezando a contemplar como podría enseñar una lección a más Hochlandeses en el futuro.

REGIMIUS JANICKE

Janicke es un hombre enjuto con una piel curtida semejante a la cecina. Lleva barba muy corta que ha plateado antes de tiempo



debido a su dura vida. Sus acuosos ojos azules grandes y ligeramente inquietantes miran fijamente bajo las duras profundidades de sus escarpadas cejas. Janicke habla rara vez y cuando lo hace usa pocas palabras. El único punto que explica con detalle es clamar contra los Hochlandeses de quienes afirma que van a diluir la pureza de la gente de Talabheim.

Su odio realmente es simple. Su padre era un cazador Hochlandés que abandonó a su madre, una campesina de Talabheim, para criar un hijo por su cuenta. Janicke creció entre cuentos sobre la malvada infidelidad de los Hochlandeses. Se convirtió en leñador, en parte, para demostrar que podía hacerlo mejor que cualquiera de los "insignificantes furtivos" del norte. Creció cazando en los bosques alrededor de Breitblatt, pero en el último año, el Gran Bosque se había vuelto tan peligroso que huyó a Taalagrado hasta que llegaron de nuevo mejores tiempos.

Regimius Janicke

Profesión: Cazador (ex leñador)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	34%	50%	42%	35%	28%	39%	24%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	5	4	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse + 10%, Rastrear, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Escalar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso + 10%, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Vista excelente, Recio, Errante, Especialista en armas (Arco largo, A dos manos), Muy resistente, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma grande (Hacha a dos manos), Arco largo con 10 flechas, Arco de Klaus

Enseres: material de contraveneno, 2 trampas para animales, 8 c

ENCONTRANDO AL ASESINO

El que los PJs capturen o no a Janicke depende solo de lo minuciosos que sean en su investigación. Por razones de conveniencia pueden decir tan solo que fue una bestia y simplemente seguir adelante con la promesa de redoblar la guardia la próxima noche para disipar los temores de los campesinos. Pero si han descubierto suficientes evidencias, puede que no les sienta bien dejar que un asesino escapara de matar a una familia bajo su vigilancia. La clave es el arco de Klaus. Janicke no es capaz de deshacerse o destruir el arma excepcional. Lo ha envuelto vagamente con trapos y lo oculta entre sus posesiones. Si los PJs ordenan a todo el campamento mostrar sus posesiones, sobre todo si son especialmente inteligentes como para concentrarse en las personas que sospechan que pueden tener las habilidades para cometer este delito, serán capaces de forzar a Janicke a revelar el arco. En un primer momento Janicke tratará de reclamar el arco como suyo. Sin embargo, preguntar sobre Janicke inmediatamente revela su odio a los Hochlandeses, y todos en el rango de audición de los PJs quedan en silencio cuando los PJs pregunten al leñador porqué un hombre que odia Hochland lleva un arco con el símbolo del Conde Elector de Hochland grabado en él. Si se enfrentan así, Janicke luchará hasta la muerte antes que ser castigado por acciones que él no considera criminales.

Si Janicke escapa de su sangrienta infracción, volverá, con el tiempo, a golpear una y otra vez, creciendo poco a poco hasta llegar a ser una terrible amenaza para muchos de los refugiados de Hochland que intentan establecer nuevas vidas dentro y alrededor de Talabheim. Finalmente, el dios de la Sangre podría interesarse por Regimius Janicke. Sin embargo, probablemente los PJs se habrán movido mucho antes de que ese día llegue.

OTROS DESARROLLOS

La mañana puede traer también otra siniestra revelación. Si los PJs han sido respetuosos y están bien considerados por los campesinos, a uno de los PJs se le aproximará una anciana de aspecto preocupado quién le toma por el brazo suavemente y le susurra, "*Hay una cosa que necesitas ver, muchacho.*" Lleva al PJ a un fuego cercano donde hay una familia aprensiva, mirando nerviosamente alrededor. La familia se mueve para proteger del resto del campamento lo que quieren enseñar al PJ. Una campesina se sienta junto a un muchacho joven, con los ojos enrojecidos de llorar. Con mirada temerosa ojea al PJ y bajo la insistencia gentil de su marido ("*Greta, por favor...*") tira hacia atrás de la manta de su hijo. Los brazos y el pecho del niño tienen manchas grises. Tose una vez, débilmente, y luego se estremece violentamente, todo su cuerpo tiembla mientras las lágrimas de su madre fluyen de nuevo.

Un PJ con la habilidad puede intentar una tirada **Rutinario (+10%) de Sabiduría académica (Ciencias)** para saber qué buscar donde todos los demás solo ven una plaga. El éxito, por extraño que parezca, indica que si bien es una enfermedad, sin duda, es cierto que el PJ nunca había oído hablar antes de tales síntomas (que no sean los rumores en Taalagrado). Mientras que el fracaso indica que el PJ cree que ha leído sobre algo similar hace mucho tiempo, pero no puede recordar detalles. Lo mejor que el PJ puede recomendar es arropar y mantener caliente al niño. Probablemente querrán separar discretamente a la familia del resto del grupo, pero no importa, de todos modos ya es demasiado tarde, aunque no sepan en ese momento.

LLEGADA JOVIAL Y REGRESO INQUIETANTE

Los refugiados y sus guardaespaldas deben llegar a Breitblatt justo pasado el medio día del cuarto día de viaje. Mientras que algunos pueden considerar el reciente viaje como una pequeña distancia, puede que desees recordarles que la mayoría de campesinos del Imperio, viven, envejecen y mueren a menos de un día de marcha de su pueblo natal. Los campesinos están contentos de haber llegado por fin a su nuevo hogar. Se tocan flautas y se cantan canciones floreciendo una sensación general de fiesta entre ellos. Los pocos aldeanos que quedan en Breitblatt salen a conocer la masa de recién llegados (y probablemente, para inspeccionar las mercancías entrantes), al igual que la pequeña milicia de seis hombres que están destinados al pueblo, que están ansiosos de noticias de la ciudad.

No hay mucho que ver en Breitblatt. A un kilómetro y medio de la Vieja Carretera de los Enanos y a varios kilómetros al sudeste del borde del Taalbaston, Breitblatt es un pequeño pueblo de agricultores vasallo actualmente de la Condese Elise Krieglitz-Untern. La lealtad de Breitblatt ha sido, en el transcurso de su historia, objeto de comercio entre Talabheim y Talabecland por diversas razones políticas. Los PJs son ciertamente bienvenidos a quedarse; sin embargo, si saben de la enfermedad que parece que está permaneciendo con los refugiados, pueden desear de inmediato que se marchen inmediatamente para alertar a los médicos y poner distancie entre ellos.

El comandante de la milicia recomienda enérgicamente volver por donde vinieron ya que todas las noticias de Waldährte y el sur son malas. Dependiendo de las acciones de los PJs y de como hayan tratado a su ahora antigua responsabilidad deberían aclamarles a su manera o ignorarles intencionadamente mientras parten.

Dos acontecimientos estropean el viaje de regreso a Taalagrado, ambos malos presagios. Tras el primer día de viaje, uno o más de los PJs presenta una tos fuerte y en ocasiones se estremece involuntariamente, a pesar de no sentir frío en particular, ver La Fiebre Gris en el lateral de la página 41 para los detalles. Ten en cuenta que los PJs no tienen la versión mejorada de la plaga.

El segundo ocurre la última noche antes de llegar a Taalagrado. Una hora o así antes de amanecer, el PJ de guardia advierte un movimiento furtivo en la distancia. Unas figuras encorvadas corren por la carretera del norte y marchan a gran velocidad hacia la oscura pared del Taalbaston en la distancia, iluminada por la pálida luz de Mannslieb. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** revela que las figuras corren más rápido de lo que podría ningún Humano, y rápidamente se alejan de la vista. Una tirada **Desafiante (-10%) de Rastrear** para seguir el rastro de venida del norte. El rastro lleva a la orilla del Río Talabec. Hay grandes grupos de raras huellas sobre una pequeña sección. Una tirada de **Percepción** revela que varios paquetes de algún tipo fueron soltados en el suelo cerca de un grupo de rocas. Una de las rocas tiene una extraña sustancia polvorienta que un PJ suspicaz podría recoger, pero no hay más que ver.

ALTERNATIVAS

Si tus PJs son bastante experimentados o moderadamente solventes, los campesinos guiados no pueden apelarles lo más

mínimo. Pueden decidir que intentar sobornar rápidamente su camino hacia la ciudad puede ser el mejor modo de ir. Eso está bien, el propósito del primer capítulo es mostrarles que en Talabheim no va todo bien y enfermar con la plaga a alguno de ellos. Los sobornos no funcionan mientras los administrativos de la ciudad sean conscientes de que hay una enfermedad en los muelles, y ninguna cantidad de dinero agilizará los trámites.

Si permanecen en Taalagrado, no solo algunos cogerán la Fiebre Gris, sino que lo harán en su versión mejorada. Pasa directamente al Capítulo Dos y siéntete libre de divertirse en silencio con su desgracia.

LA FIEBRE GRIS

Descripción: Esta enfermedad es nueva en el Imperio, por tanto los contagiados tienen poca idea de los que les espera. Comienza con un hormigueo en la parte posterior de la garganta que lentamente se convierte a una tos intermitente. Junto con la tos vienen episodios de escalofríos que crecen continuamente agravándose a mientras la enfermedad progresa. En los últimos días los afectados desarrollan manchas gris pálidas por su cuello y pecho, muriendo o recuperándose poco después. Los que sobreviven encuentran que las marcas se vuelven blancas lentamente pero nunca desaparecen del todo. Los pocos que conocen la enfermedad también se refieren a ella como Escalofríos Pálidos.

Duración: 10 días / Especial

Efectos: La enfermedad solo produce tos ocasional los tres primeros días después de contraerla. Al cuarto día, cuando comienzan los escalofríos, el personaje sufre una penalización de -5% a todas las características de su Perfil Principal. Cada día posterior, el personaje debe superar una tirada de Resistencia o perder un 5% adicional a su característica de Resistencia. Si la Resistencia se reduce a 0 ó menos, el personaje muere. Tras el décimo día, las características del personaje vuelven a la normalidad. Los supervivientes se vuelven inmunes a la Fiebre Gris.

La enfermedad de Nelrich El Supurador tiene intención de causar un largo periodo de enfermedad leve seguida por una muerte repentina. En realidad, la Fiebre Gris no es del todo una enfermedad, ni tampoco causa la mayoría de efectos mencionados. La Fiebre es, de hecho, una aflicción mágica que produce que un cuerpo genere un sutil veneno orgánico. El Vidente Gris Asorak Ojoacerado influyó cuidadosamente en cómo trabaja la Fiebre Gris, de esta forma podría manipular fácilmente a los enfermos. Dando a los afligidos el "potenciador" correcto en el transcurso inicial de la enfermedad, los efectos mencionados arriba se doblan, por ejemplo, un -10% de penalización a todas las características, Perder un 10% de Resistencia diaria por fallar la tirada, y así sucesivamente.

La "cura" que el Vidente Gris y sus aliados tienen en su poder elimina al instante todo rastro del veneno que la Fiebre genera, que aparentemente cura a los afligidos, pero no hace nada por detener la enfermedad. Cualquier afligido por la Fiebre Gris que beba la cura Skaven tendrá todas sus características a sus niveles normales en una hora. Pero la persona curada aún tendrá la Fiebre Gris, y cada vez que deje de tomar la cura Skaven comenzará de nuevo su periodo de diez días, lo que significa que necesita un suministro continuo de cura Skaven para no enfermar de nuevo.

Un boticario experto que haya deducido la naturaleza de la Fiebre Gris puede ayudar a curarla permanentemente, pero necesita tratar tanto la enfermedad como los efectos del veneno. Una Sacerdotisa de Shallya puede curar instantáneamente la Fiebre Gris si lanza simultáneamente Curar Enfermedad y Curar Veneno, un hecho que desconocen por completo.



CAPÍTULO II: EL PUERTO Y LA PLAGA

Taalagad está de malas. El rumor ha dado paso a la cruda realidad, la peste vaga libremente por el puerto de Talabheim. Los gemidos lastimosos de los vivos llaman a la puerta de todas las casuchas mientras los más jóvenes y viejos fallecen primero, pero muchos otros se unirán a ellos en breve. El número de muertos aún es manejable, pero muchos temen que los cuerpos se alineen pronto en las calles, pues ya hay demasiados enfermos para cuidar a pesar de los esfuerzos de las valientes Shallyanas.

Ya se están preparando para lo peor, el comandante de la guarnición del Paseo del Hechicero ha cerrado la carretera del Taalbaston. Nadie entra ni sale de Talabheim hasta que la situación esté bajo control en Taalagrado.

Donde nuestros protagonistas descubren que la buena salud no tiene precio. Un puerto caótico, un comandante en apuros, una barrera que romper, mientras abundan roedores, Humanos y otros.

La noticia se ha extendido, la mayoría de barcos, los honrados y los otros, ya están evitando el puerto.

Hay, sin embargo, un constante flujo de peregrinos llegando a la abandonada ciudad, como carroña al campo de batalla, los fanáticos y flagelantes están llegando a Taalagrado, predicando sus oscuros credos y profetizando el inminente final. Vagan por las calles en rugientes multitudes que crecen cada noche, prendiendo un "fuego purificador" a cualquiera que consideren contaminado y puedan atrapar. Ratas de gran tamaño y ferocidad pululan por los muelles, atacando por ahora solo a los débiles y enfermos, pero siendo cada día más audaces.

Parece que las plagas no vienen solas.

- DESENTRAÑANDO TAALAGRADO -

Qué diferencia de hace una semana. Los PJs pueden escuchar con certeza los gritos de los angustiados incluso antes de ver los edificios de Taalagrado. Casi nadie en la calle puede informar a los PJs sobre la Fiebre Gris y el cierre del Paseo del Hechicero. La plaga probablemente no llegó de sorpresa, pero los Talabheimenses nativos probablemente estén disgustados por haberse quedado fuera tras el cierre de su ciudad-estado. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** revela que han estado vagando por las calles en la noche prendiendo fuego a cualquiera que atrapan que parezca enfermo, lo que serán noticias un poco preocupantes para cualquier PJ enfermo. Un grado adicional de éxito en la tirada de Cotilleo también revela que un gran número de ratas inusualmente grandes empiezan a infestar el puerto.

La primera prioridad de los PJs seguramente será cobrar. El cantinero de La Anguila dirige a los personajes a la Oficina Municipal de Entrada a una manzana más o menos del Paseo del Hechicero. La oficina está cerrada y atrancada, pero si los PJs aporrean la puerta con suficiente fuerza, finalmente aparecen varias figuras en el techo portando ballestas y exigen a los PJs que indiquen sus asuntos. Sorprendentemente, los administrativos de la Oficina Municipal, tienen de hecho el dinero de los PJs, una vez se expliquen; sin embargo, el Magistrado Hohenlohe ha huido a la ciudad, y olvidado cualquier promesa de ayuda adicional. Los administrativos tiran el dinero a los PJs, 8 co a cada uno en pequeñas bolsas de cuero, pero no abren las puertas bajo ninguna circunstancia.

Si te parece, puede ser divertido tener a uno de los empleados diciendo, "Eh, espera un momento, tío." Desaparece un momento y reaparece con una larga hoja de pergamino. Lee nombres hasta que menciona a uno o más de los PJs, sacude sus ahora aprobados pases de entrada al Taalbaston. "Em. Les he asignado una estancia de dos semanas. ¿Ven los pequeños grifones? Es todo lo que puedo hacer por ustedes. La mejor de las suertes."

- EN LA CALLE -

Las calles de Taalagrado siempre han sido un poco peligrosas, pero ahora son completamente repugnantes. Los siguientes encuentros sirven para aplicar la cruel realidad de la situación en la que están los PJs, así como para dirigirles poco a poco al final de su estancia en Taalagrado, tal vez, con su muerte.

Los PJs pueden ver o pasar por cualquiera de los siguientes eventos mientras se mueven por la ciudad. El único evento establecido es el último, la Revuelta Hochlandesa ocurre al tercer día tras el regreso de los PJs al puerto.

MALDITAS RATAS GIGANTES

Mientras los PJs pasan por las calles, ven a un niño arrastrando un cubo de agua sucia por un estrecho callejón lateral que es atacado por lo que parece ser un perro sarnoso. Si acuden a ayudar, la bestia de pelaje gris de vuelve hacia ellos, y se dan cuenta de que es, en realidad, un rata particularmente grande. En lugar de huir, sisea a los PJs. Los personajes pueden hacer una tirada de Percepción. Un éxito indica que advierten el enjambre de ojos rojos que les miran desde las azoteas, mientras que el fracaso indica un asalto de emboscada. Un grupo de seis Ratas Gigantes + 1 por cada PJ saltan sobre los personajes, mordiendo y arañando siempre que pueden.

Ratas Gigantes							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Percepción +10%, Movimiento silencioso, Nadar +10%

Talentos: Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Dientes

Las ratas luchan hasta que queden menos de la mitad; luego, huyen rápidamente. Si algún personaje recibe un Golpe Crítico de alguna rata, contrae automáticamente la Fiebre Gris.

El nombre del chico es Janko, y tiene poco que ofrecer a los PJs salvo su gratitud. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría popular (El Imperio)** señala el acento del chico como ligeramente Kislevita. Si los PJs le acompañan a su casa, les lleva a un patético cuchitril que apenas tiene un techo y dos paredes y con orgullo presenta a los "héroes" a su madre, quien claramente lleva muerta uno o dos días. "Mama ha estado enferma." Lo que hagan los PJs en este punto es asunto de ellos.

Genial. ¿Y ahora? Los PJs han sido abandonados en las calles de Taalagrado, y varios de ellos están empezando a mostrar signos de la plaga. Ningún barco les llevará desde los puertos afectados, y ninguna ciudad, salvo El Ojo del Bosque, Talabheim, está lo suficientemente cerca como para socorrerles a tiempo. Los PJs se están quedando sin opciones rápidamente, pero varias de las que quedan se detallan en los siguientes apartados.

Janko, Patético muchacho campesino

Profesión: Campesino

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
24%	26%	23%	29%	32%	28%	26%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	2	5	0	2	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Reikspiel),

Escondarse, Conducir, Jugar, Cotilleo, Supervivencia, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Pies ligeros, Recio, Imperturbable

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (cuchillo)

Enseres: Cubo lleno de agua sucia

NO HAY SALIDA POR AGUA

Al pasar cerca de los muelles los personajes ven a un grupo de viajeros gritando a un bote que pasa lentamente. Varios de ellos saltan al Talabec, posesiones a cuesta, y avanzan nadando hacia el bote. Cuando se acercan a medio camino del barco, suenan disparos de armas de fuego de varios hombres sobre la cubierta del barco hacia los nadadores. Sus cuerpos flotan río abajo. Este encuentro debería dejar muy claro que Talabec no ofrece ninguna salida.

FANÁTICOS DEL FUEGO

Una noche, mientras los PJs estén descansando o bebiendo con cautela, oyen un murmullo en la distancia que finalmente asocian con un hombre gritando algún tipo de discurso o arenga. Si investigan, localizan fácilmente a un fanático despotricando carismáticamente (y evidentemente algo loco), quien ha reunido a una horda de fanáticos de ideas afines a él y les ha llevado a un punto álgido con su sombrío sermón. A la altura de su discurso, demuestra su dedicación a sus cuestiones nihilistas prendiéndose a sí mismo en llamas. Atemorizados por el espectáculo de puro "fervor sagrado" la multitud de lunáticos corre inmediatamente descontrolada, tratando de prender lo que sea o a quien sea.

Los fanáticos cargan en grupos de cuatro o cinco hombres. Una vez enfrascados, luchan hasta la muerte. Un personaje de pensamiento rápido puede redirigir a cualquier grupo dado con una tirada **Difícil (-20%) de Carisma** exitosa. "¡Mirad allí! ¡Mutantes! ¡A por ellos!"

Portadores de antorchas enloquecidos

Profesión: Fanático

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	26%	42%	33%	32%	25%	36%	25%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Cotilleo, Intimidar, Leer/Escribir, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Oído aguzado, Recio, Don de gentes, Especialista en armas (Mayal), Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Mangual o Maza de armas*)

* Han mojado sus armas con brea y les han prendido fuego. Los personajes golpeados por un arma en llamas deben hacer una

tirada de **Agilidad** cada vez que sean golpeados o prenderán en llamas (ver Fuego en la página 136 del WJDR para detalles). Ten en cuenta que los manguales ardiendo también dañan a sus dueños que no tengan cuidado. Si tus PJs se ven en apuros, puedes hacer prender a algún fanático en un momento adecuado.

LA REVUELTA HOCHLANDESA

Las terribles condiciones dentro y alrededor del puerto son los suficientemente malas, pero la plaga colma el vaso para los desesperados refugiados de Taalagrado. Justo después del amanecer del tercer día tras el regreso de los PJs de Breitblatt, un verdadero ejército de más de 400 Hochlandeses carga por las calles y asciende hasta el Paseo del Hechicero, decidida a entrar por la fuerza en Talabheim. Cuando llegan a un centenar de pasos más o menos del primer par de curvas del Paseo del Hechicero, la fortaleza que reviste el Taalbaston dispara sobre los Hochlandeses. Docenas de cañonazos explotan en la desordenada masa, destrozándoles a ellos y a las calles tras ellos. Todo a cincuenta metros tras ellos es arrasado o reducido a papilla. Donde quiera que estén los PJs pueden escuchar los cañones y sentir el impacto de las balas sobre el suelo. Finaliza en menos de un minuto. Cualquier PJ que activamente trate de ver el fútil intento de los Hochlandeses por asaltar la ciudad debe superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

- ENCONTRANDO UNA CURA -

En general, desde que cae la muerte se obstaculiza el estilo de vida de la aventura, y los PJs estarán sin duda muy interesados en encontrar algún tipo de remedio para la Fiebre Gris. Es más fácil decirlo que hacerlo. Una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría académica (Ciencia)** revela que la enfermedad es, sin duda, nueva en la región de Talabheim, así como en el Imperio, y solo puede ser de un tiempo reciente.

LAS SHALLYANAS

El lugar más probable al que vayan la primera vez es el Culto de Shallya. Las Sacerdotisas de Shallya son algunas de las mejores consideradas en todo el Imperio. Su voluntad de llevar ayuda y consuelo donde más se necesita, a pesar del peligro personal, es legendaria. Es probable pues, que no sea una sorpresa para los PJs que un pequeño grupo de Shallyanas haya establecido un improvisado hospital y estén tratando de ayudar a las víctimas de la Fiebre Gris. A pesar de que un mercader les ha prestado todo un almacén vacío de los muelles, están completamente desbordadas. Cuerpos tiritantes cubren por completo la planta alta y baja del almacén, con más llegando en todo momento. Las cansadas sacerdotisas apenas pueden moverse sin tropezar por los estrechos pasillos que separan las hileras de afectados. Algunos solemnes Sacerdotes de Morr también caminan por los pasillos, dando la extremaunción a los moribundos y ayudando a retirar los cuerpos. El olor a carne quemada está íntimamente omnipresente ya que los grupos de quemados se arrastran a unos cuantos metros y se queman cada pocas horas. Cualquier personaje que haya visto las secuelas de una gran batalla encuentra el crudo hospital Shallyano muy familiar.

Si los PJs acuden al hospital a buscar ayuda, o la primera vez que pasen por los muelles de camino a otro lado, lo primero que ven es una joven Sacerdotisa de Shallya sentada en una improvisada silla formada a partir de un viejo barril. Solloza históricamente, susurrando con voz ronca, "No hay esperanza, no hay esperanza. No es una enfermedad. Una maldición. Es una maldición. Estoy perdida. Perdida." Varios de sus compañeros acuden raudos a consolarla y retirarla de la vista de los testigos. Si los PJs tratan

de abordarla para preguntarle sobre la "maldición", ella sólo sacude su cabeza y se queja patéticamente. Los PJs necesitan hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Carisma** para obtener más respuestas de la chica. Un sacerdote indica que su nombre es Kristiane, y es nueva en la ciudad. "¡Pobrecilla! Abandonada y enfrentándose a esto... aunque imagino que su padre podría hacerla entrar, sin problemas." ¿Quién es su padre? Un comandante de la guarnición de La Atalaya Alta. El Sacerdote no dice más sobre ella.

Los PJs que busquen a las Sacerdotisas de Shallya con la esperanza de una rápida solución mágica se encuentran con una decepción. Además del hecho de que probablemente no hayan hecho nada últimamente para "colarles" por así decirlo, las Shallyyanas están encontrando que la Fiebre Gris resiste a sus oraciones ordinarias. Aunque están haciendo todo lo posible por consolar a los afligidos, están completamente frustradas y algo perdidas en lo que deben hacer. Si los PJs se ofrecen para ayudar a las Shallyyanas o preguntan qué pueden hacer para ayudar, las Sacerdotisas estarán muy agradecidas. Piden a los personajes que vayan a una casa en la mejor zona de Taalagrado, al hogar de un erudito llamado Widenhoft a pocas manzanas del Paseo del Hechicero, y consigan su ayuda. Widenhoft es un experto boticario y destacado herbolario. Las Shallyyanas confían en que pueda ayudarlas.

Los personajes que no busquen a las Shallyyanas también pueden haber oído hablar de Widenhoft con una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** preguntando en la ciudad por destacados boticarios. Finalmente, los personajes nativos de Talabheim pueden haber oído hablar del herbolario Widenhoft con una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría popular (El Imperio)**.

LA CASA DEL CURANDERO

La casa del herbolario está al final de un pequeño callejón justo al lado de la carretera principal que conduce al Paseo del Hechicero. Un pequeño cartel que representa una enroscada hiedra enrollada alrededor de un ojo sin pestañas oscila sobre la

reforzada puerta del boticario. Aunque los PJs puedan parecer fuera de lugar, la mayor parte de la milicia de Taalagrado ha abandonado sus puestos, y a menos que asaltaran directamente el Taalbaston, serán más o menos ignorados.

Nadie abre la puerta, no importa lo fuerte que toquen los Pjs, y no escuchan ningún sonido en el interior. La puerta principal puede abrirse con una tirada exitosa de **Forzar cerraduras**. También hay pequeño jardín amurallado en la parte trasera. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Escalar** lleva al PJ al patio trasero. Las puertas del patio no son tan difíciles de pasar y solo se necesita una tirada **Fácil (+20%) de Forzar cerraduras** para entrar. Los personajes sin esa habilidad probablemente puedan entrar por alguna de las pequeñas ventanas del segundo piso, aunque parecerán algo ridículos estar de sobre los hombros de otro PJ mientras desempeñan dicho acto.

EN LA CASA

La residencia del boticario es simple, consistiendo en dos pisos. La planta alta tiene varias pequeñas habitaciones de invitados, un dormitorio principal y una gran sala bien ventilada repleta de botes de madera llenos de diferentes plantas y hierbas. La planta baja se divide en cocina, comedor y un gran estudio lleno de libros, donde se encuentra desplomado el cuerpo de Gotthard Widenhoft sobre un escritorio, aunque los PJs no pueden estar absolutamente seguros sobre su identidad. Tiene una hoja de lanzar en la base de su cuello. Retirarlo con cuidado para no cortarse con el filo requiere una tirada **Fácil (+20%) de Agilidad**. Un personaje que falle la tirada debe pasar de inmediato una tirada de **Resistencia** o sufrir 3 Heridas por veneno, mientras un agudo dolor rasga su mano y suelta la hoja en la agonía. La estrella arrojadiza se parece a tres hojas superpuestas en los bordes. Los personajes que hagan una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Runas)** asocian provisionalmente la forma con los legendarios Skavens, de lo contrario solo es una hoja inusual. Por la posición de Widenhoft es bastante obvio que murió casi al instante, cayendo encima del escritorio inmediatamente después de ser golpeado con la extraña hoja, ya que no hay signos de lucha en la habitación.

Los personajes con la habilidad de leer Reikspiel encuentran entre el desorden del escritorio algunos papeles referidos a los "Escalofríos Pálidos", que tienen notas en sus márgenes escritas en Clásico. Las páginas son extractos de un libro Tileano llamado *La Peste del Principado*. Se refiere a una enfermedad que supuestamente asoló la ciudad Tileana de Miragliano hace varios siglos. Los Escalofríos Pálidos nombrados en el extracto no eran mortales, un hecho subrayado con una nota en Clásico que dice, "¿Cómo realizarla? ¿Con qué propósito?" También hay lo que parece una nota escrita rápidamente al final de la página que dice, "Fue en el agua, pero ¿por qué? Solo tempor..." seguida de un gran manchón de tinta. Los PJs que hagan una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** se dan cuenta de que la última nota fue probablemente lo último que escribió Widenhoft antes de morir.

LA CARTA Y LAS MUESTRAS

Una tirada **Fácil (+20%) de Buscar** revela que el boticario estaba analizando varias muestras en su estudio. En un estante giratorio bajo un cajón de madera grabado hay lo que parece ser un recipiente con agua, una pequeña caja de madera con un pegajoso polvo plateado y un pequeño tubo de vidrio lleno con un fluido ligeramente azulado. También hay un sobre abierto dirigido a Gotthard Widenhoft que aún contiene una carta dentro (Widenhoft lo puso en el sobre para tenerlo a buen recaudo). La carta dice lo siguiente:

*Señor mío,
Aquí está la muestra de la que hablamos. No lo contéis a*



nadie, Widenhoft. No puedo enfatizarlo lo suficiente: No se lo cuente a nadie, hay ojos en todas partes. Trabaje a toda prisa.

Que Taal le preserve, R. Nierhaus.

Hay notas escritas en Clásico con cada muestra, pero se necesita una tirada de **Sabiduría popular (Ciencia)** para descifrarla adecuadamente. Hay una serie de anotaciones que representan temperaturas y horas, así como las reacciones de las sustancias al aplicarles otras hierbas. El recipiente de agua está etiquetado: Talabec - Primera campanada tras el amanecer. Las notas sobre el polvo plateado comienzan con: Extracto del Río. Si alguno de los PJs siguió el rastro por el camino a Talabec en el **Capítulo Uno** reconocerá el polvo plateado como la misma sustancia que estaba sobre las rocas cerca del río. Las notas en relación al fluido azul tienen una nota al final en Reikspiel: No contagioso - Antídoto. ¿Un antídoto contra el veneno? No queda suficiente del fluido azul para hacer ningún bien en un personaje enfermo, aunque no hay forma de que lo sepan.

La casa de Widenhoft tiene poco que ofrecer, salvo sus notas, que en las manos adecuadas pueden ser muy preciadas. Los PJs de la escuela "todo es botín" encontrarán una variedad de diferentes sustancias herbales raras, ninguna de las cuales será fácil de vender. Sin embargo, hay claramente marcadas tres dosis de Setas rusulas de la locura, que pueden tomarse fácilmente.

UN VALIENTE Y DESESPERADO CAPITÁN

El Capitán Rudolf Nierhaus es el comandante de la guarnición de la Atalaya Alta que guarda el Paseo del Hechicero. Cualquier personaje vecino del área de Talabheim lo sabe inmediatamente, y los recién llegados pueden descubrirlo sin muchos problemas. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** también revela que la hija del Capitán es una joven Sacerdotisa de Shallya muy bien

considerada, aparentemente bendita ya que supuestamente cayó enferma recientemente y se curó milagrosamente, aunque esas cosas se esperan de los favorecidos por la diosa de la Curación.

Su nombre es Kristiane, y los PJs pueden muy bien recordarla como la joven Sacerdotisa trastornada que encontraron delante del crudo hospital de las Shallyanas. Desgraciadamente hay rumores de que la esposa de Nierhaus ha sido atrapada recientemente por la Fiebre Gris.

Los PJs pueden desear encarar a Nierhaus con lo que saben o al menos lo que sospechen, con la esperanza de que puedan aprender más. En este momento Nierhaus no es el hombre más popular de la ciudad, es ampliamente conocido por ser uno de los responsables directos de convencer a la Condesa y al Parlamento del cierre de Talabheim. En consecuencia se ha incrementado significativamente la ya estricta seguridad que lo rodea. Las peticiones formales para ver al comandante se rechazan automáticamente y sin explicaciones hasta el momento en que se tenga bajo control la situación en Taalagrado. La cantidad de ideas que probablemente los PJs puedan proponer para tener acceso ilegal a Nierhaus son infinitas. Cualquier plan que se presente probablemente requerirá realizar bastantes tiradas de **Charlatanería, Carisma, Esconderse y/o Disfraz**. Los personajes con credenciales Imperiales de cualquier tipo pueden solicitar acceso inmediato, pero dicha maniobra podría llamar el tipo de atención equivocada, aunque los personajes no lo saben.

Irónicamente, la mejor manera es a menudo la más simple. Si los personajes aún tienen la carta del Magistrado Hohenlohe y se las arreglan para falsificarla levemente con el fin de cambiar las fechas vigentes, pueden presentarla en la base del Paseo del Hechicero y pedir ver al Capitán en seguida. También podrían seguir la igualmente sencilla, aunque arriesgada, táctica de alegar

que son amigos o compañeros de Widenhoft, con lo que ganan acceso inmediato al Capitán Nierhaus.

CONOCIENDO AL CAPITÁN

El Capitán se reúne con los personajes en una pequeña habitación conectada a una rama del Paseo del Hechicero. Construida con losas de oscura pizarra tomadas del Taalbaston, la habitación se parece mucho a una celda de cárcel. También es bastante privada y bien escondida de miradas indiscretas. Un guardia conduce a los PJs a la habitación donde Nierhaus ya está esperándoles. Dos enormes guardias permanecen fuera de la puerta que parece estar hecha de roble fuertemente reforzado y bandas de hierro. Ambos guardias echan miradas amenazadoras a los PJs poco antes de que uno de ellos se gire y golpee la puerta con una serie de diversos golpes, una especie de código. El sonido de los pernos deslizándose emerge de la puerta y se abre lo suficiente para que los PJs puedan entrar uno a uno. Nierhaus se encuentra en una pequeña alcoba tras la puerta, con un par de pistolas finamente grabadas desenfundadas y apuntando a los PJs mientras entran en la sala. Hace un gesto con sus pistolas hacia el otro lado de la sala y espera para hablar hasta que estén todos en el interior en la pared del fondo. Independientemente de como los PJs consiguieran esta audiencia con el Capitán, él mantiene las pistolas apuntándoles. Si uno de los PJs parece ser un hechicero, una pistola permanece siempre hacia él, mientras la otra se mueve lentamente. Mira a todos los personajes y declara:

"No os conozco. A ninguno. No sois agentes de Talabheim. ¿Quiénes sois y qué queréis? Responded rápido."

El Capitán Nierhaus asimila las respuestas de los PJs, sin importar quienes sean, sin mover un músculo ni traicionar nada

ENTRE BASTIDORES: EL DILEMA DEL CAPITÁN

Con el fin de adelantar su plan de acuerdo a la planeado, el Vidente Gris Asorak Ojoacerado ha ido poniendo en marcha desde hace algún tiempo varias enrevesadas conspiraciones. La primera vez que decidió apoderarse de Talabheim para los suyos, sabía que aislar la ciudad del resto del mundo era un componente esencial en sus planes. Hace mucho que concluyó que la mejor manera de hacerlo era convencer a la ciudad de que una plaga en Taalagrado estaba violentamente descontrolada, ya que cree que los humanos son demasiado temerosos de la enfermedad. Manipuló a Nelrich El Supurador para hacer una nueva versión de una vieja enfermedad, una que el Vidente Gris manipuló ampliamente. Los Skavens han estado sembrando la Fiebre Gris en Taalagrado y sus refugiados desde hace algún tiempo para preparar la siguiente fase de los planes del Vidente Gris.

Para garantizar que la plaga fuera tomada muy seriamente dentro de la ciudad, el Vidente Gris decidió que necesitaba cooptar a Nierhaus a sus órdenes cuando fuera el momento adecuado. Un agente del Clan Skaven Eshin transmitió a Kristiane Nierhaus la Fiebre Gris e informó a Nierhaus que solo le daría el antídoto si cumplía sus deseos. Su hija cree que su padre negoció con los Dioses Oscuros para salvarla, lo que es parte de la razón por la que poco a poco está enloqueciendo, ya que ella cree que su mejorada salud es a costa de quienes la rodean. Nierhaus tomó secretamente pequeñas partes de varios de los viales del antídoto de su hija hasta que pensó que habían suficientes para pasárselos a Widenhoft para analizarlo.

Varias noches antes de los acontecimientos de este capítulo, mientras los PJs regresaban a Taalagrado o estaban en otro lugar, un grupo de agentes Eshin liberó un agente químico en el Río Talabec que potenció groseramente los efectos de la Fiebre Gris (ver página 41 para más detalles sobre más propiedades inusuales de la plaga). Este compuesto es la sustancia plateada y pegajosa que los Personajes pueden haber visto y que Widenhoft descubrió con éxito en sus investigaciones. Es también la razón por la que la plaga parece más virulenta en Taalagrado y por qué están muriendo tantas personas que hubieran sobrevivido a la forma normal menos letal del los Escalofríos Pálidos.

Una vez la gente comenzó a caer en masa, los Skavens ordenaron a Nierhaus que convenciera a sus superiores para cerrar la ciudad. Nierhaus trató de desafiarles, con el fin de ganar tiempo para Widenhoft, pero ellos infectaron de inmediato con la plaga a su esposa y le dijeron que de ahora en adelante solo podría conseguir una única dosis de antídoto cada día, obligándole a elegir entre su mujer y su hija. El Capitán cumplió con pesar y selló el Paseo del Hechicero, aún con la esperanza de que la investigación de Widenhoft pudiera dar sus frutos. Los PJs informándole de que Widenhoft está muerto le dirán que han descubierto probablemente que él andaba tras algo y que posiblemente se acaba el tiempo para Talabheim. Después que el Capitán envíe a los PJs sobre camino, envía una carta a su superior en el Consejo de Cazadores, Christoph Stallamier y se pega un tiro.

Mientras sucede todo esto, Nelrich El Supurador y sus seguidores del Clan Pestilens bajo Talabheim han descubierto que algo ha ido mal con su enfermedad. El Supurador se enfrenta al Vidente Gris, justo a tiempo, de hecho, y las tropas de Ojoacerado Skryre conducen ahora a Nelrich y sus seguidores hasta Talabheim, que se vuelve evidente para los PJs en los eventos del Capítulo Tres.

hasta que indican que el herborista Widenhoft está muerto. Sus ojos se abren y se vuelve visiblemente pálido, apoyándose ligeramente contra la pared. *"Lo saben. Por la sangre de Taal, lo saben,"* murmura. Los PJs sin duda preguntarán *"¿Quiénes?"* o algo parecido. Nierhaus susurra, *"Las ratas que caminan como hombres,"* antes de girar bruscamente para mirar detenidamente a los PJs. *"¿Tenéis las notas de Widenhoft?"* Si los PJs le responden afirmativamente asiente rápidamente con la cabeza y dice, *"Debéis entrar en la ciudad, pero no puedo dejar que toméis el Camino. Hay un hombre llamado Eladio, un Estaliano. Preguntad por él en los muelles. Decirle que Nierhaus dice, 'Estos deben viajar por la lengua del Dragón.' En la ciudad, buscar al boticario Daubler."*

Sin esperar la respuesta de los PJs grita, *"¡Guardias!"* La puerta se abre y sus hombres asoman inmediatamente la cabeza. "Estos señores se marchan". Nierhaus mira a los PJs, con lágrimas en sus ojos. *"¡Vamos! Vuestra vida está perdida si no hacéis lo que digo. Ellos lo saben o al menos sospechan algo. Puede que Taal tenga misericordia con ustedes."* Los personajes no volverán a verle vivo de nuevo.

CAPITÁN RUDOLF NIERHAUS

El Capitán es un hombre de contextura media, pero su penetrante mirada gris azulada puede hacer que cualquiera, salvo los de más fuerte voluntad, bajen la vista y se sientan verdaderamente muy pequeños. Lleva rapado su pelo rubio claro y le escasea en la parte superior, pero poco más delata su edad. Meticuloso comandante con un ojo preciso para los detalles, Rudolf Nierhaus fue elegido entre muchos otros candidatos cualificados para el honorable cargo de mandar la guarnición de la Atalaya Alta, un cargo que conlleva una enorme responsabilidad para la seguridad de Talabheim, ya que el comandante de la guarnición está al cargo de vigilar el Paseo del Hechicero.

El Capitán es un hombre de principios y honor que nunca pensó que traicionaría su cargo. Sin embargo, los Skavens han usado

cruelmente el gran amor del Capitán por su esposa e hija contra él con el fin de favorecer sus planes sobre Talabheim. Ver **El Dilema del Capitán** en la barra lateral para más detalles.

Capitán Rudolf Nierhaus

Profesión: Capitán (ex sargento, ex soldado)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
61%	56%	47%	48%	49%	52%	48%	60%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	4	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría académica(Estrategia / Tácticas) +10%, Criar animales, Mando +10%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Sabiduría popular (Kislev), Esquivar +10%, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Percepción +10%, Leer/Escribir, Montar, Lengua secreta (Jerga de batalla), Hablar idioma (Kislevita, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Sangre fría, Parada veloz, Amenazador, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Intelectual, Certero, Especialista en armas (Pólvora), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (espada), dos pistolas con suficiente pólvora y munición para 10 disparos, Rompeespadas, Escudo

Enseres: Uniforme, 13 co

- DOS CAMINOS BAJO EL MURO -

Cuando los PJs decidan que ha llegado el momento de salir de Taalagrado, no tendrán más opción que ir a través del propio Taalbaston. Tratar de ir sobre él es efectivamente suicida, pero atravesarlo por debajo podría resultar. Los PJs que se apresuraran a abandonar Taalagrado al comienzo pueden haberse saltado el seguimiento de la búsqueda de las Shallyanas y por tanto no haber descubierto nunca a Widenhoft, e incluso si lo hicieran, es posible que no se hayan encarado con el Capitán Nierhaus. Esto solo es relevante porque esta sección describe dos formas de atravesar el Taalbaston, una más suave que la otra.

Los contrabandistas han estado pasando personas y mercancías a Talabheim durante muchos, muchos siglos, incluso antes de que los impuestos se elevaran lo suficiente como para que fuera rentable hacerlo, por no hablar de las personas que no pueden entrar en la ciudad legalmente. Incluso la Guardia del Taalbaston tiene una unidad especial llamada Brigada del Túnel del Taalbaston, más comúnmente conocida como los "Terriers", buscan bajo los pasajes del Taalbaston a contrabandistas y cosas peores. Ver la página 7 para más información sobre los Terriers.

Hay algunas rutas bien conocidas en las que se permite permanecer, en parte porque las fuerzas de Talabheim las ponen en uso en ocasiones y en parte porque diversos grupos de criminales pagan jugosos sobornos a las arcas adecuadas para que así sea, así como un número razonable de otras rutas menos conocidas que han sido creadas o descubiertas por accidente. Lo que los PJs necesitan es un guía que conozca el camino.

LA LENGUA DEL DRAGÓN

A los PJs que trataron con Nierhaus se les dijo que buscaran a Eladio en los muelles. Es la única manera en la que los personajes han podido haber oído hablar del Estaliano, ya que él no se anuncia, y ha aplastado sistemáticamente cada rumor sobre su verdadera profesión. Puede y sigue haciéndolo para obtener un beneficio, pues es uno de los raros contrabandistas "no oficiales" que Talabheim tiene bajo contrato. Es el hombre al que acuden las autoridades discretamente cuando necesitan que ciertos nobles u otras importantes figuras religiosas o políticas entren o salgan desapercibidos de la ciudad.

Los PJs que bajen a los muelles y pregunten por Eladio le encontrarán rápidamente. Es uno de los pocos Estalianos en la ciudad, y ahora representa a un simple pescadero, un papel que le viene bien por ahora y que mantendrá hasta que se canse de él. Cuando los PJs se le aproximen, gesticula hacia su mercancía y argumenta la venta. Al oír la frase clave "Estos deben viajar a La Lengua del Dragón", cambia solo ligeramente (Los PJs también podrían mencionar que Nierhaus les ha enviado). Dice algo así como: *"Ah, Ah, Signore, Conozco el asunto, ¿Cuántos tienen la intención de cenar?"* Necesita saber el número de personas que llevará a través del Taalbaston. Tras recibir una respuesta dice, *"Se los entregaré esta noche, ¿eh? Nos vemos fuera de la taberna Los Zapatos Torcidos, a las diez campanadas, ¿de*

¡TENEMOS QUE SALIR!

A medida que el grupo se mueve por los acontecimientos de este capítulo, los peligros de la calle van cada vez a peor al igual que la salud de uno o más de los personajes. Los rabiosos flagelantes empiezan rápidamente a irrumpir en las tabernas donde creen que hay víctimas de la plaga, arrastrando a la calle a los que sospechan que están enfermos y quemándolos. Enjambres de ratas comienzan a atacar a los hombres sanos en las calles. Las peleas a muerte en las tiendas de alimentos se acercan rápidamente. Si los PJs nunca trataron con el Capitán Nierhaus o las Shallyanas, todavía debería ser suficientemente claro que permanecer en Taalagrado es una sentencia de muerte, y que deben encontrar alguna manera de salir mientras aún sean capaces.

Es ampliamente conocido que hay una cura para la Fiebre Gris en Talabheim. Incluso si los PJs sospechan de este conocimiento, el Ojo del Bosque es sin duda la fuente más cercana de medicina, comida y protección de los rabiosos lunáticos que están sitiando el puerto. En otras palabras, debe estar muy claro que pasar bajo el Taalbaston es la mayor oportunidad de sobrevivir que los personajes tienen.

acuerdo?" Los Zapatos Torcidos es un pequeño garito de bebidas en el lado sur de Taalagrado. Cualquier discusión sobre algo que no sea pescado inmediatamente le lleva a decir en voz alta, "*No más, sucios ruñanes! ¡Aléjense de mi tienda!"* aunque estará en el Zapato Torcido a tiempo.

ELADIO SOLORZANO

Eladio Solorzano tiene una sonrisa brillante y encantadora, que brilla con frecuencia desde los oscuros recovecos de sus finos rasgos. Su desgredado pelo negro y piel oscura indican claramente que no es de origen Reiklandés. Es de estatura mediana pero se mueve con la gracia de un gato, saltando ligeramente con las puntas de sus pies. A Eladio le gusta jugar el papel de ardiente Estaliano a capa y espada, ya que saben que la mayoría de Reiklandeses lo encuentran entretenido, y es lo que esperan, ellos le preguntan poco por miedo a su "rápido genio Estaliano". Así, a pesar de que puede hablar perfectamente fluido el Reikspiel y controla totalmente sus emociones, habla a posta con acento Estaliano y a veces explota con rabia salvaje por asuntos ridículamente insignificantes, como el barro de sus botas.

Cuando está trabajando como pescadero, no emite ningún indicio a nadie de lo que hace por la noche. Los que lo encuentran en su elemento encuentran a un Eladio muy diferente. Listo, seguro y eficiente, entrega con rapidez su cargo por los túneles del Taalbaston. Si aparecen problemas, lucha en vanguardia sin vacilar, ya que considera que es su obligación moral entregar su carga de forma segura, y los Estalianos aprecian mucho su honor.

Eladio Solorzano

Profesión: Contrabandista (ex bribón, ex espadachín estaliano)
Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
61%	56%	47%	48%	49%	52%	48%	60%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	4	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría académica(Ciencia), Charlatanería, Sabiduría popular (Estalia), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Tasar +10%, Nadar, Regatear, Percepción +10%, Actuar (Actor), Leer/Escribir, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (ladrón) +10%, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Estaliano, Reikspiel), Cotilleo

Talentos: Negociador, Reflejos rápidos, Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Sexto sentido, Especialista en armas (Esgrima), Callejeo, Golpe poderoso, Briosos
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Pistola con suficiente pólvora y munición para 10 disparos, Estoque
Enseres: Ropas de la mejor artesanía, colonia, baraja de cartas, Poción curativa, dos antorchas, 8 co

AL ACECHO

El viaje al Zapato Torcido puede ser tan peligroso como sea necesario para mantener los ánimos decaídos, pues muchos de los peores elementos que vagan por las calles de Taalagrado salen en multitud por la noche. Los PJs deben ver los cuerpos pudriéndose en la calle, manadas de Ratas Gigantes que les miran hambrientas antes de pasar a una presa más fácil, y cosas así. No importa lo pronto que lleguen los personajes, Solorzano ya estará allí, oculto tras un falso muro. Cuando llegan los PJs y es el momento adecuado, sale de las sombras apuntando con una pistola amartillada a la cabeza del PJ con el que más habló.

"Habla y hazlo rápido. ¿Quiénes sois y porqué queréis entrar en la ciudad?" Los personajes pueden hacer una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** para darse cuenta de que, por el momento, su acento ha desaparecido. Los PJs pueden responder lo que quieran, aunque es difícil mentir a un experto embustero. Si la respuesta del PJ es relativamente honesta, él asiente lentamente y baja la pistola. Cualquier mención a las ratas que caminan como hombres o similares obtiene una inmediata reacción de Eladio, sus ojos se abren, luego se estrechan bruscamente, y escupe, "*¡Ptoo! Skavens."*

"Tenemos que salir inmediatamente. El Capitán está muerto; se disparó a sí mismo. Si los Skavens os están cazando, debemos ser rápidos como sombras. Venga, vamos." Solorzano se envuelve en una capa oscura, más que la ropa y el equipo. Tiene varias bolsas de tela negra a los PJs. "*Para más tarde."* Se pone en marcha a paso rápido hacia el sur, moviéndose tan rápido como pueda sin perder a los Personajes. Evita cualquier pregunta, "*No hay tiempo ahora. Más tarde, en los túneles."*

Dos horas después, Eladio lleva a los PJs por un denso bosquecillo de árboles que va derecho a las paredes del Taalbaston. Se detiene en un roble particularmente grande y saca un par de lámparas de seguridad de sus paquetes. Enciende ambas, entregando una a los PJs, "una al final". Guía a los PJs y luego camina ¡derecho hacia el árbol! En realidad, se desliza a través de una grieta en las raíces y baja por una escalera de caracol astutamente tallada. Los PJs pueden hacer una tirada **Fácil (+20%) de Oficio (Cantero)** para percatarse de que las escaleras son claramente de artesanía Enana.

El túnel al que Solorzano conduce a los PJs es particularmente liso, como si muchos pies hubieran pasado por él durante siglos (que los tiene). Finalmente las ramas llevan a un túnel principal - algunos de elaboración Enana y otros naturales- a algún lugar oscuro, posiblemente la vieja Undgrin Ankor de los Enanos. Tras una hora de viaje o así, Eladio se detiene para un breve descanso en una taberna natural y anima a los PJs a tomar un poco de agua. Los personajes, sin duda, tendrán algunas preguntas para su guía. El Estaliano luchó contra los Skavens en su juventud y puede pasar un poco de información selecta. Después de que los PJs hayan tenido la oportunidad de hablar con Eladio unos minutos, haz que todos en el grupo (incluyendo a Eladio) realicen una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para escuchar un sonido de arañazos como de garras en la roca. Los que lo escuchan no se sorprenden de escuchar en el siguiente asalto como tres andrajosas figuras emergen a la caverna. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Las pálidas luces de vuestras linternas iluminan tres miserables figuras, envueltas en trapos rotos. La primera parpadea, sus ojos rojos parpadean en la oscuridad. El segundo tiene globos lechosos que deben ser ciegos, y el tercero no tiene ojos en absoluto, solo dos harapientas tiras de cuero atadas sobre su cara. Los tres olfatean el viciado aire de la caverna y silban al unísono. Retraen su hocico de rata revelando dientes amarillentos mientras blanden oxidadas armas hacia ustedes. El Estaliano jadea y susurra, "¡Por los dioses, mis cuentos cobran vida!" mientras desenfunda una pistola y un estoque con velocidad asombrosa.

Luego, los Skavens se abalanzan.

El grupo ha tenido la desgracia de encontrarse con tres Monjes de Plaga del Clan de la Pestilens que están en medio de una huida de la purga de Skryre. Esta lucha debe ser cruel y memorable, pero con la ayuda de Eladio, los PJs deberían salir victoriosos. Recuerda que cualquier Humano presente tiene alguna dificultad viendo en la luz de las linternas. Los Monjes del Clan Pestilens están todos en Frenesi y locos sin remedio, todos lucharán hasta la muerte.

Monjes de Plaga del Clan Pestilens							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Escondarse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar

Talentos: Intrépido, Frenesí, Visión nocturna, Resistencia a enfermedades, Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Dos armas de mano

Después de que el grupo haya despachado a los Skavens, Solorzano estudia los cuerpos brevemente mientras se rasca la cabeza. "No esperaban que estuviéramos aquí. Están huyendo de algo." Sonríe brevemente señalando el camino por el que vinieron los Skavens. "Afortunadamente, ese no es nuestro camino," y su mano gira para apuntar a otro túnel, "es ese." Si alguno de los PJs decide saquear los cuerpos, Eladio sacude la



cabeza. "Yo no lo haría, Signore." Los PJs que lo hagan de todos modos hacen una tirada **Rutinaria (+10%) de Resistencia** por exponerse a la Fiebre Gris.

Vuestro grupo viaja otra media hora antes de que el Estaliano les pare para agacharse en un pequeño hueco. Señala los paquetes que os dio al comienzo del viaje. "Poneos las ropas que encontraréis ahí." Cada paquete contiene lo que parece un mono de obrero cubierto de manchas oscuras. "Ahora sois tintoreros, enhorabuena por vuestra nueva profesión." Sonríe. "Aquí es donde nos separamos, amigos. Bajando un poco por este túnel llegaréis a la parte trasera de la Tintorería Dornier, donde os mezclaréis con los del turno nocturno que deberían estar justamente saliendo del trabajo. Dornier está en Las Ratonerías. Bienvenidos a Talabheim." Solorzano se levanta, da unos pasos y hace una pausa para lanzar por encima de sus hombros, "Voy a rezar a Myrmidia por todos ustedes." Luego desaparece entre las sombras del túnel.

Los PJs han regresado a casa o entrado por primera vez a Talabheim; de cualquier forma, este capítulo concluye para ellos.

EL JUEGO DEL CONTRABANDISTA

Los PJs que no se hayan involucrado con el Capitán Nierhaus tienen que encontrar un modo diferente de atravesar la pizarra gris del Taalbaston, una forma conocida es con los astutos muchachos de la Banda Aderhold. Cuando los personajes decidan que pasar a través del Taalbaston es más o menos su única opción, deben buscar en los muelles de Taalagrado a algún contrabandista dispuesto. A los PJs con algún antecedente criminal que tengan la habilidad de **Lengua secreta (Jerga de ladrón)** o **Código secreto (ladrón)** les será fácil hacer las pesquisas adecuadas. Otros deberán gastar unos pocos Chelines y

realizar con éxito tiradas **Fácil (+20%) de Cotilleo** para dirigirse a uno de los lugares más famosos de la región de Talabheim, El Gato de Diez Colas. El Gato se encuentra a tiro de piedra de los muelles de Taalagrado y es extensamente infame tanto por la diversidad de su clientela como por la variedad de cuentos que narran. Dirigido por un exgladiador que no hace preguntas, los oscuros recovecos del Gato son testigos de montones de acuerdos, legales y de lo contrario. Se le dirá a los PJs que presenten su problema a un tipo llamado Finch, ampliamente conocido como intermediario de una poderosa pandilla de Talabheim conocido como La Banda Aderhold, quienes por un precio no tan modesto pueden ser capaz de resolverlo.

Los que los PJs no descubren, ya que definitivamente no es de conocimiento común, es que algunos de los muchachos más jóvenes de Aderhold, incluyendo a Ewald Finch, son asesinos que venderían a sus madres por unos pocos peniques si pudieran hacerlo. Mientras que sí saben por una o dos fuentes de confianza a través del Taalbaston, que varios de los subalternos han decidido que es más fácil y mucho más rentable guiar a los incautos a un lugar adecuado que han descubierto en los túneles y luego robarles y asesinarlos. Esto no sienta bien a sus superiores, la mayoría de los cuales son devotos seguidores de Ranald y desaprueban el asesinato, pero los jefes no necesitan saber nada de ello, ¿no? Los problemas recientes de Taalagrado y el cierre del Paseo del Hechicero han sido una absoluta bendición para su pluriempleo ilícito. Actualmente guían correctamente a un grupo de cada varios, con el fin de evitar sospechas de sus superiores, pero los beneficios son verdaderamente grandes.

Es evidente que los PJs no van a estar entre los afortunados.

Los PJs deberían ser capaces de encontrar a Finch con bastante facilidad; no esconde su negocio. Finch tiene la costumbre de beber en una mesa cerca de la puerta trasera de la taberna, por si necesita salir precipitadamente.

EWALD FINCH

Finch tiene un gran parecido con una comadreja erguida, aunque parece bastante agradable en la conversación. Sus ojos marrones revolotean continuamente mientras habla, y hace rápidos movimientos furtivos continuamente con sus manos. Aunque no parece gran cosa, Finch tiene ambiciones, y además grandes. Se unió a la banda Aderhold para incrementar su fortuna, afirmando de boquilla lo que los viejos quieren escuchar de él mientras maniobraba hacia la posición de enlace de confianza que ocupa actualmente. Cuando decidió que podía ganar algún dinero extra sin que sus jefes necesitaran saberlo, le preguntó a un bruto llamado Hartmut si estaría interesado. El nórdico aceptó con agrado y Finch se las arregló para llevarle a la Banda Aderhold, indicando lo útil que sería un matón como ese. Sus jefes lo aprobaron y la pareja pronto comenzó a reclutar cuidadosamente algunos posibles muchachos de mentalidad similar para ayudar en los esquemas de Finch. Finch no se da cuenta de lo peligroso que es realmente Hartmut.



Por ahora, Finch tiene exactamente lo que quiere: un puesto de confianza que sabe que le llevará a cosas más grandes y una constante fuente de ingresos extra. La Fiebre Gris le inquieta un poco, pero si siente que necesita salir corriendo de Taalagrado ya tiene elaborada varias opciones viables. Finch no se complace con los asesinatos -mientras que Hartmut sí- pero tampoco titubea lo más mínimo a la hora de asesinar a sus clientes.

Ewald Finch

Profesión: Matón (ex sicario)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	28%	42%	36%	49%	40%	41%	37%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) , Esquivar +10%, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Montar, Lengua secreta (Jerga de ladrón), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Oído aguzado, Reflejos rápidos, Amenazador, Desenvainado rápido, Intelectual, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Cortés

Armadura: Armadura media (Camisa de malla, Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), Puño de hierro

Enseres: Cartuchera con 3 co, 5 c

Cuando los PJs se le aproximan por primera vez, Finch se pega una pequeña charla. Finalmente, sin embargo, evita responder cualquier pregunta sobre los acuerdos del viaje con un asentimiento de la cabeza. Moja un dedo en su cerveza, dibuja un círculo sobre la mesa y luego pone una barra inclinada bajo él. Cuando se empieza a hablar de dinero Finch pide 20 co por cabeza para empezar. Uno de los PJs podría participar en una tirada **Enfrentada de Regatear** con Finch, aunque el PJ obtiene una bonificación de +20% a su tirada ya que Finch no está tratando de forma particularmente dura. Los otros PJs que no participen en el regateo pueden hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para notar que Finch trata sutilmente de que el PJ gane, lo que debería sin duda levantar sospechas. Una vez se llegue a un acuerdo, Finch indica a los PJs que se reúnan con él en un almacén concreto de los muelles a una hora o así antes del amanecer. *"Tiene una gran cornamenta pintada en un lateral, no os perdáis."* También les dice que tiene un socio que se unirá a ellos en el viaje ya que no quiere dar una impresión errónea antes incluso de que el viaje comience.

El almacén de Aderhold es un pequeño "negocio"; las enormes ratas que asedian el resto de la ciudad brillan por su ausencia. Uno de los muros tiene pintada una imagen estilizada de dos negros cuernos de alce trenzados con hojas. Cuando los PJs se acercan, las puertas se abren mostrando un hombre enorme y corpulento con una pequeña linterna que les hace rápidos ademanes de entrar.

CÍRCULOS EN TALABHEIM

El círculo subrayado por una barra oblicua que Ewald dibuja con su dedo se refiere en términos generales a "pasar bajo el muro." Talabheim se representa a menudo por variaciones de círculos completos debido a la naturaleza circular del Gran Cráter. La barra oblicua debajo representa "bajo el muro." Cualquiera con la habilidad de Código secreto puede reconocer el significado de este gesto inmediatamente. Todos los demás pensarán probablemente "¡Cultista!" o algo por el estilo. Siéntete libre de aumentar la paranoia de los PJs si no entienden lo que significa el símbolo.

SEIGLIEF HARTMUT

Hay bueyes en el mundo menos voluminosos que Seigrief Hartmut. Mide más de dos metros de altura, con pelo rubio platino y penetrantes ojos azules que muestran claramente una herencia Norscan. Solo dos emociones alcanzan su cara: una leve sonrisa de placer cuando está a punto de matar y una alegría salvaje cuando lo hace. Su gusto por el no es lo que le trajo del norte, fue su gusto por infligir la muerte, incluso a los enemigos más débiles a su alrededor. Hartmut adora en silencio a Khaine, el dios del Asesinato. Los asesinos que alistó al plan de Finch y más hasta el punto, al servicio de Hartmut, son tan sanguinarios como él. Lo que Finch no sabe es que una cantidad de sus víctimas fueron no solo asesinadas, sino sacrificadas a Khaine. Por otra parte, es muy posible que a Finch no le importe incluso si lo supiera.



Seigrief Hartmut

Profesión: Mercenario (ex bersérker nórdico)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
56%	29%	48%	52%	36%	28%	43%	24%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	5	4	0	5	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio, Norsca), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Actuar (Narrador), Hablar idioma (Nórdico, Reikspiel), Nadar

Talentos: Frenesí, Amenazador, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy resistente, Guerrero nato

Armadura: Armadura media (Camisa de malla, Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Ballesta con 10 virotes, Gran arma (espada a dos manos)

Enseres: Botella de licor, poción curativa

Finch espera en la parte posterior del almacén por los personajes y les saluda con una sonrisa. Hace un gran espectáculo en contar cualquier dinero que los PJs le den, enteramente por apariencias, ya que tiene la intención de matarles y coger todas sus posesiones. Hartmut se afana en preparar el equipo, comprobar los mapas y cosas así. Tras media hora más o menos, Finch mira alrededor y dice, "Es la hora." Lleva al grupo a una pila de cajas, que Hartmut retira, revelando una trampilla con una anilla de hierro. La trampilla se abre para revelar crudamente escaleras cortadas en piedra que bajan a un húmedo túnel. El destello de las antorchas brilla progresivamente de los apliques establecidos en la pared del túnel.

Finch insiste en ir primero y Hartmut en la retaguardia. Su plan es llevar a los personajes durante una hora más o menos por el túnel hasta una gran cueva con varias aberturas que conducen a callejones sin salida. El resto de su banda espera en los túneles laterales para emboscar a los PJs en mitad de la cueva. Finch no

espera realmente ningún problema de los Personajes. Ha notado que varios de ellos presentan síntomas claros de los Escalofríos Pálidos, y su banda ha hecho esto muchas veces. Lo que Finch y compañía no tienen en consideración es que la mayoría de personas que han asesinado han sido maleantes desesperados con poca o ninguna habilidad de lucha, incluso la resistencia de un PJ medio puede ofrecerles una sorpresa.

Finch lleva pronto a los personajes a la cueva, que parece tener tres túneles que salen de ella. Una tirada Fácil (+20%) de Oficio (Cantero) o similar revela que la cueva fue una vez parte de una estación de paso en el Undgrin Ankor. En este caso, ese hecho se vuelve relevante porque un personaje Enano podría probablemente darse cuenta al instante de que los pasajes que van desde esta caverna, que no sean por el que han entrado, son caminos de almacenamiento que solo tienen unos seis metros o así. Los PJs ya sospechan de Finch y Hartmut y es poco probable que se sorprendan cuando desenfundan sus armas y hombres vestidos de negro saltan desde las sombras de las cuevas.

Los matones van a por las vidas de los personajes y luchan sin dar cuartel. Si los PJs logran matar a dos o más de sus oponentes, todos salvo uno deciden que su presa es más feroz de lo que pensaban y se retiran rápidamente para matar y saquear algún otro día. Hartmut lucha en Frenesí y no parará hasta que muera, a pesar de lo que hagan sus indecisos subordinados. Esto podría llevar a una breve comedia de humor negro, con los matones en retirada que tienen que zambullirse delante del rabioso Nórdico que balancea a todo el que se le acerca, para llegar a la única salida real de la caverna.

Matones Asesinos

Profesión: Matón

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	28%	43%	37%	32%	25%	36%	30%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrón), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Oído aguzado, Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Enseres: Ropas oscuras, bolsa, 7 p

Tras la lucha, los PJs se dan cuenta rápidamente del apuro en el que están. Aunque tienen una linterna, es probable que están perdidos en un enorme túnel en algún lugar bajo Talabheim, con poca de qué camino, si hay alguno, les conducirá hacia el Taalbaston. Afortunadamente Ranald sonríe a los tontos y a los PJs. Mientras los Personajes reúnen su ingenio tras la pelea, escuchan un ruido sordo que proviene de una de las cuevas de almacenamiento. El sonido les lleva al final del túnel de

almacenaje más lejano, a un barril que parece se tambalea y murmura. El barril se abre para revelar un desaliñado Halfling llamado Bogie Crumpot.

BOGIE CRUMPOT

En mejores circunstancias, Bogie es un pequeño hombre bastante jovial con danzantes ojos verdes y afición por las bromas, lo que le separa de la mayoría de sus compañeros de la Brigada de los Túneles del Taalbaston. Los Crumpots han vivido en Talabheim durante generaciones, junto con algunas otras desafiantes familias Halflings, todas las cuales pueden seguir el rastro de su ascendencia hasta cuando sus primeros ancestros se mudaron al Ojo del Bosque. Bogie siempre tuvo afición por la aventura y terminó por unirse a la milicia. Su aguda visión e inquebrantable coraje le procuraron un rápido traslado a los Terriers donde ha destacado. Hartmut consiguió echarse encima de Crumpot después de que este descubriera algunos cuerpos que habían arrojado a una caverna diferente y lograra rastrearlos. Estaba destinado a ser un sacrificio a Khaine cuando el Nórdico encontrara a tiempo.



Bogie Crumpot

Profesión: Miliciano

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	49%	30%	29%	51%	32%	35%	42%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	2	4	0	0	1

Habilidades: Sabiduría popular (Genealogía / Heráldica), Criar animales, Sabiduría popular (Halflings), Esquivar, Jugar, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Halfling, Reikspiel), Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: Visión nocturna, Recarga rápida, Resistencia al caos, Especialista en armas (Honda), Golpe poderoso, Imperturbable

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero, Gorro de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), ballesta con 10 virotes

Enseres: Uniforme

Bogie ha estado en el barril dos días, y está absolutamente hambriento. Totalmente avispado, echa un largo vistazo a los PJs y casi puede imaginar su historia. Expresa: *"Mirad, chicos. Me habéis salvado y creo que os lo debo. Así que aquí está el trato, yo os muestro a Hellend y separaremos nuestros caminos de manera clara. ¿Qué me decís?"* Los PJs no están exactamente en posición de negociar y sin duda llegarán al acuerdo del Halfling. Bogie cumple con su palabra, y tras devorar algo de comida, marcha rápidamente de camino a los túneles. Tras media hora de rápidas y desconcertantes giros, los PJs huelen aguas residuales. El olor se incrementa hasta que el grupo llega a un pequeño saliente que parece bajar hacia lo que es claramente un túnel de alcantarilla. El Halfling señala a un pequeño hueco. *"Esa escalera les subirá hasta un pequeño callejón en los Árboles del Sebo. Ahora estamos en paz. Buena suerte, muchachos."* Suponiendo que no lo detienen, Bogie desaparece rápidamente. Bienvenidos a Talabheim.

ALTERNATIVAS

Los personajes que se saltaron el primer capítulo pueden estar alrededor de la degeneración de Taalagrado, y puedes exagerar la degeneración diaria si quieres. El segundo día después de que la plaga sea de conocimiento público, los mercaderes dejan de venir a la ciudad y la comida escasea rápidamente. Esa noche se cierra el Paseo del Hechicero.

Si uno más de tus jugadores ya conoce a los Skavens, puedes divertirte usando ese conocimiento contra ellos. Para incitar a la paranoia, menciona ocasionalmente que hay grandes ratas en los tejados, vigilándoles. Finalmente, advierten que uno es realmente enorme y tiene una mancha blanca sobre un ojo que recuerda a una estrella, o cosas así. Haz luego que esa misma rata aparezca una y otra vez mientras los PJs permanezcan en Taalagrado. Pídeles que hagan tiradas al azar de Percepción antes de decirle algo sobre la rata, e independientemente del resultado. Vigilando siempre está la rata de la estrella en el ojo, siempre demasiado lejos para poder hacer algo.

Si los PJs terminan por contactar con las Shallyanas de forma rápida, puedes querer que conozcan a Widenhoft mientras aún está vivo, antes de que descubra lo que hay en el agua. Luego, la sección de La Casa del Curandero en la página 44 será más impactante, ya que han interactuado ya con el boticario. También puede cambiar drásticamente este capítulo el hacer a Nierhaus más paranoico y desconfiado sobre las intenciones de los PJs. Podría acusarles del asesinato de Widenhoft para los Skavens, convirtiéndoles en criminales en captura y obligándoles a una posición en al que tengan que acercarse a Finch.





CAPÍTULO III: AHORA ESTÁS EN LA MILICIA

Talabheim hierve con preguntas pero pocas respuestas. Las calles están inquietas mientras los agitadores vagan, preguntándose por qué el pueblo ha sido atrapado dentro del Taalbaston. Un rumor sostiene que un capitán de la élite de la Guardia del Taalbaston murió mientras intentaba ayudar a los enfermos, otro, que se quitó la vida en protesta contra lo que se le ordenó hacer a las familias de refugiados que viven fuera de los muros.

A pesar de los esfuerzos de las autoridades, la Fiebre Gris se extiende lentamente por toda la ciudad. Los barrios más desfavorecidos han sido los más afectados, lo que ha llevado, por

Donde nuestros protagonistas por fin entran en El Ojo del Bosque, solo para entrar al servicio de la misma; pues el verdadero conocimiento es escaso pero las manos hábiles a menudo son más escasas.

supuesto, a las acusaciones de que los nobles están permitiendo que los pobres mueran siempre que ellos permanezcan a salvo en sus residencias fortificadas de los ricos distritos o los pueblos más prósperos del cráter al oeste.

Peor aún, los Skavens están empezando a llegar poco a poco a la ciudad desde antiguos túneles bajo el Taalbaston. Con el Ejército Regular reducido a una sombra de su fuerza tras la Tormenta del Caos, los hombres sanos han sido destinados a la milicia y otras organizaciones oficiales menores, para luchar contra el creciente número de incursiones de la enferma escoria Mutante.

Bienvenido a Talabheim, de verdad.

- OCULTÁNDOSE EN EL OJO DEL BOSQUE -

Los PJs han logrado entrar a una de las mayores ciudades del Imperio, una ciudad sellada por la preocupación de la plaga, la misma plaga que algunos de ellos llevan. Ser atrapado no es una buena idea. Dependiendo de la velocidad con la que los PJs se enfrentaran a los acontecimientos del último Capítulo, aquellos con la Fiebre Gris llevarán como una semana con el curso de la enfermedad, día más día menos, lo que significa que no solo tienen escalofríos, sino que han empezado a aparecer manchas grises sobre su pecho y su cuello. Por fortuna para ellos, no estuvieron expuestos a los potenciadores Skavens de la enfermedad en el momento de mejorarla a su versión más virulenta de los Temblores Pálidos, pero como no lo saben, pueden estar algo desesperados.

Las marcas que la enfermedad causa son fácilmente ocultables por la ropa o armadura que cubra el cuello, y de todas maneras, muchos de los residentes de las zonas más pobres de Talabheim están horriblemente pálidos. La tos y los escalofríos, por otro lado, son regalos de muerte, quizás literalmente si los personajes no son muy cuidadosos. Los personajes enfermos deben superar una tirada **Rutinaria (+10%) de Voluntad** para contener los escalofríos delante de testigos suspicaces, como una patrulla de la Guardia de la Ciudad de Talabheim o los Caraperros. La Condesa ha ordenado que todos los ciudadanos de Talabheim que estén enfermos de la Fiebre Gris deben permanecer en sus casas bajo pena de prisión en Oquedades. Los visitantes infestados serán, a la mínima, enviados al barrio Mercado Viejo

del Distrito Mercantil, aunque también podrían ser encarcelados inmediatamente en Oquedades o peor, dependiendo del humor de quién lo capturara. Los personajes que fallen su tirada **Rutinaria (+10%) de Voluntad** delante de testigos en una zona en la que se supone que no deben estar, como la mayoría del resto de la ciudad, es mejor que tengan amigos que les respalden con una buena excusa, p.e. epilepsia, demencia, etc. Si los PJs rolean bien sus excusas, dáselas, aunque puedes requerir de tiradas de **Charlatanería**, **Carisma** o **Intimidación**, o quizás un simple soborno. De lo contrario, es mejor que estén preparados para correr y ocultarse, o pueden volverse contra ellos todos los recursos que los Caraperros sean capaces de juntar, que son considerables.

Dependiendo de como se las arreglaron los personajes para llegar bajo el Taalbaston y entrar en Talabheim, se encontrarán en el laberinto de pequeñas y densas calles que forman los Árboles del Sebo o errando por las estrechas "avenidas" de la Ratonera. Los PJs nativos de Talabheim tendrán una buena idea de los peligros inherentes de ambos lugares y reaccionar en consecuencia. Los recién llegados pueden determinar con bastante rapidez con una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** que los Árboles del Sebo no es el tipo de lugar que una milicia suele patrullar, y ninguna ley, salvo los Terriers, vaga por el confinado laberinto que es La Ratonera.

Con independencia del lugar por donde los PJs entraran la primera vez a la ciudad, necesitan encontrar un lugar donde quedarse, y pronto. Por fortuna, o los PJs son nativos de Talabheim o tienen pases con grifones azules estampados, que les permite más o menos acceso ilimitado a la ciudad por dos semanas, permitiéndoles viajar y encontrar alojamiento donde quieran. El problema es que los PJs están buscando alojamiento en una ciudad que ha sido sellada por varios días, lo que significa que necesitan un establecimiento que haga pocas preguntas, el tipo de lugar que sus propietarios imaginen que siempre que las monedas sean buenas, no les importe de donde vengan.

Los forasteros tendrán que hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** para orientarse al tipo de asunto que buscan, mientras que los nativos ya tienen una buena idea de donde ir. El fracaso indica que el grupo acaba destinado a una sórdida taberna en algún lugar de los Árboles del Sebo, donde cualquier bien que dejen en sus habitaciones desaparecerá, y un simple lapsus en público de tos o escalofrío llevará a un informador corriendo a cualquier autoridad local constituida, normalmente una banda callejera, estén donde estén. El éxito dirigirá a los PJs a una taberna probablemente en el distrito del Mercado Viejo, como la

LA PLAGA Y LOS PUNTOS DE DESTINO

Gran parte de la tensión dramática de esta aventura se perdería si los jugadores deciden simplemente gastar un Punto de Destino para sobrevivir sin repercusiones a la plaga. Puedes querer recordar a los jugadores que el DJ decide en última instancia las consecuencias de lo que ocurre tras gastar un Punto de Destino.

Si algún PJ verdaderamente pierde toda su Resistencia y muere de la Fiebre Gris, dile al resto del grupo que el personaje murió y tienen su cuerpo fuera para los destacamentos de recogida. Antes de que el cuerpo fuera debidamente recogido por la ciudad, los lacayos del Doctor Skell lo robaron para el proyecto. Ver el **Capítulo Cuatro** para detalles. El una vez enfermo PJ despierta de su breve coma en una fría losa de granito, sintiéndose bien y con su perfil completamente restaurado. Por supuesto, está rodeado por un montón de cadáveres, varios de los cuales están empezando a moverse lentamente ya que se han reanimado como zombis... y está desnudo.

Posada TresManzanas (ver página 18) o si parecen un poco más acomodados, un modesto hotel en el Hogar del Dragón. Por supuesto, si tienen sentimientos suicidas, los PJs pueden olvidar todo lo de arriba y encontrar un agujero agradable que ocupar en la Ratonera.

Lee o parafrasea lo siguiente mientras los PJs marchan a la ciudad por primera vez:

La ciudad sagrada de Taal viene a la vida frente a vosotros, mientras dais vuestros primeros pasos por las calles de Talabheim. Mientras que la pizarra rota y el barro forman las calles de los Árboles del Sebo, la mayoría de las carreteras de la ciudad están pavimentadas con piedra oscura extraída de las paredes del propio Taalbaston, así como muchos de los edificios más opulentos. En verdad, las paredes del inminente Taalbaston dominan gran parte de la vida de la ciudad, es probable que cuanto más cerca vivas del muro más pobre seas. De hecho, los más pobres viven en la propia pared, dentro de una serie de cavernas y pasadizos groseramente excavados conocidos como La Ratonera. Los más ricos viven en la parte oriental de la ciudad, viviendo en mansiones ricamente decoradas con amplios jardines privados. La mayoría de la gente vive en algún lugar entre ambos extremos.

A medida que os adentráis en la ciudad, no podéis dejar de observar las hordas de criados de librea que con regularidad os pasan corriendo llevando carpetas de documentos de aquí para allá desde el centro de la ciudad, el Distrito de Juzgados. Se agachan como un siniestro sapo gris en el corazón de Talabheim. Un verdadero ejército de administrativos, litigantes, abogados y jueces hacen su camino hacia este distrito desde casi todos los barrios de la ciudad cada día, Talabheim aprecia la ley como si fuera un amante. Se sabe que los ciudadanos del Ojo del Bosque favorecen ciertas leyes oscuras como si fueran mascotas. Los jueces itinerantes de la ciudad recorren las calles dictando fallos y juicios sobre la marcha.

Es difícil de creer que haya una plaga tras las puertas. De hecho, la ciudad parece estar funcionando sin pausas indebidas, a pesar de que el Paseo del Hechicero está sellado. Los mercaderes de los tres barrios que forman el Distrito Mercantil: Mercado Viejo, Nordgate y Hogar del Dragón, actúan como si hicieran negocio como de costumbre. Parece ejercer sus oficios con voluntad, pues todos tienen aún mercancías que vender y verduras frescas que han llegado desde las muchas granjas y pueblos que residen dentro del Gran Cráter.

No obstante, hay tensión en el aire. En una esquina en la calle, se oye a un hombre proclamar a gritos que tiene negocios en Taalagrado que deben estar yendo mal sin él hasta que un amigo le silencia. Un par de Caraperros permanecen delante de una posada cerrada a la fuerza porque a muchos de sus clientes se les diagnosticó la Fiebre Gris. Casi todas las puertas tienen fijada una Rosa Sabine, una flor sagrada de Shallya.

Y no se puede encontrar risa que no muera con rapidez.

Tras encontrar algún lugar donde quedarse, los Personajes aún tienen que tomar algunas decisiones difíciles. Los PJs no tienen manera de saber cuanto durará exactamente la Fiebre Gris, aunque una tirada exitosa **Rutinaria (+10%) de Sabiduría académica (Ciencia)** indica que lo que saben hasta el momento de los tiempos de inicio y de cuando la gente empieza a morir, es que los enfermos probablemente pasarán por los peores momentos de la enfermedad o caerán muertos en los próximos días. Así, los Personajes enfermos pueden permanecer en sus habitaciones y por difícil que fuera, puede que sea el camino más seguro ya que pueden evitar ser arrestados, o pueden envolver sus miembros y tratar de ayudar a los miembros sanos del grupo a perseguir un remedio o, por lo menos, algo para reforzar sus defensas contra la plaga.

La siguiente sección no tiene un orden determinado; son simplemente diferentes eventos claves que ocurren mientras los PJs interactúan con los ciudadanos de Talabheim y se mueven por la ciudad. Recuerda que si alguno de los personajes enfermos

desea estar por ahí, debe estar continuamente con un ojo sobre los Caraperros, y definitivamente deben evitar hablar con cualquier PNJ por tiempo prolongado o tendrá que hacer tiradas Rutinarias (+10%) de Voluntad para no delatarse.

- AGITADORES, TIMOS Y SHALLYANAS PREOCUPADAS -

Los personajes que deseen usar su habilidad de Cotilleo y escuchar lo que se dice en la calle no estarán faltos de noticias. Pasar una noche comprando bebidas en una taberna o una tirada exitosa de **Cotilleo** revela uno de los siguientes datos:

- En las últimas dos semanas, los escuadrones de Caraperros han eliminado o suprimido a un número considerable de catastrofistas fanáticos en las calles de Talabheim, y aún hay gran preocupación por los asuntos recientes.
- Los predicadores de la ciudad han animado con fuerza a los habitantes con los temas más esperanzadores y elevan el espíritu más que frustrarlo.
- La Condesa ha tomado recientemente la decisión de bajar el Arancel de las Tazas, más comúnmente conocido como el "robo de la bebida", por lo que las libaciones fluyen más de lo normal en las tabernas de la ciudad, lo que con seguridad pone las lenguas a menear.

Hay un gran número de Agitadores vagando por las calles, agitando a la población con conjeturas sobre lo que es "realmente" estar fuera del Taalbaston. Se habla de un golpe de estado en el Imperio, de que Karl Franz ha sido asesinado, o del levantamiento de un nuevo ejército del Caos y su marcha desde el norte. La ciudad entera escuchó disparar los cañones de la

fortaleza del Taalbaston (durante la revuelta Hochlandesa, ver el **Capítulo Dos**), lo que sin duda alimentó tales especulaciones. Talabheim también ha contratado a sus propios agitadores para contrarrestar rumores, afirmando que hay una plaga fuera de los muros, y que no hay nada de qué preocuparse pues todos están a salvo bajo la mirada de Taal.

El Camino del Relicario ha estado viendo avivarse el negocio mientras los Talabheimenses acuden a recoger un nuevo talismán de la suerte o icono religioso para estar en el lado seguro. Los PJs faltos de dinero y con moralidad flexible pueden muy bien desear empezar una empresa fraudulenta de algún tipo, vendiendo artefactos "genuinos" y cosas similares.

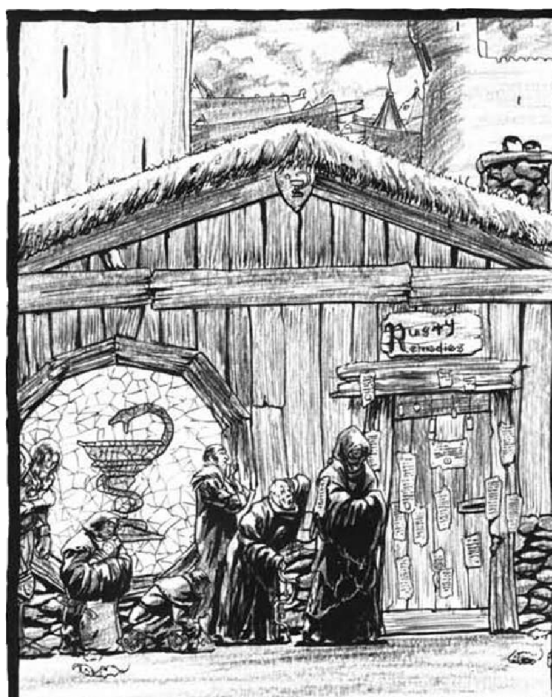
El Culto de Shallya ha estado asediado por los Talabheimenses de toda clase y posición, alternativamente suplicando o exigiendo su ayuda. Los PJs que arrinconen a una seguidora de Shallya la encontrarán abrumada y más que un poco asustada. Una tirada exitosa **Desafiante (-10%) de Carisma** revela que una Sacerdotisa Shallyana de alto rango ha declarado que la Fiebre Gris es obra de su mayor enemigo, El Señor de la Descomposición, conocido entre los eruditos como el Dios del Caos Nurgle. Las shallyanas están haciendo su equivalente de armarse para la batalla, varios peregrinos han viajado hasta el Cráter del Lago para traer decenas de barriles de la famosa agua sagrada para un gran ritual de bendición de la ciudad.

- EL BOTICARIO DAUBLER -

Si los PJs interactuaron con el Capitán Nierhaus, recordarán que su última petición fue que buscaran al boticario Daubler en la ciudad. Los personajes que no hicieron nada con Nierhaus aún pueden acabar en la puerta de Daubler, pues es ampliamente conocido por ser un excelente boticario, aunque los pobres no pueden permitirse su servicio. Una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** sitúa su tienda en el borde entre los barrios Nordgate y Hogar del Dragón del Distrito Mercantil. Esto hace que sea fácil para Daubler adquirir las hierbas adecuadas en el Hogar del Dragón y venderlas luego a su adinerada clientela del Nordgate.

La Tienda de Daubler descansa al otro extremo de una de las principales vías de Nordgate llamada Camino del Hierro. Daubler, que tiene un gran sentido del humor, llamó a su tienda Remedios Roñosos, aunque la mayoría de los lugareños solo se refieren como "Daubler". Remedios Roñosos es un achaparrado edificio cubierto por hiedra y Rosas Sabina. Cualquier PJ con la habilidad **Sabiduría académica (Teología)** sabrá que la Rosa Sabina es una de las flores de Shallya, una rosa blanca con finas vetas rojas, y supuestamente porta el favor de la diosa. La tienda de Daubler también tiene una gran vidriera redonda en su fachada, lo que inmediatamente indica a los PJs que es adinerado. Hay un flujo casi continuo de clientes entrando y saliendo de Remedios Roñosos ya que incluso la exposición al más pequeño de los resfriados pone a todos nerviosos. Los PJs probablemente tengan que esperar un poco en un pequeño salón justo en la puerta de entrada. Finalmente, un saludable hombre de mediana edad se acerca a los PJs y les pregunta si vienen todos juntos o por separado. Remedios Roñosos guarda más que un simple parecido con la casa de Widenhoft, aunque está

claramente orientada a la atención de los pacientes, mientras que la primera lo hacía a la investigación. Daubler coge a los pacientes para su estudio y les pregunta en qué puede ayudarles.



ULTHVAS DAUBLER

Hombre robusto al final de los cuarenta, Daubler es rápido para reírse y burlarse de sí mismo. Sus brillantes ojos azules parecen a menudo un poco demasiado grandes, como si estuviera constantemente sorprendido, fuma con frecuencia en pipa de tubo largo rellena de tabaco importado de La Asamblea. Daubler es un alma alegre que verdaderamente disfruta ayudando a la gente, aunque el dinero también es bueno. Viajó mucho en su juventud, formándose tanto en una universidad de Altdorf como estudiando con una o dos experimentadas ancianas campesinas. Daubler tiene un espíritu poco común para un ciudadano del Imperio: un individuo cosmopolita que trata de ver el mundo tal y como es, no como los que se engañan hacen que parezca, haciendo de él un excelente aliado potencial para los PJs.

Ulthvas Daubler

Profesión: Galeno (ex barbero cirujano, ex estudiante)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	29%	36%	43%	44%	61%	42%	54%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Filosofía), Sabiduría académica (Ciencia) +10%, Carisma +10%, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Cotilleo, Regatear, Sanar +10%, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano), Oficio (Boticario) +10%

Talentos: Etiqueta, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Viajero curtido, Imperturbable, Cortés, Cirugía, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Cuatro pociones curativas, librería de ciencia y filosofía, libros, tienda, herramientas del oficio (material médico), material de escritura

Los PJs que solo busquen a un curandero encontrarán a Daubler un hombre bueno. Si toman el camino de "tenemos un amigo enfermo", Daubler mira a uno de los PJs enfermos mientras hace preguntas sobre la enfermedad del "amigo". Es muy consciente de la Fiebre Gris y ha comenzado a probar ya varios remedios

para ayudar a combatirla. Recomendará descanso en cama y baños de agua caliente para cualquier enfermo, así como un pequeño trozo de cuero para morder si los temblores son muy fuertes. Tras la consulta da a oler a los PJs un olor dulce extraído de una pequeña urna que permite a cualquier PJ enfermo volver a tirar una tirada fallida de Resistencia contra la Fiebre Gris. La consulta y la medicina son 12 c.

Los PJs que mencionen al Capitán Nierhaus o le presenten las notas de Widenhoft para su lectura inmediatamente tienen toda su atención. De hecho, echa a los otros pacientes de su casas diciéndoles que vuelvan en una hora, sin importar lo que se quejen. Su primera pregunta a los PJs que plantearon a Nierhaus es, "¿Sabías que el Capitán está muerto?" Echa un vistazo rápido a las notas de Widenhoft antes de decir, "Esto es la letra de Gotthard, ¿De donde vienes con esto?" La muerte del erudito le sorprende. "¿Gotthard fue asesinado? Oh, es terrible. ¿Quién haría algo así?" Los PJs que le digan que piensan que lo hicieron los Skavens pueden sorprenderse por su reacción. En lugar de negarlo flagrantemente asiente lentamente con la cabeza y pregunta porqué piensan eso. "Creo que las alimañas ya lo habían intentado antes, muchas veces, de hecho. La historia de nuestro Imperio está llena de plagas que vienen de forma inesperada y nos debilitan en el peor momento posible. Temo que los hombres ratas hayan puesto sus ojos sobre Talabheim." Daubler calla por un momento, y de repente mira alrededor de los PJs. "Os habéis deslizado bajo el Taalbaston ¿no? No, no contestéis. Estaría obligado a denunciarlos a los Caraperros." Se rie brevemente mientras sacude la cabeza. "¿Qué queréis de mí? Os ayudaré tanto como pueda." Daubler toma en consideración cualquier petición de los PJs. Desde luego que trabajará para una cura de la Fiebre Gris, -ya lo hacía. Cualquier PJ que recuerde el nombre del libro que Widenhoft estaba estudiando, *La Peste del Principado*, ayudará a Daubler inmensamente. Sus ojos se iluminan y se lanza a su biblioteca. Tras una breve búsqueda, presenta triunfante una copia del libro. Si los PJs hablan a Daubler de sus hermanos enfermos, les envía con la medicina que ha ideado de forma gratuita. Les pregunta donde se alojan para enviarles noticias si fuera necesario.

Desarrollo

Nierhaus no nombró a Daubler por casualidad. Es posiblemente el hombre más capacitado para encontrar una cura para la Fiebre Gris, aunque sin las notas de Widenhoft le podría haber llevado meses. Con las notas y las indicaciones proporcionados por los PJs deduce una parte importante de la naturaleza de la Fiebre Gris en los próximos días. Cinco días después de que los PJs contacten con Daubler, sus experimentos prueban que los Escalofríos Pálidos son a la vez una enfermedad y un veneno, un conocimiento inestimable para las Shallyanas y otros que intentan tratar la enfermedad.

- RECLUTAMIENTO -

Después de que los PJs hayan estado en Talabheim tres días, sale una proclama por toda la ciudad. Si el tiempo es el correcto, las llamadas de los pregoneros, de hecho, es el primer sonido que escuchan los PJs que logren sobrevivir a los efectos de la Fiebre Gris. La Duquesa Elise, con el apoyo total y unánime del Parlamento, ha declarado que todo hombre capacitado ofrezca sus servicios a la Guardia de la Ciudad, con efecto inmediato. Los individuos capaces de hacer una donación suficientemente abundante a las arcas de la ciudad, o aquellos que prueben que sus talentos son mejor utilizados en otra parte, pueden salir del servicio. Todos los demás deben unirse bajo pena de ser arrojados a las calles de Taalagrado, donde corre el rumor de que se practica el canibalismo. Todas las posadas están

obligadas a presentar el número y tipo de clientes que tienen. El gobierno ha dejado muy claro que tratará duramente a cualquiera que oculte a hombres sanos de su deber cívico con Talabheim.

Las masas de hombres que se presentan para destacamentos de trabajo con los Caraperros comienzan pronto a ser denominados como "Cachorros" por la ciudad. La mayoría se dividen en pequeñas escuadras con un Carapero de verdad liderándoles y dándoles diversas tareas desagradables que atender. Los PJs que se presentaran obedientemente pueden ser asignados a cualquiera de las siguientes tareas ya que las diferentes escuadras cambian sus tareas diariamente. Los Caraperros son conscientes de que los hombres que confían en otros son más efectivos que aquellos

que no lo hacen, por lo que al menos intentan poner a los amigos o conocidos juntos, lo que significa que todos los PJs que se presentaran juntos servirán juntos en una misma escuadra. De especial interés son los PJs que han sobrevivido a la Fiebre Gris y muestren las distintas manchas blancas que le marcan como un superviviente a la plaga. Los Caraperros, sus compañeros u otros, les mirarán con temor, y se dirá que tienen el favor de Shallya. También son favorecidos para obtener el Círculo de Morr.

EL CÍRCULO DE MORR

La Guardia de la Ciudad siempre ha sido la responsable de recoger los cuerpos y dárselos a los Sacerdotes del Dios de la Muerte en los Jardines de Morr. La Fiebre Gris ha incrementado el trabajo, así como el hecho de que una cantidad de Caraperros estén en otras tareas, como buscar Skavens en los túneles del Taalbaston, y no estén disponibles para acarrear a los muertos. Por ello, los PJs podrían estar un día o dos transportando cuerpos, una tarea que todos los nuevos Cachorros intentan evitar. Los PJs en el Círculo de Morr escuchan algo inquietante. Los Sacerdotes de Morr creen que no entran suficientes cuerpos. Afirman categóricamente que no es que quieran que nadie muera, todos llegarán a Morr después de todo, pero se recogen menos cuerpos en la ciudad de lo normal. Se ofrecen diversas teorías de por qué hay menos cuerpos, que van desde aquellos que piensan que guardias sin escrúpulos están lanzando los restos sobre el Taalbaston para reducir el riesgo de infección, a que los Hombres Bestia se comen los cadáveres. Ver la sección **El Curioso Arte de la Doctora Gugula Skell** en la página 64 del Capítulo Cuatro para los detalles de donde van exactamente los cuerpos desaparecidos.

DESTACAMENTO DE CLOACAS

Bienvenidos al día a día de la vida de un Guardia de Cloacas. Solo que en este caso la Guardia de la Ciudad sabe que las ratas son condenadamente grandes. A destacamento de cloacas viaja armado y preparado para los problemas, lo que probablemente hace buenos candidatos a los PJs para hacer las rondas, ya que están acostumbrados a este tipo de cosas. El sistema de alcantarillado de los diferentes barrios de Talabheim varía mucho, y no todos son fácilmente transitables por hombres. Hay una espaciosa alcantarilla tallada por Enanos bajo las majestuosas calles del Distrito de Juzgados, que son anchas y fácilmente patrullables, haciéndolas la tarea favorita. También hay un buen número de túneles bajo los Árboles del Sebo y el Distrito Mercantil que se han convertido más o menos en el sistema de alcantarillado. Estos túneles son peligrosos de muchas maneras. Un buen número de ellos son incalculablemente antiguos, y a veces, algunas partes del techo se derrumban sin previo aviso. Durante la noche aparecen esporádicamente nuevos e inexplicables túneles, y pocos tienen el valor de preguntarse de donde salieron, al igual que Las Ratonerías dentro y bajo el Taalbaston. De hecho, algunos de los túneles más largos se solapan con las cavernas inferiores de La Ratonería.

Los PJs en el destacamento de cloacas deben sentir al principio que puede llegarles algo en cualquier momento. Con algunas patrullas en su haber, sin embargo, se darán cuenta de que es una tarea relativamente aburrida, ingrata y maloliente, pero rara vez particularmente peligrosa. Tras un par de días de rastrear aburridamente las alcantarillas, justo cuando los PJs crean que no verán nada, haz que encuentren la siguiente escena.

LA MASACRE Y EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

Los PJs están patrullando bajo el Distrito Mercantil cuando escuchan sonidos de carrera en el túnel frente a ellos. Tienen el



tiempo justo para prepararse cuando una figura andrajosa carga alrededor de la esquina. Envuelto en trapos oscuros y sangrientos, la bestia con cara de rata ni siquiera hace una pausa en su huida, simplemente corretea hacia las partes altas de los muros de piedra e intenta caer en picado delante de los PJs. Obviamente huye de algo, e incluso los PJs más torpes se dan cuenta de que el Skaven no está interesado en luchar, lo que no quiere decir que no intente matarles.

Monje de Plaga Herido

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	4(11)*	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Escondarse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar

Talentos: Intrépido, Frenesí, Visión nocturna, Resistencia a enfermedades, Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Enseres: Trapos mugrientos

* El Skaven está herido de gravedad; el número entre paréntesis el total de sus Heridas normales. No está en Frenesí.

El Skaven trata de huir, probablemente causando que los PJs le golpeen desde atrás si quieren parar su precipitada huida por el túnel. Los PJs que inspeccionen el cuerpo le encontrarán envuelto en trapos mugrientos, portando solo una simple espada oxidada. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** revela

ENTRE BASTIDORES: LA MATANZA DE PESTILENS

Los Skavens siempre han eliminado rápidamente lo que se cruza en su camino, sin importar la raza a la que pertenezcan, y los Videntes Grises son particularmente conocidos por eliminar "herramientas" que han sobrevivido a su utilidad. Para Asorak Ojoacerado, ha llegado la hora de que Nelrich El Supurador complete su última tarea, que el Sacerdote de Plaga Pestilens desconoce por completo, aunque ahora sospecha que ha sido utilizado. Ojoacerado ordenó a sus tropas Skryre que eliminaran a la mayoría de los seguidores del Supurador, desesperándolo, y luego le presionaron tanto que el Sacerdote de Plaga no tuviera otro remedio que retirarse a la superficie con los últimos restos de su una vez poderosa fuerza de ataque. El pánico resultante entre las cosas-humanas de Talabheim es exactamente lo que el Vidente Gris quería.

Los Monjes de Plaga que los PJs descubrieron fueron destrozados por una invención del Clan Skryre llamada Amerratadora, un arma portátil Skaven que consta de varios cañones de fusil rotantes y capaz de desencadenar una terriblemente destructiva velocidad de disparo. Normalmente explotan tras un uso prolongado, pero es un precio pequeño a pagar por el comandante Skaven que manda a la dotación del arma desde una distancia segura. El único superviviente fue dado por muerto y despertó horas después de que sus camaradas hubieran sido eliminados. El Skaven vestido con las runas se llamaba Worthok Bilerot, (ex) segundo al mando de Nelrich. Las tropas Skryre no querían correr riesgos con el Sacerdote de Plaga. Se encargaron de él con un Jezzail de Disformidad, un elegante arma similar al Rifle largo de Hochland. El Jezzail de Disformidad dispara balas hechas de Piedra de Disformidad, de ahí que no hayan fragmentos en las heridas.

que le dispararon con un arma de fuego antes de encontrarse con los PJs.

Los PJs que continúan bajando por el túnel olerán algo nauseabundo en el aire mucho antes de entrar a una caverna baja al final del mismo. Una tirada exitosa de **Percepción** califica el olor como una mezcla de pólvora disparada, sangre derramada, decadencia y un olor almizclado no identificable. A medida que los PJs entren a la habitación, lee o parafrasea lo siguiente:

Ante vosotros se abre una masacre. Los cuerpos de Skavens asesinados se extienden por el suelo de la caverna más allá de lo que vuestra linterna ilumina y más allá de la oscuridad. Sin duda en vida fueron criaturas repugnantes, muchos de los cuerpos que podéis ver muestran signos de enfermedad y tienen miembros atados de una forma que recuerda a los leprosos. Pero no les ha matado la plaga. La mayoría de los cadáveres de los Hombres Rata han sido perforados, muchas veces, como si una legión entera de tropas Imperiales hubieran vuelto sus armas de fuego contra ellos. Otras patrullas han estado en esta caverna en los últimos días, pero ninguna habló de una visión como esta. Los cuerpos se han enfriado, pero la carnicería es reciente.

Una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** revela que la mayoría de los Skavens fueron abatidos mientras corrían. Muchos de ellos tienen pequeños agujeros en la espalda con heridas de salida delante. Hay muchas bolas de acero disparadas claramente con armas de fuego fáciles de encontrar incrustadas tanto en las heridas como en la piedra de la caverna. Una tirada exitosa de **Buscar** advierte una figura en particular diferente a las otras. El inusual Skaven tiene túnicas negras con marcas ornamentales que parecen ser algún tipo de texto rúnico, aunque las marcas no se parecen a las runas de los Enanos. El Skaven vestido está en realidad muy cerca de donde los PJs entran por primera vez a la habitación y fue asesinado con lo que parece ser una única puñalada en la cabeza que atravesó su ojo derecho. Un PJ que haga una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** se da cuenta de que la herida no fue causada por un corte, pero le metieron una cuchilla, es decir, alguien usó una cuchilla para extraer lo que le causó la herida. Ninguno de los cuerpos parece tener nada que merezca coger. Los PJs que insistan en saquear deberán realizar una tirada **Rutinaria (+10%) de Resistencia** o contraer cualquier enfermedad que sientas que puedes infligirles, después de todo, están saqueando los cadáveres de un contingente entero de Monjes Pestilens de la Plaga.

Suponiendo que los PJs informen de lo que han visto, ninguna unidad de Talabheim se hace responsable de la matanza. Los PJs no dispuestos a dejar pasar el asunto van a tener que buscar testigos en Las Ratoneras. Se necesita buscar bastante y una tirada **Difícil (-20%) de Cotilleo** exitosa, pero los personajes finalmente encuentran algunos pilluelos que juran que escucharon un sonido como de maquinaria y chillidos agudos resonando por los túneles varias noches antes. Nadie da mucho crédito a los pobres niños, y se ofrecen continuamente otras teorías hasta que el Señor Cazador Kettlef Kienholtz, comandante de la Guardia de la Ciudad, declara, que los asquerosos Skavens se asesinaron unos a otros, en vez de cualquier otra explicación "razonable". Se ordena quemar a los cuerpos donde yacen y se da el asunto se encubre discretamente.

ARRASTRÁNDOSE POR LOS MUROS

Obligatorio o no, las autoridades de la ciudad son conscientes de que se puede producir un motín si tratan de obligar a sus nuevos reclutas a patrullar en las profundidades de La Ratonera bajo el propio Taalbaston. Cualquiera de las escuadras de Cachorros puede ayudar voluntariamente a los Terriers en sus rondas. Los Terriers prefieren a los Enanos y Halflings, aunque los Humanos de muy baja estatura o gran agilidad también pueden encontrar lugar entre ellos. Los Terriers están totalmente desbordados de trabajo. Si alguno de los PJs le gusta el combate, lo verá con la Brigada del Túnel. En la última semana todas las patrullas se han topado con al menos una o dos pequeñas bandadas de Skavens durante sus rondas, y más de la mitad de los Terriers han sido heridos. Los Hombres Rata tienden a estar entre sicóticos o aterrorizados, sin término medio. Para los perfiles de los Monjes de Plaga, mira la página 91.

Un par de días de las diversas tareas listadas, así como de cualquier otra que te venga en mente, llevará a los PJs que se presentaron al servicio al **Capítulo Cuatro**.

Una Oferta Que No Podrás Rechazar

En el Imperio, como en cualquier parte del Viejo Mundo, hay quién cree que está por encima de la ley, o al menos que es lo suficientemente astuto para no llamar su atención. Aunque Talabheim ha puesto fuertes sanciones a los que evitan sus deberes cívicos, hay quienes antes habrían muerto de buena

gana a realizar lo que sea que les diga un advenedizo noble, y algún PJ puede ser uno de ellos. Los PJs que permanezcan en los Árboles del Sebo tienen un lugar legítimo si sugieren que simplemente permanecen donde están, no serán arrastrados a la Milicia de la Ciudad. Esto es cierto ya que los Caraperros se niegan si siquiera a intentar patrullar las retorcidas calles de este triste barrio, independientemente de la orden del Parlamento.

Pero hay otros poderes de los nobles.

Dos días después de que cualquier PJ se niegue a presentarse al servicio de la milicia, independientemente de lo bien que esté oculto o a quién hayan sobornado, las "autoridades" de los Árboles del Sebo se les acercan. Tal vez alguien llame a su puerta una mañana temprano, tal vez se los encuentren por la calle o tal vez se despierten colgados por una fina cuerda de lo alto de un edificio mirando el suelo embarrado varios pisos más abajo, medido solo por lo peligroso que parezcan ser y lo mejor que sirva para llamar su atención.

Independientemente de cómo ocurra, dicen sin rodeos que mientras dure esta crisis, pueden trabajar para la milicia de la ciudad o para las bandas, que puede que sean escoria, pero siguen siendo leales Talabheimenses. El hombre que discute sus

opciones con los PJs es un tipo bajo y corpulento que dice llamarse Worlen Aderhold. Los PJs pueden haber tenido algún trato muy desagradable con los lacayos de Aderhold en el pasado, pero Worlen no hace mención a esto.

Cualquier PJ que haya estado en Talabheim más de unos pocos días reconoce el nombre de Aderhold como perteneciente a la banda más poderosa de los Árboles del Sebo, una con lazos por toda la ciudad y más allá. Si los PJs hacen un último esfuerzo de responsabilidad cívica y declaran que se unirán a los Caraperros, encantador. Varias figuras invisibles mantienen un ojo sobre ellos durante un tiempo para asegurarse que lo hacen. El fracaso conduce a una rápida pérdida de Puntos de Destino mientras los PJ son alternativamente envenenados, apuñalados, golpeados y cosas así. Si los PJs indican que prefieren mantenerse fuera de los ojos de los oficiales, no hay problema. Worlen o uno de sus "oficiales" les asigna tareas cada mañana desde *"Mantén un ojo en esta calle e informa de cualquiera moviéndose de forma sospechosa"* a *"deslízate bajo El Cascanueces y El Farol Negro, estate ahí por cinco horas más o menos, y si se cruzan algunas Ratita en tu camino, acuchillalas ¿eh?"*

Esto continuará por algunos días, hasta que comiencen los acontecimientos del **Capítulo Cuatro**.

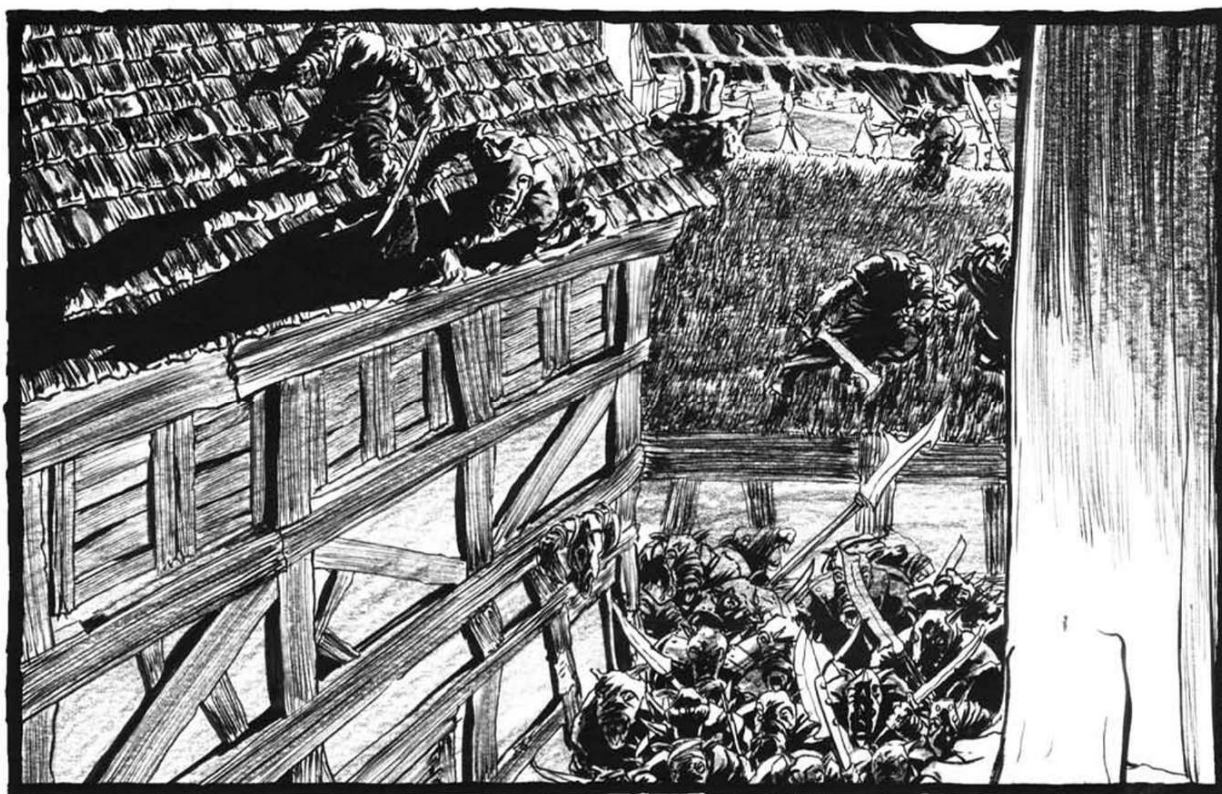
- RUMBOS DIFERENTES -

El Capítulo Tres ofrece a los PJs su primera impresión real del Ojo del Bosque si nunca han estado antes. Incluso los Personajes nativos de la región de Talabheim pueden tener jugadores que no estén familiarizados, y esta sea también la primera vez que oigan hablar de la ciudad. Asegúrate de jugar las diferentes rarezas para los forasteros de la vida de Talabheim. El ritmo relativamente lento de este capítulo puede servir para que los Personajes deambulen un poco e incluso obtener problemas no relacionados con la campaña. Sin embargo, esto es también la última calma antes de la tormenta de problemas que está a punto de diluviar en Talabheim.

Es posible que los PJs puedan dejar Talabheim antes de que se declare el anteproyecto. Las propiedades medicinales del Lago del Cráter son bien conocidas, y los PJs con la Fiebre Gris bien podrían creer que las aguas puedan ayudarles. Es probable que los personajes se enteren del anteproyecto a través de mensajeros

viajando a los pueblos periféricos del Gran Cráter. Lo que puede sorprenderles es la gran lealtad que los lugareños sienten hacia Talabheim. Todos los hombres que puedan haberse salvado se dirigen a la ciudad para ayudar lo mejor que puedan. Los PJs cínicos pueden hacer todo lo posible para evitar tan ansioso reclutamiento, pero a menos que vivan en el Bosque Taalgrunhaar, no tendrán prácticamente opciones. La flexibilidad de los acontecimientos de este capítulo permiten extenderlo lo que consideres necesario. Por ello, no importa cuanto tiempo eviten los PJs Talabheim, puedes elegir avanzar los acontecimientos al ritmo que desees. Podrías hacer que los PJs regresaran solo para ser reclutados y enviados al Destacamento de Cloacas, o podrías saltar directamente a los acontecimientos de los Capítulos Cinco o Seis. Finalmente, los PJs podrían regresar a Talabheim solo para encontrar que ahora los Skavens la controlan.





CAPÍTULO IV: LOS DESESPERADOS Y LOS MUERTOS

Ni siquiera el levantamiento del Arancel de las Tazas ha ayudado a los ciudadanos de Talabheim a olvidar sus problemas. La ciudad se pudre y se encona con incertidumbre. Las pocas noticias que hay de Taalagrado son desoladoras; los rumores sostienen que la plaga es incontrolable y que flagelantes enfurecidos han incendiado una gran parte del puerto. A pesar de los mejores esfuerzos del parlamento, la Fiebre Gris se ha apoderado de los barrios más pobres y lentamente se abre camino por toda la ciudad.

Aunque todavía hay alimentos que se hicieron, se comienza a hablar de racionamiento. Los Caballeros del Ciervo tuvieron que reprimir una turba que intentó forzar a los nobles del Parlamento a que abrieran la ciudad de nuevo. Aunque la Duquesa afirma públicamente que sabe que ninguno de sus súbditos le haría

Donde se presentan a nuestros protagonistas algunos ilustres del Clan Pestilens y sus incomparables ideas sobre la administración de barrios, una delicia superada solo al conocer los tambaleantes experimentos del astuto Doctor Gugula Skell.

daño, los restos del ejército de Talabheim están ahora acampados en La Gran Mansión.

La milicia reclutada está duramente presionada, los días difíciles, largas noches y molestos presagios minan la moral incluso de las tropas más dispuestas. Uno de los acérrimos Sargentos Enanos de La Brigada del Túnel del Taalbaston enloqueció, matando a su propia escuadra antes de lanzarse de lo alto de la pared del cráter a su muerte sobre el Paseo del Hechicero. Los testigos afirman que el Terrier despotricó sobre "un chirrido en su mente" antes de lanzarse. Los Sacerdotes de Morr insinúan discretamente a las autoridades que algunos de los cuerpos de los muertos han sido robados, aunque ninguna investigación ha podido probar los cargos o encontrar siquiera indicios de los culpables, si es que hay alguno. Y las ratas de Talabheim ya no temen a la gente.

- DONDE HAY HUMO -

Independientemente de si han estado trabajando para la milicia de la ciudad o una familia del crimen, una semana o dos de "voluntariado" debería ser más que suficiente para limar el ánimo de los PJs por El Ojo del Bosque. Muchos de los personajes de otros lugares probablemente se pregunten porque pensaron que infiltrarse en Talabheim era una buena idea, ignorando convenientemente los constantes fragmentos de inquietantes rumores deslizándose desde Taalagrado. Los nativos de la ciudad pueden decir que Talabheim está nerviosa, y la posibilidad de revueltas en las calles ha hecho que los ricos y poderosos estén muy inquietos.

Una tirada exitosa de **Cotilleo** revela uno de los siguientes partes de información. Ten en cuenta que con un mayor grado de éxito es más probable descubrir la veracidad de cualquier rumor dado.

Rumores

- Una serie de jóvenes Litigantes, e incluso algunos de los jueces más liberales, han empezado a fluir por los viejos libros de leyes para citar antiguas leyes respecto a la conducta adecuada de Talabheim bajo condiciones similares a las que la ciudad se encuentra ahora. (**Verdad**).

- Supuestamente, una vieja ley sostiene que los ciudadanos deben pagar voluntariamente un Chelín al día. (**Falso**, en realidad es un Penique).
- Los incendios causados por los flagelantes han destruido dos barrios de Taalagrado. (**Falso**, aunque uno fue gravemente dañado).
- El gran Juez-Orador Ranier Hindemith ha anunciado que todos los nobles con propiedades en Talabheim están obligados por ley a ayudar con las armas a proteger sus posesiones o se arriesgan a perder sus propiedades a manos de quienes las defiendan. Varias familias nobles se han gastado colectivamente más de 10.000 co en abogados para refutar la declaración de Hindemith, pero hasta ahora, parece que los patriarcas de las familias se están preparando para desempolvar sus espadas. (Increíble, pero **verdad** los dos).
- Los Escogidos de Taal han sido presionados a entrar al servicio de los Caraperros. Han recibido la orden de perseguir y ejecutar voluntarios que deserten. (**Falso**, Los Escogidos lo hicieron, pero aceptan ayudar a la milicia por propia voluntad. No tienen tales órdenes).
- El Ejército Permanente de Talabheim está acampado en La Gran Mansión porque la Duquesa teme un intento de asesinato. (**Falso**, esto es una tapadera. Las tropas están presentes por la información que la ciudad tiene sobre un inminente ataque Skaven).

DARSE PRISA Y ESPERAR UN TIEMPO DE INACTIVIDAD

Hay una serie de puntos durante los capítulos de *Terror en Talabheim* donde la aventura dice algo referente a "pasar unos días" o "pasa una semana sin incidentes." La vida de un soldado está a menudo llena de largas semanas de puro aburrimiento, seguida de días de gran tensión, y finalmente de horas de intensa batalla, que se refleja a menudo en esta aventura. Los aventureros tienden a ser almas inquietas (como los jugadores) y no hay necesidad de interpretar días enteros sin hacer nada salvo vagabundear, beber, jugar a las cartas, estar con prostitutas, etc. En los entornos de los juegos de rol nos referimos a esas horas como "tiempo de inactividad". Si deseas que ocurra algo en esas horas, hazlo de todos modos. Hay muchas aventuras para enganchar en Talabheim en la sección geográfica de este libro y numerosas aventuras publicadas que podrían introducirse durante lo que de otra manera sería un gran período de tiempo.

- Se ha descubierto una cura para la Fiebre Gris, pero los nobles se la guardan para ellos. (**Falso**, a menos que los PJs ayudaran a Daubler, en cuyo caso es parcialmente **Verdad**).

- UN SOLO DETALLE POSITIVO -

Los PJs que ayudaran al boticario Ulthvas Daubler son mucho más conscientes de lo que está pasando con los intentos de curar la Fiebre Gris que la mayoría de sus compañeros. Una semana más o menos después de que los PJs se presenten al servicio, llega un mensajero diciendo, *"el asunto que me habéis presentado ha ido bastante bien. Estaré con vosotros lo antes posible"*. Un absolutamente brillante Daubler acompaña rápidamente a los PJs a Remedios Roñosos, oprimiendo tazas de potente licor ilegal entre sus manos al entrar, sin importar la hora del día. *"Lo he hecho muchachos. No habría sido posible sin vuestra ayuda. La maldita cosa no es solo una enfermedad: también es un veneno"*. Daubler da a cada personaje un pequeño bote lleno de un almibarado líquido que huele a menta. *"Esto debería mantenerlos fuertes contra la Fiebre. Desearía hacer más, pero este lote me llevó ya días. He entregado mis descubrimientos a las Shallyanas. Con suerte, serán capaces de acelerar el proceso."* La mezcla de Daubler es, efectivamente, tanto una vacuna de refuerzo como una cura al veneno.

La poción de Daubler refuerza a su bebedor, dándole una bonificación de +40% a la tirada de Resistencia para evitar contraer la Fiebre Gris en los próximos meses. Un enfermo que beba la poción inmediatamente deja de temblar y recupera su perfil normal en cuestión de horas, curándose realmente de la enfermedad. Daubler está jubiloso por las perspectivas de la ciudad y la posibilidad de ayudar ahora *"a los pobres desgraciados del puerto"*. Cuando los PJs partan finalmente, les pregunta si aún permanecen en contacto.

Aunque los progresos de Daubler al final beneficiarán a todos, y lo hacen, desgraciadamente llegan demasiado tarde para beneficiar a cualquier PJ en el futuro inmediato. Las Shallyanas no tienen suficiente tiempo para hacer nada importante con la información de Daubler antes de los acontecimientos de la siguiente sección.

Los PJs que nunca consiguieron o usaron las notas de Widenhoft tienen que ir sin remedio contra los Escalofríos Pálidos.

- MAREA DE ALIMAÑAS -

Tras una noche de alcohol para ahogar sus penas, los personajes regresan a las habitaciones que han conseguido y se acuestan a pasar la noche. Dependiendo del alojamiento acordado, podrían estar en los Árboles del Sebo o uno de los barrios del Distrito Mercantil. Si su alojamiento realmente se encuentra en una mala zona, es justificable que hagan algún tipo de guardia, y tendrás que modificar ligeramente la siguiente descripción.

Supón que están todos durmiendo a menos que tengas una razón clara para creer lo contrario. Haz que todos los PJs hagan una tirada de **Percepción**; ha llegado el momento de perturbar la paz de tus jugadores. Al PJ que consiga un mayor número de grados de éxito -en caso de empate que vuelvan a tirar para ver quién

tiene la tirada más alta, aunque todavía tienen éxito-, lee o parafrasea lo siguiente:

Te despiertas de un sueño agitado, el sudor de la noche todavía se adhiere a tu piel y cubre las sábanas sobre ti. Tus recuerdos del sueño se desvanecen rápidamente, pero perdura un susurro suave hasta que te das cuenta de que viene de la calle. Te levantas con rigidez y te acercas a la ventana, esperando ver algunos gatos rondando o quizás algunos cansados Caraperros. Pero no es lo que ves. Lo que ves es una inundación de Skavens, cientos y cientos, corriendo por las calles y los tejados de los edificios sobre ti

Tienes menos de veinte segundos antes de los Skavens estén sobre ti. Aprovechalos.

Haz que el PJ que despertó describa de inmediato sus acciones. No le des tiempo a pensar; debe decidir *inmediatamente* qué hacer. Presumiendo que el de sueño ligero declare algo así como "*Despierto a los otros mientras agarro mi equipo*" solamente él tiene la posibilidad de recoger todo su equipo. De otro modo, él y el resto solo pueden agarrar uno o dos objetos antes de huir o correr el riesgo de ser completamente desbordados por los Skavens. Recuerda también que los PJs se acostaron por la noche. Probablemente estarán en ropa de dormir en el mejor de los casos o desnudos en el peor. Es totalmente inverosímil que alguno lleve armadura. Si algún jugador insiste en que lleva armadura, dile que debe ser un apuesto borracho para ser capaz de dormir así y tira de inmediato en la tabla de la página 115 de WJDR. Si te sientes realmente cruel, puedes obligar a los Humanos del grupo a hacer una tirada de **Agilidad** para encontrar determinados objetos en la oscuridad. Para ayudarles a salir, puedes querer poner a un espumoso Hombre Rata saltando por la ventana y colocándose en la habitación con un látigo oxidado.

Mientras los personajes huyen del edificio, surgen gritos por todo el vecindario. Los PJs escuchan a Talabheim despertar bajo el terror. En las calles bajo ellos, pueden ver a la gente entrando a trompicones en las calles solo para ser asesinados por Skavens que avanzan, quienes matan sin dudar mientras entran en la ciudad. Estos Skavens tienen apariencia repugnante, pareciendo enfermos, envueltos en mantos de cuero y trapos podridos. Las últimas tropas de Nelrich El Supurador están saliendo de Las Ratonerías (bastante irónico) hacia las calles de los dos barrios de Talabheim más cercanos al Taalboston y el Paseo del Hechicero: Los Árboles del Sebo y el Mercado Viejo. Según el lugar al que escapen los PJs, su experiencia será o bien esquivar por las serpenteantes calles y callejones sin salida de los Árboles del Sebo mientras los Hostigadores Skavens saltan sobre ellos o correr sobre los adoquines del Distrito Mercantil con Monjes de Plaga Pestilens moviéndose rápidamente gruñéndoles en los talones. Podrían necesitarse un par de tiradas de Habilidad de Armas mientras los PJs rebanan a uno dos Hombres Ratas que optaran por adelantarse a la horda principal, algo que rara vez ocurre entre los Skavens a menos que estén en Frenesi.

Esta escena no es para que los PJs luchen, sino para que corran por sus vidas. Pararse mucho tiempo a luchar contra la horda Skaven es suicida. A medida que los barrios pobres despiertan y sus horrorizados ciudadanos corren por las cales, huir se vuelve aún incluso más difícil. Las estrechas calles de los Árboles del Sebo se transforman rápidamente en casi intransitables, y si bien hay carreteras más anchas en el Mercado Viejo, esto solo significa que hay mayores multitudes surgiendo en ellas. El tiempo necesario para escapar del principal empuje del ataque Skaven depende en gran parte de lo cerca del Taalboston que los personajes estuvieran. Supongamos que lleva diez minutos de pánico para llegar desde la base del Paseo del Hechicero hasta uno de los mejores barrios. Los personajes que corran con la multitud deben hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Agilidad** cada minuto o caer en la calle. Los personajes que caigan deben hacer una tirada de **Agilidad** para levantarse. Fallar implica que deben superar una tirada de **Resistencia** o recibir 4 Heridas ya que la multitud le pisotea. Los PJs pueden decidir subir a la azotea. Necesitarán tres tiradas **Fácil (+20%) de Escalar** para llegar a una azotea adecuada si comienzan en el suelo. Saltar de azotea en azotea requiere una tirada de **Agilidad** cada vez, correr sobre la azotea y saltar tres veces con éxito les llevará fuera de la zona de peligro. Fallar algún salto causa 5 Heridas al caer en picado a la calle. Aunque las azoteas pueden ser el camino más peligroso, los PJs que lo cojan pueden eludir fácilmente las barricadas de las calles de la ciudad de la siguiente sección.

A continuación hay varios ejemplos de las diversas escenas que los personajes pueden ver mientras huyen hacia uno de los mejores barrios de Talabheim. Siéntete libre de adaptarlos de manera que realmente provoquen a tus jugadores.

- Un enorme Hombre Rata tan envuelto en floridas ropas negras y verdes que sus rasgos quedan ocultos, permanece en medio del Paseo del Hechicero, rodeado de un cuerpo de guardia de espumosa tropa que portan lo que parecen ser manguales humeantes de algún tipo. La túnica del enorme Skaven está cubierta de runas de vil aspecto que brillan en la oscuridad, haciéndole fácil de ver incluso a gran distancia. Por su postura, claramente está supervisando la batalla.
- La posadera Halfling Wanda TresManzanas vaga junto a su personal por varios balcones y el tejado de su posada, apedreando con fruta podrida a los Hombres Rata que se aproximan.
- Un gran grupo de unos veinte Caraperros permanecen en medio de la calle, con sus armas desenfundadas. "¡Esperad! ¡Esperad! ¡Son sólo ratas!" Exclaman mientras la aplastante multitud surge delante de ellos.
- Un hombre envuelto en algún tipo de piel permanece en una azotea rodeado de flechas. Dispara tranquilamente flechas a los Skavens que se han acercado lo suficiente para atacar a los Humanos que corren por la calle hasta que, finalmente, es rodeado por docenas de Hombres Rata que escalan las paredes de su edificio con facilidad.

LAS BARRICADAS

A medida que los PJs se aproximan a los mejores barrios, encuentran a su pesar que se han levantado barricadas a lo largo de las calles, acordonando los dos barrios más pobres. Mientras aún se dan cuenta de que la calle está ya intransitable, una lluvia masiva de flechas vuela sobre la barrera, sorprendiendo a Humanos y Skavens por igual. Las tropas de la milicia con sus lanzas permanecen en las barricadas, apuñalando a cualquier que se acerca, a pesar de las súplicas de la multitud. Claramente, la necesitan encontrar otra manera de salir del apuro. Ten en cuenta que en la confusión de la huida, los PJs podrían haberse separado, lo que significa que cada uno deberá sobrevivir a la noche por su propia cuenta.

Los PJs que ya estuvieran en las azoteas están en una mejor posición para evitar la atención de las tropas de la barricada. Dichos personajes pueden hacer una tirada enfrentada **Rutinaria (+10%) de Esconderse** contra la Percepción media (38%) de la tropa para bajar y desvanecerse sigilosamente en Talabheim. No es necesario el Movimiento silencioso ya que la masa de gente gritando hace un buen trabajo en ocultar cualquier sonido que los PJs puedan hacer. Los PJs que fallen son inmediatamente objetivos de un ataque con Arco Largo (HP 44%) y deben encontrar un camino diferente o se convertirá en un acerico.

Sus tareas en la milicia durante las últimas semanas pueden serles muy útil a los personajes, pues una de sus opciones es ir bajo tierra, pasando a través de los túneles del alcantarillado bajo las barricadas. La ciudad ha anticipado esto (después de todo están luchando contra Hombres Rata) y situó tropas en los túneles clave, pero si los PJs se mueven rápidamente directamente al este o al oeste por un kilómetro y medio, pueden salir fuera. Correr por los túneles de alcantarillado mal equipados, probablemente sin una fuente de luz y esperando a las tropas Skavens en cualquier momento es una experiencia terrible, requiriendo una tirada **Rutinaria (+10%) de Voluntad**. Los PJs que la fallen no podrán correr haciendo caso omiso a la oscuridad que normalmente los Hombres Rata reclaman como suya.

Finalmente, los PJs pueden escoger un edificio cercano a las barricadas y establecer algún tipo de posición. La lluvia de

flechas de las tropas de Talabheim finalmente hacen retroceder a los Skavens, al igual que matan a una gran cantidad de hombres, mujeres y niños. Los PJs que tomen este camino sobreviven a la noche, pero todos deben hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** a la mañana o ganar 1 Punto de Locura, así como hacer una tirada **Fácil (+20%) de Resistencia** o contraer la Fiebre Gris.

Considera cualquier otro plan que los PJs propongan que tengan una posibilidad razonable de éxito, otros que no traten de apelar a las tropas que tienen estrictas órdenes de no hablar con nadie de fuera de las barricadas bajo pena de ser ellos lanzados fuera.

MIENTRAS DUERMES

Los PJs con dinero en efectivo pueden haberse alojado en algún otro lugar que no fueran los barrios más pobres. Su experiencia de esta terrible noche es muy diferente. Un Sargento Carapero que conocen aporrea en las puertas de su habitación y les dice que se vistan en seguida. Son empujados a las calles a una serie de barreras de madera levantadas precipitadamente. En torno a ellos hay representantes de todas las fuerzas de Talabheim, desde una gran cantidad de soldados del Ejército Permanente, la mayoría de los cuales parecen tan cansados como se sienten los PJs, a un pequeño contingente a caballo de Caballeros del Lobo Blanco, cuyo líder al parecer argumenta que ellos deberían estar detrás de las barreras para luchar.

Los PJs que hagan una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** escuchan de los soldados que los espías informaron a las autoridades de la ciudad hace algún tiempo que los Hombres Rata pronto atacarían en masa. Las preguntas sobre las identidades de los espías se encuentran con un encogimiento de hombros. Talabheim preparó los materiales para hacer las barricadas en el momento de la noticia y confió en lo mejor. El General Mannfred Schultz del Consejo de Cazadores se presenta ante la tropa pululante en un palanquín (aun está recuperándose de las heridas sufridas en el norte). Da un breve discurso, exaltando las tropas y diciéndoles que representan a Talabheim. Las barricadas deben aguantar; no se puede permitir a los Hombres Rata internarse más en la ciudad sagrada de Taal. Cualquiera de detrás de las barreras es probable que tenga la plaga, y si no, pronto la tendrán. Con esto, las masas de arqueros toman posiciones. A los PJs se les entregan lanzas y se les dice a la tropa que tomen diferentes turnos en las barreras. Sus órdenes son matar a cualquier o cualquiera que intente atravesarlas, sin excepción, debido al gran riesgo de infección de la plaga.

Es una noche siniestra para los PJs, una que recordarán por muchas noches venideras. Cualquier PC que se pusiera en las barricadas debe hacer una tirada de **Voluntad** por la mañana o ganar 1 Punto de Locura, mientras ve la matanza de conciudadanos que ayudó a crear.

Pero las barricadas aguantan.

LAS CONSECUENCIAS

Los Hombres Ratas tomaron dos de los barrios de Talabheim, partes de Las Ratoneras y parte del Paseo del Hechicero. Los mensajes con banderas desde la guarnición del Paseo del Hechicero indican que los Skavens no lograron penetrar en las capas superiores de la fortaleza, pero aparentemente controlan desde las puertas de rastrillo hacia abajo. Sin embargo, el resto de la población general de la ciudad no conoce esto. Cuando los ciudadanos histéricos sitien La Gran Mansión al día siguiente, exigiendo que la Condesa haga algo de una vez por el problema Skaven, los mensajeros de librea difunden la nueva postura



oficial. Los heraldos revelan que un gran número de bandas de Hombres Rata surgieron en efecto de las alcantarillas de la ciudad y obtuvieron una victoria afortunada contra los pobres habitantes de los Árboles del Sebo y viajeros sin importancia en el Mercado Viejo. Pero ¿qué se podría esperar de gente sin entrenamiento, mal equipada y cobarde? No es como si la Milicia de la Ciudad se hubiera molestado en patrullar los Árboles del Sebo, realmente no hubieron tropas para detener a los Skavens. Ahora sin embargo la situación es diferente. Se han seleccionado ya miembros de Los Escogidos de Taal para ir al Taalbaston y buscar ayuda de Talabecland y Altdorf. La Condesa y el Parlamento están solicitando el apoyo de varias afamadas unidades de élite de Enanos Rompeescudos para ayudar a limpiar los túneles bajo el Taalbaston una vez se hayan ocupado de los Hombres Rata sobre tierra. Incluso ahora, las fuerzas de la ciudad están planeando un contraataque masivo para devolver a las alimañas a donde deberían estar, y así sucesivamente.

No todo son mentiras, se ha enviado a por ayuda. Pero las fuerzas que dotan las barricadas no ven como pueden involucrarse en un contraataque a corto plazo, especialmente porque las casas de los ricos y poderosos no están comprometidas por el ataque Skaven. Los pocos ciudadanos fuera de las zonas pobres que tienen familiares, amigos o negocios en los barrios afectados todavía se quejan, exigiendo que se haga algo de inmediato, pero dado que son una minoría relativamente pequeña son en su mayoría ignorados. Sin embargo, hay un montón de habladurías de lo que cada parte debería hacer. Uno de los líderes de los Caballeros del Ciervo llamado Reinhold sugiere recuperar pólvora de la Cantera Sur y volar porciones de los Árboles del Sebo, que siente que de todos modos no se extrañaría a nadie, con el fin de montar un ataque sorpresa -una sugerencia que debes asegurarte que los PJs escuchan ya que se vuelve importante en el capítulo final de esta aventura. Aunque al principio se abuchea el volar partes de la ciudad, pronto empiezan a rondar las sugerencias de un incendio controlado. Todos estos planes para un asalto, sin embargo, son desestimados al día siguiente ya que surge un fétido viento en la ciudad y el aire se espesa con el débil olor de la putrefacción. El grueso de las tropas militar de Talabheim y no pocos ciudadanos pronto muestran los síntomas de haber contraído La Fiebre Gris

(la versión no mejorada). Dentro de dos días, los PJs se encuentran que son los únicos miembros sanos de las fuerzas que quedan en Talabheim, un punto muy importante en la siguiente sección.

Es probable que los PJs necesiten nuevos alojamientos, que actualmente deberían ser relativamente fáciles de encontrar. Los Talabheimenses abren sus corazones y hogares a sus compañeros, permitiendo a los desesperados quedarse con ellos hasta que la ciudad pueda arreglar los problemas actuales.

- EL CURIOSO ARTE DE LA DRA GUGULA SKELL-

Cuando las diversas fuerzas de Talabheim comienzan a sucumbir a la Fiebre Gris, el Parlamento alista desesperadamente a cualquier persona capaz que pueda conseguir. El gobierno otorga un indulto general por crímenes pasados, como evitar el anteproyecto, por lo que si los PJs lograron evitar ser reclutados hasta ahora, por ejemplo escondiéndose en los Árboles del Sebo, quizás sea ahora el momento de presentarse. Los nobles se reúnen para ofrecer la suma sin precedentes de 2 co a la semana a cualquier guerrero que esté en buenas condiciones y ofrecen salarios menores, aunque igualmente generosos, proporcionales a otras habilidades útiles. Se reclutan cantidad de pilluelos callejeros para llevar mensajes, permitiendo a los pregoneros de la ciudad realizar otras tareas. Suponiendo que los personajes acepten la oferta de la ciudad, se encontrarán rápidamente en una patrulla. Si bien es deseable mantener la paz, Detlef Kienholtz, comandante de los Caraperros, deja claro a los PJs que uno de sus deberes más solemne es mantener vigilados a los infiltrados Skavens. A los PJs que elijan ignorar las necesidades de Talabheim simplemente no se les paga por los servicios prestados anteriormente.

Dos días después de la noche de la Infestación (que los ciudadanos de Talabheim rápidamente llamaron el Ataque de los Hombres Rata a los barrios pobres), los PJs escuchan gritos

ENTRE BASTIDORES: PEONES EN MOVIMIENTO

El Vidente Gris Asorak Ojoacerado casi se ha roto el brazo de darse palmaditas en la espalda por su ingenio. Nelrich El Supurador actuó en el momento justo, tomando parte de la ciudad, la suficiente para asustar a las cosas-humanas y hacer que pidan ayuda, pero no tanto como para entraran en pánico innecesariamente.

Para sembrar más confusión, Ojoacerado ha activado uno de sus agente clave en Talabheim, uno que ha preparado durante años para los próximos días. Gugula Skell llamó la atención del Vidente Gris hace años cuando un asesino del Clan Eshin en su trabajo le trajo noticias de que una joven mujer estaba comprando cadáveres en secreto para diseccionar y realizar experimentos sobre ellos. Ojoacerado dispuso a sus agentes para suministrar regularmente a la joven artista en ciernes con materiales para su trabajo y fue, de hecho, el que se aseguró de que recibiera una copia íntegra del *Liber Mortis*, la obra maestra del infame Nigromante Van Hel. Cuando ella se dio cuenta de que se relacionaba con los legendarios Skavens, era demasiado tarde para salirse del acuerdo. En ese momento, ya no le importaba. Ojoacerado supo durante años que un Nigromante podría ser útil, y por fin ha llegado el día de reclamar viejos favores. El Vidente Gris ordenó a Skell dar rienda suelta a sus obras maestras sobre la incauta Talabheim, y ella cumplió con pesar. Es solo una forma más de mantener a las cosas-humanas distraídas mientras el Vidente Gris prepara las próximas cruciales fases de su asalto.

Una serie de tabernas y posadas permiten a sus huéspedes quedarse por un precio muy reducido. Nadie se molesta en preguntar a los que han logrado escabullirse de los barrios perdidos antes de que estuvieran las barricadas. Todo el mundo más o menos se figura que si un individuo logró escabullirse después de que las calles fueran bloqueadas, o es muy afortunado o muy, muy peligroso, de cualquier manera, no es alguien con quién entrometerse. Permite a los PJs un día para instalarse y empezar a hacer balance de la situación antes de que aparezca la Plaga de Zombis.

resonando sobre los adoquines. Doblan la esquina para ver una horrible escena: tres hombres casi desnudos maltratan a un joven sicario bien vestido que claramente trata de defender a una joven que está detrás de él. La muchacha grita tan fuerte como sus pulmones le permiten porque uno de sus atacantes está masticando grandes pedazos ensangrentados del brazo del joven elegantemente vestido. Cuando los PJs hagan algo que delate su presencia, dos atacantes se giran para enfrentarse a ellos, mientras el tercero continúa royendo al joven. Si los PJs declaran que golpean a uno de los asaltantes por detrás, tendrán un asalto gratuito de ataques sin represalias.

Cuando las figuras se giren, haz que los PJs hagan una tirada **Fácil (+20%) de Voluntad** o ganarán 1 Punto de Locura debido a la chocante aparición de los Zombis. Los tres llevan solo un taparrabos de lino blanco. El primero de los tres no tiene ojos en su cráneo, sin embargo, tiene un amplio conjunto de ojos parpadeantes en lugar de pezones en su pecho. Las cuencas de sus ojos han sido rellenas con algún tipo de cristal azul elaboradamente tallado. El segundo Zombi tiene un oscuro resplandor rojo en vez de ojos, en sus seis ojos, de hecho, sus dos manos han sido reemplazadas por lascivos cráneos que rechinan sus dientes y charlan mientras avanza. El tercer Zombi, masticando ahora el desgraciado plato de buen gusto, está cubierto con elaboradas marcas de algún tipo y una serie de lentos dedos ondulantes que se extienden desde la parte inferior de su pie izquierdo hasta su pierna y sobre el pecho para terminar en su hombro derecho. Los tres tienen uñas alargadas que han sido afiladas hasta malvadas garras.

Ingeniosa Plaga Zombi							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	0%	35%	35%	10%	-	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Armas naturales, Visión nocturna No muerto

Reglas especiales:

Enfermos: Los que sean reducidos a 3 Heridas o menos por la Plaga Zombi deben superar una tirada de Resistencia o se infectarán con la Fiebre Gris.

Sin mente: Los zombis son cadáveres animados sin consciencia ni espíritu propio. No poseen Inteligencia, Voluntad ni Empatía, y no pueden hacer ni fallar tiradas basadas en tales características.

Tambaleante: Los zombis son implacables pero lentos. No pueden realizar la acción de Correr.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Garras
Enseres: Taparrabos

La plaga de Zombis no da cuartel pero no son, obviamente, combatientes muy imaginativos. Una vez los PJs despachen los No Muertos, los jóvenes amantes que rescatan están muy agradecidos, aunque ansiosos por dejar el lugar lo más rápidamente posible en busca de atención médica. El joven sicario se llama Sebastian Ottweiler. Dice que estaba paseando con su novia, Marlies, cuando los Zombis salieron dando tumbos desde las sombras y les atacaron. Ninguno de los amantes tiene idea de donde vinieron los Zombis.

No es necesario ser Sacerdote ni Hechicero para saber que los cuerpos de los Zombis se han modificado. Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Ciencias)** revela que un experto ha cosido las diferentes partes extras, aunque cualquier PJ con el talento **Cirugía** se da cuenta de esto sin tirar solo estudiando los cuerpos. En la remota posibilidad de que un PJ tenga la habilidad y la voluntad de examinar a fondo los cuerpos, una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría académica (Nigromancia)** revela que las marcas del cuerpo y los ojos de cristal azul son citas del infame *Liber Mortis*, del legendario nigromante Van Hel. Una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Magia)** también lo revela.

Además, parece que hay algún tipo de runa en relieve en cada uno de los tobillos derecho de los Zombis. La runa parece una G estilizada con tal vez otra letra y una floritura. Ninguno de los PJs reconoce el símbolo, sin importar sus habilidades. Por último, una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría popular (El Imperio)** indica que el taparrabos de lino que los Zombis llevan son, por extraño que parezca, de tal calidad que hasta los nobles más exigentes la aprobarían. Los PJs a los que podría importarle poco los problemas de otros escuchan más gritos de los normales viniendo de diferentes barrios por toda Talabheim y probablemente considerarían seriamente plantarse tras una sólida puerta reforzada hasta la mañana.

Una tirada **Difícil (-20%) de Rastrear** revela algunos indicios de huellas descalzas en el polvo de la carretera. El rastro conduce a los personajes hacia el este de Talabheim antes de desaparecer en la oscuridad. Mientras los PJs siguen el rastro o deciden qué hacer a continuación, uno de los pilluelos callejeros recién empleados viene corriendo hacia ellos con un mensaje que trata de divulgar con rapidez, pero fracasa al quedar sin aliento. Tras varios intentos, un poco de ánimo y algunas frenéticas señas a sus papeles, se las arregla para dejar escapar, "*¡Zombis! (suspiro) ¡Muchos! (suspiro) ¡La Loma de las Doctrinas!*" Los PJs pueden escuchar gritos y el sordo sonido de batalla una vez llegan al borde del Taalgarten. Lee o parafrasea lo siguiente mientras los personajes llegan a La Loma:

Mientras saltas los árboles del jardín y contemplas La Loma de las Doctrinas se abre ante tus ojos una escena de anarquía. Zombis variados, no hay dos iguales, deambulan por la iluminada colina, atacando y siendo atacados a su vez por miriadas de individuos en forma Sacerdotal. Hay un Sacerdote llevando el cometa de doble cola de Sigmar aplastando un martillo de guerra sobre una pierna extendida que derriba a un Zombi de cuatro brazos al suelo. Aquí, un trío de Iniciados portando la insignia de Taal están siendo rechazados por una monstruosidad de No muerto formada por dos torsos sin piernas cosidos juntos por la cintura. Una escuadra de Caraperros corta a un Zombi en pedazos, incluso mientras uno de sus compañeros está siendo descuartizado.

Mientras llegáis al pie de la colina, un hombre joven vestido con sombrías ropas negras camina sobre lo alto de La Loma. Incluso desde la distancia en la oscuridad, puedes ver el brillo

azulado de sus ojos color zafiro. Se pasea por el montículo, distraídamente, tocando Zombis a su paso. Todos caen silenciosamente a su paso.

Los PJs pueden zambullirse y rechazar algunos Zombis si lo deseas, pero en el momento de entrar en la refriega, los vivos tienen la ventaja. Hay una ronda de aplausos cuando cae el último de los No Muertos, y los PJs tienen tiempo de hacer balance de la situación. El hombre joven, claramente un Sacerdote de Morr, camina hacia los personajes y se presenta como Paul van Soleck. Los personajes capaces de hacer una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría académica (Teología)** le instantáneamente reconocen el nombre como perteneciente al miembro vivo más importante de los Augures de Morr en todo el Viejo Mundo, a pesar de su tierna edad de 15 años. Uno a uno se fija en silencio en los personajes con su mirada sin pestañear, ignorando cualquier pregunta durante un tiempo antes de decir bruscamente: "*Esto no es nada. Una exhibición. Una distracción. La verdadera prueba vendrá muy pronto. Corred cuando sea necesario, luchad cuando podáis. Estos cuerpos están marcados. Un sigilo orgulloso. La marca de un artista. Toma la danza de Van Hel demasiado literal, creo. Aunque ella, a su vez, baila para Ojoacerado. Quizás todos lo hagamos.*" Se ríe, una vez, un duro sonido discordante, luego se vuelve y se aleja rápidamente. Ignora cualquier cosa que los Personajes le digan mientras se retira. Los PJs que traten de ir tras él inmediatamente tienen un presentimiento de que sería muy mala idea, aunque no son conscientes de por qué.

Los Zombis en La Colina son similares en todos los aspectos a los No Muertos con los que los personajes lucharon antes. Ninguno de los otros combatientes tiene mucho que añadir, aunque los Caraperros mencionan que se han encontrado Zombis por toda Talabheim. "*Ahora esto es la Infestación. Es como si Taal nos hubiera abandonado.*" Si ninguno de los PJs lo ha señalado todavía, uno de los Caraperros menciona algo en la línea de "*¿Tenemos al menos una idea de donde han venido todos estos cuerpos?*" Sin nada más que averiguar durante la noche, los PJs por fin pueden irse a dormir.



Por la mañana, los PJs escuchan que incluso por el día, los Zombis que portan la plaga aún siguen vagando por las calles de Talabheim. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** revela que la mayoría de No Muertos comunicados han sido encontrados en los barrios del norte y el este de la ciudad. Los PJs que decidan hacer un seguimiento de las extrañas marcas de los tobillos de los Zombis y los crípticos comentarios de van Soleck necesitan preguntar a un noble eurito. Con suerte, tendrán una copia aceptable de la marca para mostrar. Afortunadamente, el desalentador estado de los militares de Talabheim y una fortuita vieja ley ha colocado a un buen número de nobles bajo armas, por no mencionar a las diferentes Ordenes de Caballería. Los personajes que pregunten cerca de las barricadas serán encaminados por un afable joven Caballero del Ciervo a probar suerte en el Distrito de Juzgados. *"No conozco ningún artista con esa marca. Pero sé que se supone que hay un registro en algún libro de la ciudad. Aunque encontrarlo podría ser peor lucha que enfrentarse a los No Muertos, muchachos. Buena suerte."* Los personajes no tienen conclusiones sobre las marcas, siendo el resultado que deben pasar otra noche manteniendo a raya algunos Zombis más creativamente modificados.

¿HAS SELLADO TU FORMULARIO?

No hay nada que se parezca más al Distrito de Juzgados que una sombría colmena. Abogados vestidos de oscuro, jueces y administrativos de aquí para allá, los más influyentes con séquitos a la zaga de corredores de librea que ocasionalmente se desmarcan para llevar un recado determinado. Sólidos edificios grises formados a partir de enormes bloques de granito extraído del Taalbaston surgen sobre los PJs. El Distrito de Juzgados fue diseñado para que los hombres se sintieran pequeños e insignificantes ante el poder de la ley. La mayoría coincide en que los arquitectos dieron en el clavo.

Preguntando los personajes se dirigen al Registro Central, el corazón del Distrito de Juzgados, ubicado frente al patio que alberga el Obelisco de las Leyes. El Registro Central consiste en una oficina muy grande, en la que un hombre algo pálido se sienta tras un enorme escritorio. Siempre hay una cola de unas treinta personas frente al escritorio del hombre. Mientras los PJs echan un vistazo, notan de inmediato que la mayoría de los que están en la cola son pilluelos callejeros. Mientras asumen esto, una pareja de jóvenes camina hacia ellos. *"Buenas, Señores. Buen día. Le hacemos cola por un penique cada uno"*. Sin duda los PJs querrán saber cuanto es probablemente el tiempo de espera. El más viejo de los dos ojea la cola y contesta, *"Hum... cinco horas más o menos."*

Y así comienza la odisea de los PJs hacia el horror de la ley de Talabheim. Ya sea que esperen o que los pilluelos esperen por ellos, unas breve cuatro horas más tarde se ven los primeros de la cola. El administrativo les pregunta en qué puede ayudarles con una voz que indica que literalmente no es capaz de estar más aburrido. Pedir ver el registro de artista produce un levantamiento de ceja y la respuesta. *"Creo que hay más de 70 volúmenes en ese registro particular remontándose a la fundación de Talabheim. ¿Qué volumen desean ver?"* Sin importar lo que respondan los PJs, asiente con la cabeza, les entrega un trozo de pergamino y dice, *"Necesitáis una firma autorizando esta solicitud de vuestro oficial superior. Aseguraos de que firma aquí y aquí. Luego, consigan este formulario sellado en la Sala de Registros antes de regresar aquí"*. Cualquier arrebato será recibido por un levantamiento de ceja y un encogimiento de hombros. *"No hay nada que yo pueda hacer, Señores. Es la Ley"*.

No importa lo que hagan los PJs, nunca será suficiente para satisfacer a los exigentes administrativos del Distrito de Juzgados. Mide el nivel de frustración de tus jugadores como corresponde, y llévalos al borde de la locura con continuas solicitudes de una mejor documentación. Si obtienen todo correctamente, falsificándolo o de otra manera, el administrativo dice que una de las firmas está demasiado borrosa para identificarla adecuadamente y pide una nueva o puede ser que afirme que ese no es el formulario correcto, incluso si se los dio él. Justo cuando los PJs se dispongan a destripar al administrativo, haz que el PJ con mejor percepción advierta una G estilizada que es muy similar a la marca de los Zombis en la base de una estatua que representa la tortura de un bellaco arruinado que está fuera del Registro Central. Preguntar sobre la estatua recogerá una respuesta inmediata de un juez que pasa, *"Oh, si, es una obra de la Doctora Gugula Skell. No es su mejor trabajo, pero cumple. ¿Qué? Oh, si, vive en Talabheim. Imagino que en el Distrito de la Gran Mansión."*

¿ESTÁ LA DOCTORA DENTRO?

La Doctora Skell, de hecho, vive en el Distrito de la Gran Mansión. Su gran finca se encuentra estratégicamente situada en la carretera principal que conduce al Jardín de Morr. En los últimos años, gran cantidad de cadáveres que originalmente iban camino a un descanso adecuado tomaron un ligero desvío en las grandes cavernas bajo su sótano. Al principio, nunca fueron suficientes para ser perceptibles y no serían echados de menos. En los últimos meses, la operación ha aumentado significativamente. Es muy probable que los Sacerdotes de Morr o alguno de sus agentes la acabarían atrapando finalmente, pero ella no estaba dispuesta a tomar precauciones: Su mecenas, Asorak Ojoacerado, le aseguró que se acababa el tiempo a los que perturbaban su trabajo, y que tendría el control de Talabheim mucho antes de que pudieran atraparla.

Los PJs solo necesitan preguntar a unos pocos individuos en el Distrito de la Gran Mansión para ser dirigidos hacia la casa de Skell. Una tirada **Rutinaria (+10%) de Cotilleo** exitosa revela que la Dra. Skell, tras años de administración a los nobles más ricos de Talabheim, ya no es galeno practicante. Sin embargo, es mecenas del arte, conocida por apoyar artistas locales. En estos días principalmente se dedica a sí misma. Un mayor grado de éxito en la tirada de **Cotilleo** también saca a relucir que aunque está bastante bien considerada en el barrio, rara vez tiene ya vida social, salvo en uno o dos de los eventos artísticos más grandes del año. Al parecer, tiene algún tipo de aficción en la piel que la mantienen alejada del sol.

La mansión de Skell no difiere externamente de cualquiera de las otras casas señoriales del distrito. Parece un lujoso edificio de dos pisos con un jardín amurallado. El patio trasero tiene varias puertas que permiten a los transeúntes mirar al interior. El jardín no está tan bien cuidado como la mayoría de los otros del barrio, y hay un ligero olor de flores acris sobre las paredes. Una tirada **Muy Fácil (+30%) de Percepción** revela que el olor es como el del fuerte aroma de lilas podridas, que podría encubrir fácilmente el olor de unos pocos cadáveres. Nadie responde a la puerta, no importa lo fuerte que los Personajes toquen. Una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría académica (Leyes)** indica que los Personajes, debido a las sospechosas marcas de los Zombis, pueden entrar legalmente por la fuerza en la mansión de la Doctora Skell. La prudencia puede sugerir ir a por algún refuerzo, como intentar encontrar a un Cazador de Brujas o dos, pero los PJs deben ser conscientes en este punto de que la ciudad tiene muy pocas tropas sanas disponibles, y sus pruebas por el momento, aunque muy sospechosas, son circunstanciales, y Talabheim es una ciudad de leyes.

Suponiendo que los PJs sigan, entrar en la mansión de Skell es bastante fácil, un par de buenos golpes abre la puerta principal. El interior es espacioso y está lleno de muebles de buen gusto, pero no hay nada que encontrar que los personajes no esperaran encontrar en la casa de un galeno. Hay un pequeño estudio con una serie de libros de medicina escritos en Clásico o Reikspiel y algunos sobre Artes escritos en Tileano, pero nada sobre ocultismo. Si embargo, una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** en el salón de la Doctora revela un falso armario empotrado. Los paneles traseros han sido inteligentemente diseñados para rodar lo bastante fuera, dejando al descubierto una escalera crudamente tallada que lleva hacia abajo. La escalera es de tono negro, y es improbable que los PJs lleven antorchas. Tras arreglar lo de la luz, pueden proceder. El oscuro corredor baja, a unos 10 metros por debajo del nivel de la calle hacia una habitación circular. A diferencia del tosco túnel que lleva a ella, la habitación parece haber sido formada del todo a partir de la propia roca. Salta a la vista que la habitación es un trabajo Enano, pero una tirada de **Oficio (Cantero)** u otra habilidad adecuada revela que la habitación es muy antigua, tan vieja que solo puede ser del Undgrin Ankor.

Una única mesa formada por una gran pieza de piedra blanca, quizás alabastro o granito, descansa en el centro de la habitación. Está cubierta de viejas manchas que son claramente sangre. Un enorme candelabro de araña se suspende sobre la mesa por una cadena de hierro atada a un poste cerca de la entrada. Multitud de otros túneles conducen desde la habitación a la oscuridad. Una gran serie de vitrinas se asienta al lado opuesto de la habitación. Las vitrinas están llenas con una serie de instrumental médico escrupulosamente limpio así como cierta cantidad de sierras. Un compartimiento está lleno con una amplia variedad de cuerda, hilo y tendones. Otros con docenas de agujas, que van desde pequeños alfileres a grandes agujas de coser. A medida que los PJs se dan cuenta de lo que hace la buena de la doctora en su tiempo libre, resuena una voz por uno de los corredores, "*¿Qué buscáis exactamente, caballeros?*"

Una figura de tamaño medio, que en principio parece estar cubierta totalmente por armadura hecha de hueso, entra lentamente a la habitación desde uno de los corredores laterales. Avanza en silencio hacia la habitación, y los PJs se dan cuenta rápidamente de que la armadura de hueso, forma en realidad parte de su cuerpo. Su expuesta caja torácica está entretejida con una serie de misteriosas y bellas placas de hueso moldeado e intrincadamente gravadas con trozos de acero. Las azuladas ardientes cuencas de fuego que una vez tuvieron ojos miran a los personajes un momento antes de que la extraña voz continúe resonando.

"*Llegáis tarde, guerreros, ella ya ha respondido a la llamada de su maestro. Yo soy, o era, Christoph Baumer.*" Una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Historia)** recuerda el nombre de Christoph Baumer como uno de los grandes héroes de Talabheim durante la era de Los Tres Emperadores. "Estoy confinado a este lugar." Su cuerpo se estremece. "*Pero me gustaría que fuera de otra manera. Amaba esta ciudad en vida; una parte de mí la ama todavía. Os ofrezco el único trato que puedo. Jurad en el nombre sagrado de Sigmar que me liberaréis si os digo lo que necesitáis saber.*"

- ¿Qué necesitamos saber? "*Quién es el que se ciega constantemente por El Ojo del Bosque.*"
- ¿Qué necesitamos para liberarte? "*Debéis vencerme y que un Sacerdote del Dios de la Muerte consagre mis restos. De lo contrario, resucitaré de nuevo a su llamada.*"
- ¿Qué llamada? "*La artista del cadáver. La tres veces malditas nigromante Gugula Skell.*"

Si los Personajes se niegan, tira hacia arriba de su espada e intenta matarles sin hablar más. En seguida trata de maniobrar hacia la entrada de la habitación para que no puedan escapar. Si los Personajes aceptan y juran hacer lo que él pide, asiente y habla rápidamente mientras desenfunda lentamente su espada.



"*Skell es un peón de los Hombres Rata. Está subyugada a un poderoso Hechicero Skaven llamado Asorak Ojoacerado. Sin embargo, las tropas que atormentan los barrios pobres de la ciudad no son de Ojoacerado. Pertenecen a un rival de nombre Nelrich El Supurador.*" Se estremece de nuevo, intentando visiblemente contener su mano. "*La verdadera batalla se llegará pronto... Sé que Ojoacerado quería que la Condesa pidiera ayuda, pero no sé por qué. Defendeos, no puedo daros cuartel.*" Con esto, ataca hasta ser desmembrado.

Christoph Baumer - Tumulario Honorable

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	35%	45%	45%	38%	35%	55%	35%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Percepción, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto

Reglas especiales:

Espada de Tumulario: La espada de Baumer está hecha de trozos de hueso entretejido, cuerno y marfil. En sus manos, cuenta como arma mágica y hace Daño BF + 2. Cuando causa un Golpe Crítico, tira dos veces en la tabla de Golpes Críticos y provoca el resultado más mortal. En otras manos, la espada de Baumer es simplemente una extraña y hermosa Arma de Mano.

Armadura: Armadura media (Cota de Hueso/Mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Espada de Tumulario

Enseres: Ninguno

Tras derrotar a Baumer, los personajes pueden decidir investigar rápidamente los túneles tras la "sala de arte" de Skell antes de dirigirse fuera del lugar maldito. Hay tres corredores para explorar. Uno de los túneles se dirige abruptamente hasta finalizar en una pequeña puerta de hierro forjado que se abre a un apuesto corredor, parte del sistema de alcantarillado de Talabheim. Uno parece ser más un trabajo Enano, y conduce al oeste, hacia el Taalbaston. Una tirada exitosa de **Rastrear** observa que hay un gran número de individuos descalzos y al menos una criatura caminando sobre las manos, que han tomado el túnel en el último día. El último túnel avanza un poco antes de abrirse a una gran caverna. Una caverna llena de losas de pizarra cargadas con cuerpos, así como varias pilas de diferentes partes del cuerpo, algunas de las cuales han sido animadas de alguna manera horrible y crisan débilmente a la luz. Los Personajes que "murieron" de la plaga en el capítulo anterior despiertan aquí. Cualquier PJ que rebusque en el "armario de almacenamiento" de Skell debe superar una tirada **Fácil (+20%) de Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

Los tumultuosos acontecimientos del **Capítulo Cinco** les esperan en las calles de la ciudad de arriba.



CAPÍTULO V: TIENEN ARMAS

Los No Muertos acechan en las calles y los enfermos Hombres Rata infestan los barrios pobres. Nadie sale fuera de casa a menos que vaya fuertemente armado o acompañado de guardaespaldas. La tensión en el aire es palpable, y todo salvo las estructuras más básicas de la ciudad se están desmoronando. La Fiebre Gris está por todas partes, y se extiende sobre las tropas de la ciudad. Una

Donde nuestros protagonistas descubren que los Hombres Rata han dominado algunos secretos de la guerra, incluyendo el uso de armas de fuego y la fuerza masiva.

escuadra completa de La Brigada del Túnel del Taalbaston ha desaparecido sin dejar rastro, y toda comunicación con los

guardias de la Alta Atalaya ha cesado de repente.

Bajo la verde luz de la enorme luna llena de Morrslieb, comienza el final de Talabheim.

- ASTILLAS EN EL OJO DEL BOSQUE -

Si los PJs investigaron la mansión de la Doctora Skell, regresarán a las calles armados a lo sumo con las palabras de un Tumulario. No importa lo carismáticos o convincentes que puedan ser, nadie les toma en serio sobre las advertencias de un ataque Skaven mayor del que ya ha ocurrido, aunque informar de que Gugula Skell es la Nigromante responsable de la Plaga de Zombis llama de inmediato toda la atención de las fuerzas armadas. Se emite una orden para su arresto inmediato, y las autoridades de la ciudad embargan su mansión hasta que se termine una investigación a fondo. Los personajes solo tienen un día para prepararse, ya que el ataque de Ojoacerado ocurrirá esa noche. Si los personajes deciden no entrar en la mansión de Skell, estarán en la misma posición que el resto de la ciudad, con poca o ninguna advertencia de lo que está por venir.

La mayor parte de este capítulo describe las diversas batallas por Talabheim mientras las diversas tropas Skavens del Clan Skryre aliadas de Asorak Ojoacerado, junto con algunos mercenarios Guerreros Ratas de Clan pertenecientes al Clan Rictus y algunas

de las bestias especializadas del Clan Moulder, se extienden por la ciudad. No importa lo valientes que sean los personajes defendiendo la ciudad, las enfermas fuerzas de Talabheim son superadas en veinte a uno. Además, como puedes haber discernido por el título del capítulo, hay una sutil verdad psicológica que considerar aquí: los ciudadanos del Imperio no pueden creer que los Skavens puedan estar tan tecnológicamente avanzados. En realidad, están apenas dispuestos a reconocer la existencia de los Skavens -cuando todo un ejército de ficticios enemigos portando importantes armas de fuego aparece aparentemente de la nada, no están en absoluto preparados para ello y gastan gran cantidad de tiempo en negarlo. La caída de Talabheim es inevitable.

Los PJs pueden participar, o quizás la mejor palabra sea "sobrevivir" en cualquiera de las diferentes batallas de la ciudad, dependiendo de donde estén y a donde decidan huir. Al principio, todavía parece como si las fuerzas de la ciudad puedan hacer retroceder a los Skavens, pero a medida que caen más y

más fuerzas del Vidente Gris sobre Talabheim, la cruda realidad cae pronto sobre los personajes. Habrán una serie de focos de resistencia en que los Skavens no podrán abrir brecha con su

asalto inicial, esto es muy discutible, y los PJs pueden tratar de alcanzar alguno de ellos. Las diferentes tropas Skavens que componen el ataque están todas resumidas en el Apéndice Uno.

- LOS PRIMEROS GOLPES DE LA CAÍDA -

A l anochecer, mientras Morrslieb está en enfermizo aplenilunio, los ciudadanos del Distrito Mercantil y las dotaciones de tropas de las barricadas del Mercado Viejo huelen algo extraño en el viento. Una tirada de Sabiduría académica (Ciencias) revela que la esencia es similar a la causada por poderosas reacciones cáusticas, por ejemplo, un ácido fuerte. Lee o parafrasea lo siguiente a los PJs:

Esta noche hay un olor nauseabundo en el viento. Se adhiere al fondo de vuestra garganta y hacer toser a los pocos soldados que no han sucumbido a la Fiebre Gris. No comienza bien la noche, mientras la cara llena de Morrslieb, la luna del Caos, ilumina las calles de Talabheim con su enfermiza luz verde. Un débil temblor sacude las adoquinadas calles, y en la pausa que sigue todos despiertan y algunos en la cama sienten como una segunda ola violenta se estremece a través del suelo. Del norte de la ciudad surgen varias columnas de polvo, a lo largo de la base del Taalbaston. Y entonces lo escucháis, un grito como el de miles de pájaros enojados, o tal vez ratas, gritando al unísono.

Una gran parte del Taalbaston a lo largo del Mercado Viejo se ha derrumbado con un enorme estruendo, y el suelo por todo Talabheim se estremece con su caída, provocando que los personajes, estén donde estén, lo sientan. Una enorme horda de Skavens Guerreros Ratas de Clan liderados por Hostigadores Skryre carga hacia la ciudad desde una zona de encuentro que adaptaron a partir de una de las viejas estaciones Enanas del Undgrin Ankor. Al mismo tiempo, los escuadrones de élite de Alimañas del clan Rictus apoyando los equipos de armas de Skryre atacan desde puntos de encuentro localizados bajo las alcantarillas al este del Distrito de la Gran Mansión y al sur del Distrito de Juzgados.

FUERZA PRINCIPAL

La fuerza principal rápidamente masaca a su paso los restos de las tropas Pestilens dejadas en el Mercado Viejo y cargan a las barricadas. Sus órdenes son asegurar de inmediato la Alta Atalaya y luego moverse a través del Hogar del Dragón y Nordgate, sometiendo mientras marchan, hasta que puedan por último apoderarse de la Vía de los Dioses ya que los Skavens creen que esto desmoralizará a la mayoría de la población Humana. Esta inmensa fuerza está dirigida por el aliado más fuerte de Ojoacerado, Eckmorkast Sparker, un poderoso Ingeniero Brujo del Clan Skryre.

Lee o parafrasea lo siguiente a los PJs cerca de las barricadas del Mercado Viejo.

Una ola de enfermizos Hombres Rata carga calle abajo hacia ustedes, huyendo a ciegas de algún enemigo que no podéis ver. Están claramente aterrados; algunos llevan armas, y corren sin vacilar a través de las tormentas de flechas que las tropas de la ciudad les hacen llover y directamente hacia las lanzas de los hombres en las barricadas. Suenan disparos y los hombres de vuestro alrededor empiezan a desplomarse por las barricadas, hacia fuera. En la oscuridad exterior del Mercado Viejo marcha una enorme horda de Skavens con brillantes corazas, moviéndose con precisión, a cientos. Hombres Rata con un par

de pistolas raras caminan junto a ellos, disparando mientras llegan. ¡Que Taal nos preserve, ratas con pistolas!

Mientras todavía asimiláis esta horrible visión, una nueva saludo a vuestros ojos, los Skavens se apartan mientras se acercan a la barricada y una única figura camina delante de sus subordinados. Un Hombre Rata que no se parece a nada que hayáis visto antes, avanza delante de la línea Skaven. Sus ojos están ocultos por un estafalario conjunto de gafas que brillan extrañamente bajo la luz emitida por extraño dispositivo que zumba y chilla sobre su espalda. Salen cables desde el dispositivo hacia diferentes puntos de su cuerpo. Blande perversamente una afilada lanza y vocifera sucias palabras en su degradada lengua. Un rayo de luz verdi-púrpura surge de su lanza para fundir un humeante agujero en la barricada, y las tropas cerca suyo cargan hacia la brecha.

Los PJs pueden enfrentarse a la fuerza principal en cualquier lugar a lo largo de su trayectoria planeada, pero luchar contra ellos es como oponerse a la marea y la batalla será, en el mejor de los casos, un continuo retroceso hasta que los personajes puedan asegurar una posición defendible en otras de la ciudad. Finalmente los Skavens invaden el Hogar del Dragón y Nordgate, pero las fuerzas de la Vía de los Dioses se les resisten hasta la segunda fase. Todo el Distrito Mercantil está bajo su control tres horas después de su entrada por el Taalbaston. Las pocas fuerzas Pestilens que no mataron, huyeron hacia Los Árboles del Sebo o fueron asesinadas por las fuerzas de la ciudad.

TROPAS PRESENTES

Guerreros Ratas de Clan, Hostigadores del Clan Skryre (Pistolas Brujas), Equipos de Lanzallamas de Disformidad (Monjes de Plaga Pestilens que huyen) y Eckmorkast Sparker (ver página 81).

FUERZAS DE LOS FLANCOS

Las fuerza de los flancos consiste principalmente en dos cuerpos de tropas extremadamente competentes. El primer grupo tiene órdenes de apoderarse de La Gran Mansión y conseguir tantos nobles como puedan, aunque su principal objetivo es la Condesa Elise. El segundo grupo tiene la tarea de tomar la Vía de los Dioses. Aunque el Distrito de Juzgadores parece en principio un objetivo pobre, está situado en el corazón de la ciudad y sus construcciones de sólido granito hicieron que el Vidente Gris decidiera que será un excelente lugar para su base de operaciones.

Lee o parafrasea lo siguiente a los PJs cerca del Distrito de la Gran Mansión:

A lo lejos del norte de Talabheim, podéis oír el estrépito de muchas voces. Incluso a esta distancia, los débiles ecos de sonidos de batalla todavía llegan a ustedes, aunque débilmente. Mientras consideráis lo que tenéis intención de hacer, surge una figura de una pequeña alcantarilla de drenaje a unos veinte metros de ustedes. Un gran Hombre Rata de pelaje negro sale de debajo de la calle, y le siguen rápidamente una docena más. Todos portan una guja de apariencia terrible y brillantes

armaduras, nada que ver con los enfermos Hombres Ratas con los que habéis luchado antes. El Skaven chilla en medio de ellos durante un momento en su aguda y sucia lengua y entonces corren rápidamente al este a través de la Avenida de los Héroes hacia la Gran Mansión.

Los PJs en el Distrito de la Gran Mansión se encuentran con una gran fuerza de Skavens de pelaje negro corriendo sobre la Avenida de los Héroes hacia la Gran Mansión. Sobreviene una enorme pelea entre los Hombres Rata, los soldados del ejército y varios miembros de las Órdenes de Caballería. Las fuerzas de Talabheim cumplen bien al principio, pero finalmente, varios equipos del Clan Skryre se unen para llevar los Lanzallamas de Disformidad y Amerratadoras que portan, diezmando a los defensores de la Gran Mansión. Los PJs pueden participar en la lucha y ayudar a escapar a la Condesa dándole a sus Caballeros guardaespaldas tiempo para ayudarla a huir. Sin la ayuda de los PJs, los Skaven capturan a la Condesa e inmediatamente la llevan bajo las alcantarillas.

La Gran Mansión es una gran serie de majestuosos edificios en la que reside normalmente el gobernante de Talabheim. No son ni remotamente defendibles. Describe el campo de batalla como si estuviera ocurriendo en un agradable parque yendo horriblemente mal. Así, setos podados con formas de conejos y ciervos miran como caballeros y Skavens cargan entre ellos, destrozándose unos a otros mientras lo hacen. No hay nada tan incongruente como la lucha a muerte con un Vendaval de alimañas en medio de los apreciados rosales de la Condesa para hacer una batalla memorable.

Lee o parafrasea lo siguiente a los PJs cerca del Distrito de Juzgados:

Las sombrías calles del Distrito de Juzgados por lo general son tranquilas al atardecer, pero no esta noche. El estruendo de la batalla resuena desde el norte por las estrechas calles adoquinadas y sacude los edificios de granito de los tribunales. Al pasar por una de las oficinas de abogados que se alinea en la

carretera, una fuerza de Skavens de pelaje negro portando terribles gujas corren hacia tu vista. Con ellos van un par de Skavens de pelaje marrón cargando un extraño aparato. Aún cuando miráis, una escuadra de Caraperros carga contra ellos. El mayor de los Skavens de pelaje marrón gesticula con su arma de asta y el dispositivo que los Hombres Ratas cargan derrama infernales llamas verdinegras que devoran a los guardias ante vuestros ojos.

Los PJs cerca del Distrito de Juzgados ven varios grupos de Skavens, consistentes en algunas Alimañas y algunas tropas del Clan Skryre, tratando de asegurar diferentes edificios del Distrito de Juzgados. Intentan matar a los que suponen un desafío de algún tipo. La lucha del Distrito de Juzgados debería demostrar ser una cruel batalla de escaramuzas, mientras varios Caraperros veteranos luchan junto a los Personajes por cada metro de terreno que toman a los Skavens. Los personajes que luchan entran en el terrible juego del gato y el ratón mientras combaten en estrechas condiciones de cuerpo a cuerpo, rodeados por imponentes edificios del Distrito de Juzgados de Talabheim. Recuerda las solidez del granito de los edificios y las calles de la zona. Los Lanzallamas vomitan sobre las calles y ruge por las esquinas. Muchos de los edificios son bastante defendibles, pero permanecer mucho tiempo en un sitio permite a los Skavens llevar su superioridad numérica para golpear. La lucha aún sigue cuando comienza la segunda fase.

A los personajes en cualquier combate se les debe permitir ver un punto débil en las armas de los Skryre, aunque son devastadoramente potentes, también son altamente inestables. Debería explotar al menos un equipo de Lanzallamas de Disformidad en una enorme bola de fuego verde a la vista de los PJs.

TROPAS PRESENTES

Hostigadores Skryre (Pistolas Brujas), Equipos de Armas Skryre (Amerratadoras y Lanzallamas de Disformidad), y Alimañas.

- SEGUNDA FASE -

La fuerza principal de tropas Skavens lucha por toda la Vía de los Dioses. Su retaguardia barre el barrio Schwartz Hold y se mueve para reforzar las tropas del Distrito de Juzgados. Muchas de las tropas de la ciudad se reúnen para un contraataque en Gremiantes y Geltwold, así como la zona occidental del Distrito de la Gran Mansión. Se movilizan nuevas tropas para apoyar a la fuerza principal, y pequeñas unidades de Hostigadores Skryre comienzan a filtrarse al este a través del Distrito de la Gran Mansión, apoderándose de mansiones defendibles con torres altas.

FUERZA PRINCIPAL

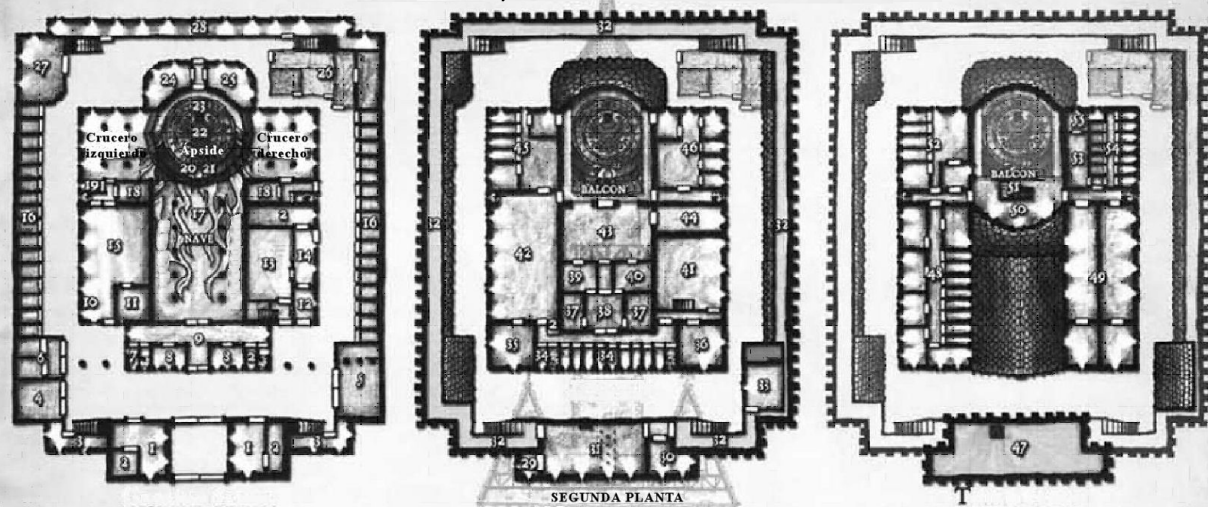
La lucha en la Vía de los Dioses es extremadamente feroz debido a la gran cantidad de motivados guerreros religiosos afiliados a los diversos dioses agrupados allí, junto a no pocos Sacerdotes y algunos Magisters. Los PJs pueden haber retrocedido a la Vía de los Dioses si estaban cerca de las barricadas, o los PJs fieles podrían haberse dirigido allí por propia volición. Si te apela algún último valiente que quede en pie haz que alguno de los pregoneros huérfanos de la ciudad alcance a los PJs (donde quiera que estén) con un "¡Rápido! ¡A la Vía de los Dioses, nos estamos reagrupando allí! o algo parecido.

Lea o parafrasea lo siguiente:

Oleadas de Skavens fluyen por las calles, directamente sobre las precipitadamente levantadas barricadas que ahora se alinean en las calles de la Vía de los Dioses. Mientras comienza la batalla, bandadas de cuervos translúcidos descienden del cielo para arrancar los ojos de cientos de Skavens. Llamas de color sobrenatural y rayos teñidos de verde surgen a ambos lados de la vía como fuerzas místicas traídas para resistir. Tu piel hormiguea con el poder en bruto que sientes surgir sobre las calles de la Vía de los Dioses, y los Skavens mueren a cientos hasta que el aire de la noche se parte con un horrendo rugido que te estremece hasta los huesos. Una escuadra de enormes y deformes Hombres Rata del tamaño de Ogros son rápidamente fustigados al frente de la línea Skaven. Con los miembros reemplazados por enormes tijeras de cortar despedazan a los soldados que mantienen las primeras posiciones como si fueran de papel, y las Ratas Ogros rápidamente entran en las calles. Mientras os preparáis para retiraros un enorme oso se lanza desde atrás y ataca a la primera Rata Ogro, dando a las fuerzas de Talabheim tiempo a retirarse.

Las pérdidas Skavens son fenomenales, los cuerpos cubren tan extensamente la tierra que no puede ser vista, y sus tropas finalmente tienen que luchar sobre las espaldas de sus muertos. El Magister Ámbar que da tiempo a los PJs a retirarse se enfrenta a la Rata Ogro más grande en una violenta lucha tan igualada que

El Templo de Heldenhammer



1. Sala de Guardia	13. Refectorio (comedor)	25. Capellanía de chicas (sala de coro)	37. Oficina del personal del Archi Lector	47. Garita de almenas
2. Almacén	14. Cocina	26. Corrales de ganado	38. Antecámara	48. Celdas de la Orden de la Antorcha
3. Espacio en la pared (usado como granero)	15. Biblioteca	27. Taller	39. Sala de guardia del Archi Lector	49. Barracónes para Sacerdotes de Sigmar de categoría locales
4. Cochera del Archi Lector	16. Establos	28. Espacio en la pared (usado como Almacén de equipamiento)	40. Sala del personal ordinario del Archi Lector	50. Barracónes para Templarios de Sigmar de visita
5. Cocheras	17. Interior del Templo	29. Celda del Sargento de la guardia	41. Dormitorio de invitados	51. Abside (zona en el Abside donde cantan los cantantes)
6. Establos del Archi Lector	18. Sacristía (vestidor)	30. Celda del Capitán de la guardia	42. Sala de Sacerdotes ordinarios	52. Escaleras hasta el campanario y zonas del ático
7. Pastoría	19. Sacristía del Archi Lector (vestidos)	31. Barracónes de la guardia (con agujeros asesinos)	43. Oficina del Archi Lector	53. Cuarto de invitados de la Orden del Vunquer (incluidas celdas, una sala común y una oficina)
8. Habitación de empleados	20. Pulpito (desde el que se predica)	32. Almenas	44. Celda del Archi Lector	54. Desmorir de los oblatos (donde los niños y las huérfanas se dedican al sueño de Sigmar)
9. Narx (vestíbulo de entrada)	21. Atril (desde el que se lee)	33. Cuartos de los sirvientes	45. Cuarto de invitados de la Orden del Martillo Plateado (incluidas celdas, una sala común y una oficina)	55. Celda del Maestro de los oblatos
10. Celda del bibliotecario	22. Presbiterio (el lugar más sagrado del templo)	34. Celdas de la Orden de la Antorcha (Para sacerdotes locales)	46. Cuarto de invitados de la Orden de la Llama de la Limpieza (incluidas celdas, una sala común y una oficina)	
11. Oficina de administración	23. Trono	35. Oficina del Sumo Sacerdote		
12. Lavandería	24. Capellanía de chicos (sala de coro)	36. Habitación para invitados de categoría		

destruya media docena de edificios antes de que triunfe el Magister, solo para ser incinerado por los Lanzallamas de Disformidad. Los PJs en la Vía de los Dioses o aquellos que se han retirado aquí desde otro barrio deberían tener el dudoso honor de pelear con una de las Ratas Ogros mientras se retiran hacia uno de los templos.

LA LUCHA POR EL TEMPLO HELDENHAMMER

Ya que los PJs son rechazados por el enorme peso de las fuerzas Skavens, finalmente se darán cuenta que necesitan un lugar defendible para aguantar contra viento y marea. El Templo de Sigmar Heldenhammer de Talabheim se hizo con esta finalidad. Aunque los arquitectos realmente pensaron que el templo nunca sería sitiado, lo construyeron como si fuera un Gran Templo especialmente adornado, en reconocimiento de que El Ojo del Bosque fuera uno de los últimos lugares al que se sabe que Sigmar viajó antes de dejar el Imperio.

El templo tiene tres plantas y gruesas paredes. Solamente tiene una entrada principal, una imponente puerta de roble macizo toda envuelta con hierro forjado por Enanos. El interior del templo está tallado del granito y columnas de mármol de intrincadas formas se alinean en la sala principal. Al final del propio templo hay un descomunal trono vacío. El suelo es una maravilla que ha demacrado peregrinos de todo el Imperio, una incrustación intrincadamente trabajada de un cometa de doble cola incrustado en oro y gromril por Enanos artesanos cubre la mayoría del suelo del templo principal. Como es habitual en los Gran Templo, las cocinas están en la planta baja, y las habitaciones para los Sacerdotes y visitantes dignatarios están en la segunda y tercera planta. El exterior es de granito y está cubierto con placas de acero finamente trabajada. Agujeros de muerte y balcones

astutamente forjados para abrirse sobre un enemigo sitiando puntean los muros exteriores del templo y el techo arqueado superior.

Los Sacerdotes de Sigmar más poderosos en el momento en que llegan los PJs acompañados de algunos soldados, o bien están luchando en otro lugar o más probablemente estén ya muertos. Desde el momento en el que los PJs empiecen a dar órdenes razonables, todos les escuchan. Una oportuna tirada **Fácil (+20%) de Mando** o algo así, pondrá a todo el mundo en movimiento. Inicialmente los Skavens asedian la puerta principal y luego se mueven a los lados y al techo buscando una forma de entrar. Todos los Iniciados y Sacerdotes presentes lucharán hasta el final. La lucha por el Templo de Sigmar debería ser tan feroz que finalmente el propio Eckmorkast llegará a liderarla. Los poderes de Eckmorkast son tan grandes como para destruir las puertas del templo con una detonación colosal. Deberías conceder a cualquier PJ que declare valientemente que lucha hasta la muerte por el Templo de Sigmar (o cualquier "última posición" similar por la ciudad) un Punto de Destino para que puedan ser dados por muertos entre los cadáveres cuando los Skavens finalmente se retiren con terror del lugar.

¡HASTA LA MUERTE!

Si los PJs nunca participaron en la batalla de Vía de los Dioses, aún puede recurrirse al concepto de su lucha hasta el final. Podría ocurrir una lucha similar en muchos edificios del Distrito de Juzgados ya que están contruidos de materiales igualmente imponentes, aunque tienden a ser menos defendibles. Si alguno de los PJs es un Enano, PiedraHogar en el Distrito de Juzgados proporciona un lugar adecuado para una muerte valiente.



En otro lugar de la Vía de los Dioses, el Templo de Myrmidia nunca cae. El Sacerdocio Myrmidiano y los Caballeros de la Densa Foresta luchan contra los Skavens hasta detenerlos, forzándoles finalmente a retirarse y asediar el templo de la diosa Guerrera.

TROPAS PRESENTES

Eckmorkast, Guerreros Ratas de Clan, Ratas ogro, Señor de las bestias, Hostigadores Skryre (Pistolas Brujas), y los Equipos de Armas Skryre (Amerratadoras y Lanzallamas de Disformidad).

FUERZAS DE LOS FLANCOS

Los Hostigadores Skryre con Jezzails de Disformidad toman posiciones por todo el Distrito de la Gran Mansión en lugares

- LA CAÍDA DE TALABHEIM -

Los caballeros asediados y las diferentes tropas de las familias nobles finalmente consiguen salir del Distrito de la Gran Mansión solo para encontrar que la Vía de los Dioses ya está tomada por los Skavens. Al percatarse de que la verdadera lucha aún se encuentra en el corazón de Talabheim, cargan directos a la gran batalla en los alrededores del Distrito de Juzgados.

La lucha en el Distrito de Juzgados aún está sin decidir. Parte de las tropas de Talabheim han retrocedido hacia las estrellas calles del Geltwold, aunque han hecho pagar a los Hombres Rata por cada centímetro de territorio. Incontables Skavens yacen asesinados sobre las calles alrededor del Gran Tribunal, y muchos de los Hombres Rata se han retirado hacia el Hogar del Dragón.

Han pasado alrededor de cinco horas desde que el grueso de las fuerzas del Vidente Gris entraran por primera vez en la ciudad, y ha llegado el momento al fin para Ojoacerado de representar la última etapa de sus planes de invasión. El Vidente Gris, junto con una guardia de Alimañas cuidadosamente seleccionada, entra

altos con un amplio y claro campo de visión. Tienen órdenes de esperar hasta que las fuerzas de Talabheim entren en el rango de sus rifles y luego empezar a disparar a oficiales y sembrar en general todo el pánico que puedan. El grueso de la fuerza que tenía que asegurar a la Condesa, lo consiguieran o no, se mueve rápidamente para ayudar a las tropas luchando en el Distrito de Juzgados.

Las fuerzas de Talabheim se han reunido y se mueven. Una gran fuerza de Caraperros, soldados, milicianos y cualquiera que puedan reunir, carga hacia el Distrito de Juzgados desde el Geltwold. Simultáneamente, diversas tropas de las diferentes Órdenes de Caballería avanzan por las calles del Distrito de la Gran Mansión con la intención de pivotar al norte mientras pasan por La Gran Mansión.

El combate en el Distrito de Juzgados aún es una incógnita, ya que entran más y más tropas de ambos bandos. Los caballeros parecen no ser cuestionados hasta que pasan La Gran Mansión, cuando un número de ellos son derribados de sus caballos, muriendo antes de llegar al suelo o cualquiera escuche el estampido de los Jezzails de Disformidad que los mataron. Un caballero sobrevive a un golpe en el pecho que perfora su armadura. Cuando uno de sus compañeros acude a ayudarlo, brotan tentáculos de la herida WARPSTONE infestada y estrangula a su compañero. Todo esto sin embargo quiebra a un número de caballeros menos expertos y detiene la columna mientras todos buscan cobertura. Unos pocos grupos logran abrir brecha en el norte y dirigirse a la lucha en la Vía de los Dioses, pero la mayoría son inmovilizados.

Los PJs que ayudaron a liberar a la Condesa tienen la opción de avanzar hacia la feroz lucha en el Distrito de Juzgados o ayudar a los caballeros con problemas de francotiradores a lo largo de la Avenida de los Héroes. Si los PJs ya estaban luchando en el Distrito de Juzgados, son reforzados por una ola de fuerzas de Talabheim frescas, aún cuando los Skaven son respaldados de forma similar.

TROPAS PRESENTES

Guerreros Ratas de Clan, Hostigadores Skryre (Pistolas Brujas y Jezzails de Disformidad), Equipos de Armas Skryre (Amerratadoras y Lanzallamas de Disformidad), y Alimañas.

en combate en el Distrito de Juzgados desde el Hogar del Dragón acompañado de la Doctora Gugula Skell, así como de una serie de Lanzadores de Viento Envenenados del Clan Skryre nuevos en la refriega. Mientras Asorak comienza a arrasar tropas con su potente hechicería, Skell los resucita y envía contra sus asustados compañeros.

Un segundo contingente de Ratas Ogro y Señores de las Bestias del Clan Moulder suben desde las alcantarillas cerca del Geltwold para masacrar todo lo que puedan ver. Finalmente, si Eckmorkast aún sigue vivo, trae todas las tropas Skryre restantes, salvo algunos de los hostigadores que portan Jezzails de Disformidad que permanecen ocultos en el Distrito de la Gran Mansión, en la lucha por el Distrito de Juzgados. La batalla se desarrolla literalmente en cada calle y por la mayoría de edificios del Distrito de Juzgados. Se prolonga por más de una hora hasta que el Vidente Gris puede traer su fuerza para resistir.

Si los PJs forman parte del combate en el Distrito de Juzgados, lee o parafrasea lo siguiente en el clímax de la lucha:

Las adoquinadas calles que te rodean están manchadas con la sangre de Hombres y Skavens. Cientos de gritos de guerra en media docenas de lenguas resuenan por los edificios de granito del Distrito de Juzgados, su estruendo solo es superado en volumen por los gritos de los heridos y moribundos. El olor a carne quemada impregna el aire y empalaga vuestras fosas nasales. La lucha se ha desarrollado durante lo que parecen horas, aunque en este momento habéis perdido toda noción del tiempo. Incluso ahora, la lucha aún brama sobre ustedes, pero no sabéis por donde, ni siquiera si está ganándose todavía...

Hay momentos en los que una batalla cambia, cuando una gran lucha se decide. Podéis sentirlo en el aire, sentir la tensión de vuestros compañeros. Mientras haces una pausa para familiarizarte con la ciudad, una luz brillante ilumina el cielo al norte de ti; un siniestro resplandor verde que desgarra el aire y deja una imagen remanente bailando en tu visión. Comienzan a retumbar nuevos sonidos en las calles, no el sonido de la batalla, sino los gritos de los hombres agonizando en terror. El patio a unas decenas de metros de vosotros estalla de repente con una amenazadora luz, y por fin veis la causa. Un esbelto Skaven con pelaje pálido y la cornamenta rizada de un carnero camina firmemente hacia la plaza agarrando un bastón de hueso y metal. Skavens de piel negra, algunos de las más grandes que habéis visto hasta ahora, circulan alrededor de él al igual que, increíblemente, una mujer Humana alegremente ataviada. Cuando varios soldados se mueven para hacerle frente, el pálido Skaven chilla y saltan rayos verdes de electricidad de sus dedos, haciendo una ruina humeante a los que intentaron oponérsele. Echa la cabeza atrás y rie hacia el cielo, un asqueroso sonido chillón que pone tus nervios al límite. Mientras una cruel luz azul se enciende en sus ojos muertos, los cuerpos alrededor de ustedes se revuelven y empiezan a levantarse.

Y en este instante sabéis que esta batalla pronto estará perdida, y con ella, Talabheim.

A menos que se sientan bastante suicidas, es probable que los PJs huyan del Vidente Gris. Un PJ ingenioso con un arma de proyectiles podría disparar una o dos veces a Skell, pero esto invita a una venganza inmediata de Ojoacerado. Una tirada **Muy Fácil (+30%) de Sabiduría académica (Estrategia/Tácticas)** dice a los personajes que la lucha terminará pronto. Incluso fallando la tirada, es una suposición bastante fácil. Mientras sus compañeros empiezan a levantarse como No Muertos, por no hablar de enfrentarse a la potente magia del Vidente Gris, la mayoría de las fuerzas de Talabheim comienzan a huir en desbandada. Todos los hombres alrededor de los PJs corren de terror. Si bien hay focos que resisten valientemente, como algunos de los Caballeros en la parte oriental del Distrito de Juzgados, el resto comienza a huir. Los que tratan de aguantar son rápidamente atacados con Esferas de Viento Envenenado y Lanzallamas de Disformidad, lo que incluye a los PJs si eligen quedarse en alguna parte. Retirarse hacia el Distrito de la Gran Mansión o a Gremiantes se convierten rápidamente en la única opción viable, ya que Ratas Ogro y diversos hostigadores Skavens vagan ahora por las estrechas calles del Geltwold.

TROPAS PRESENTES

Asorak Ojoacerado (ver página 86), Guerreros Ratas de Clan, Eckmorkast (si está vivo, ver página 81), Doctora Gugula Skell (ver página 81), Señores de las Bestias del Clan Moulder, Ratas ogro, Lanzadores de Viento Envenenados del Clan Skryre, Hostigadores Skryre (Pistolas Brujas), Equipos de Armas Skryre (Amerratadoras y Lanzallamas de Disformidad), Alimañas, y Zombis (ver estadísticas en la página 64).

- ¿PELEAR A MUERTE O SALIR POR PATAS? -

Los PJs que huyan de los Skavens tienen que tomar una opción difícil: recluirse en la ciudad o abandonar Talabheim por el momento para huir hacia el este al interior del Gran Cráter. En realidad hay una tercera opción: ser un esclavo de los Skavens, pero probablemente no estén interesados en esa opción por el momento. Dependiendo de las acciones durante la batalla, ya han incluso podido tomar la decisión.

VÍA DE LOS DIOS

Los PJs que lucharon en la Vía de los Dioses se han enfrentado a una de las batallas más terribles de sus vidas. Si los personajes eligen luchar hasta la muerte en el Templo de Sigmar, despiertan en un barrio devastado por la guerra dominado libremente por los Skavens. Afortunadamente, los Hombres Rata se mantienen muy muy alejados del templo de Heldenhammer, lo que obviamente es una ventaja para los PJs mientras comienzan a hacer balance de la situación. Hay provisiones y equipo básico almacenado en el sótano del templo. Los PJs que deseen explorar con cautela las calles necesitan hacer tiradas de **Movimiento silencioso** enfrentadas a la **Percepción** de los Skavens. La mayor parte de las tropas que vigilan las calles son Ratas de Clan aunque también hay algunos Hostigadores Skryre actuando como supervisores que tienen una Percepción mejor. Un fallo en la tirada requiere pensar rápidamente seguida de una tirada exitosa de **Esconderse**, también enfrentada a la **Percepción** de los Skavens o tendrán que luchar. Las patrullas de Ratas de Clan generalmente consisten en cinco Ratas de Clan y un Hostigador Skryre que los lidera con un par de Pistolas Brujas. En una típica formación Skaven el líder Skryre guía desde atrás, disparando

por encima, por delante o incluso a través de los Ratas de Clan a los PJs. Es probable que los atentos Caballeros de la Densa Foresta del Templo de Myrmidia adviertan a las exploraciones de los PJs e intenten contactar con ellos. Los Skavens están vigilando su templo muy cuidadosamente (+10% a Percepción) pero la comunicación es aún posible. Lo mejor que pueden hacer los PJs que deseen luchar desde las sombras contra los Skavens es empezar a coordinarse finalmente con los Myrmidianos. Ver el **Capítulo Seis** para más detalles sobre la resistencia de Talabheim. Es el momento más adecuado para los PJs que deseen dirigirse hacia el este desde la Vía de los Dioses, ya que los Skavens aún no se han molestado en moverse al este del Camino del Relicario, ni enviado tropas hacia Labrantios, aunque es solo cuestión de tiempo.

DISTRITO DE JUZGADOS

Los PJs que lucharon y huyeron al final de la titánica batalla por el Distrito de Juzgados podrían haber terminado en uno de los barrios de casi cualquier dirección salvo el norte. Los barrios de Gremiantes y Geltwold ofrecen diferentes estilos para ocultarse pero permanecen en la ciudad. Gremiantes es una zona rural, que se extiende a una gran distancia con multitud de bosquecillos de árboles y edificios aislados. Los Skavens no son muy aficionados a las zonas abiertas, y aunque han enviado tropas por la región para conseguir esclavos, son bastantes descuidados respecto a ello. Los personajes que decidan permanecer en Gremiantes deben estar atentos a las patrullas Skavens y necesitan hacer de vez en cuando la tirada de **Movimiento silencioso** o **Esconderse** para permanecer ocultos mientras planean sus próximos

movimientos, ver el **Capítulo Seis** para más detalles. Las patrullas en Gremiantes se componen igual que las de la Vía de los Dioses. Las estrechas calles del Geltwold ofrecen un gran número de escondites. Desafortunadamente, también son más cómodas para los Skavens. Muchas de las fuerzas de Hombres Rata de Talabheim empezaron ocupando los edificios del Geltwold. Los PJs pueden permanecer durante un máximo de tres días antes de que la pura cantidad de Skavens moviéndose por la zona les obligue a trasladarse o se arriesgan a ser detectados cada hora que permanezcan.

El Distrito de la Gran Mansión es poco práctico para permanecer durante mucho tiempo si uno quiere moverse, ya que los edificios están muy separados. Los PJs que deseen ir por tierra durante un tiempo, sin embargo, no pueden hacer nada peor que escoger una vivienda de un noble para ocuparla en secreto por un tiempo. Las patrullas en el Distrito de la Gran Mansión son más pequeñas pero mucho más peligrosas. Parejas de Hostigadores Skryre armados con Jezzails de Disformidad recorren las calles y de vez en cuando se suben a lo alto de edificios particularmente

altos disparando al azar a los Humanos que ven en las calles o a cualquiera que observen huyendo al este.

MÁS ALLÁ DE LA CIUDAD

Los PJs que se deslicen más allá del lazo Skaven y viajen al este pueden dirigirse al Bosque Taalgrunhaar o encaminarse hacia una de los pequeños pueblos agricultores que salpican el interior del Gran Cráter. Aunque los personajes esperan sin duda que los Skavens vayan tras ellos en cualquier momento, averiguan durante las siguientes semanas, sin duda para su sorpresa, que el interior del cráter parece tener poco interés para los Skavens por ahora. Sin embargo, pocos días después de los Skavens tomaran la ciudad, grupos de Señores de las Bestias del Clan Moulder comienzan a divertirse cogiendo sus Ratas Ogro para "excursiones de cacería" para mantenerlas en forma. Una semana después de la Toma de Talabheim, los Skavens envían una fuerza de tropas, más de doscientos, por todo el interior para exigir "tributo" en forma de comestibles de los diferentes pueblos del interior, bajo pena de ser inmediatamente esclavizados y/o ejecutados.

- CONSECUENCIAS -

Mientras se alza el amanecer en El Ojo del Bosque, las fuerzas del Vidente Gris Asorak Ojoacerado mantienen la mayor parte de la ciudad sagrada de Taal bajo sus garras. Tras la derrota en el Distrito de Juzgados, los Skavens se mueven rápidamente para asegurar el grueso del Distrito de la Gran Mansión y Gremiantes. A mediodía día del día siguiente, comienzan sistemáticamente a esclavizar la población de la ciudad barrio a barrio. El Vidente Gris se divierte dejando sufrir al Supurador en Los Árboles del Sebo y no se molesta en lanzar un ataque al barrio pobre.

ZONAS LIBRES

Una serie de lugares por la ciudad permanecen fuera del control Skaven. Ya que la mayoría de las mansiones de Talabheim son bastante abiertas a diferencia del estilo favorito de los nobles del resto del Imperio, son bastante difíciles de defender. Las escasas familias nobles que desafiaron la costumbre por una u otra razón terminan emparedados en sus hogares con los Hombres Ratas montando guardia en sus casas en busca de cualquier signo de actividad.

Lo que más duele a las sensibilidades Skavens es el PiedraHogar Enano, su edificio de embajadores al sudoeste del Distrito de Juzgados que fue construido, a la típica manera Enana, como una fortaleza. Aunque los Skavens intentaron entrar durante horas, PiedraHogar permanece invicto. El Templo de Myrmidia en la Vía de los Dioses tampoco ha caído nunca a los Skavens. El Vidente Gris finalmente se contenta con crear una gran guardia cerca de ambas construcciones y tolera como dos de las muchas cosas que necesitará hacer frente después de que su gran plan haya sido representado. A los dos días la población esclava de Talabheim se establece para trabajar en curiosos e inexplicables proyectos de construcción por la ciudad, la más grande comienza en el Hogar del Dragón. Ojoacerado toma varios de los edificios del Distrito de Juzgados bajo su dominio personal y es visto vagando por las calles con extraños instrumentos, con los que apunta constantemente al Taalbaston. Nadie puede explicar lo que se propone y preguntar es motivo de una ejecución inmediata, normalmente con el hechizo Relámpago de Disformidad

El escenario está listo para el **Capítulo Seis**.





CAPÍTULO VI: RESISTENCIA EN EL OJO

La gran ciudad de Talabheim ha caído a los una vez legendarios Skavens, y el grueso de la población ha sido esclavizada. Los sucios Hombres Rata han extendido el dudoso favor

de una cura para la Fiebre Gris para los que trabajen de buena

Donde nuestros protagonistas tienen que practicar el arte de la resistencia sigilosa y el asesinato oportunista, mientras se revelan siniestros indicios del plan de Ojoacerado. Los enemigos deben convertirse en aliados y los locos en recursos o puede perderse todo.

gana y han reservado un lugar en la mesa de cenar de las Ratas Ogros para los que no. Por toda la ciudad han comenzado misteriosos proyectos de construcción, pero nadie puede hablar -o se atreve a hablar- sobre su propósito. La gente tiene miedo

y la esperanza es escasa. Lo que Talabheim necesita son héroes.

- BAJO UNA NUEVA ADMINISTRACIÓN -

Dos días después de la invasión, la población esclava de Talabheim es sacada a las calles y obligada a congregarse tan cerca como pueda del Distrito de Juzgados. Encima del Obelisco de las Leyes, que se encuentra en el corazón del Distrito de Juzgados, se ha levantado un extraño dispositivo parecido a un espejo, que sirve para que más esclavos vean mejor lo que va a ocurrir.

Un suspiro audible se desliza por las calles de Talabheim mientras la imagen de la escena bajo la pantalla es ampliada una docena de veces más grande y visible desde varias manzanas de distancia. Dos Skavens encapuchados se alzan con GLAIVES de aspecto cruel a ambos lados del patio del Obelisco. Si los PJs no ayudaron a la Condesa a huir de la ciudad, es traída encadenada y lanzada al suelo al lado de la columna de mármol negro. Si escapó, otra figura prominente, como alguien del Consejo de Cazadores o un poderoso juez es lanzado en su lugar. Tras la apropiada pausa dramática, Asorak Ojoacerado cruza el patio para posicionarse junto al noble elegido. Su único ojo rojo deslumbra a los esclavos, e incluso la multitud a kilómetros de alrededor sienten como si les estuviera mirando directamente. Con el apropiado gruñido teatral y un gesto cortante de su mano, el Vidente Gris derriba el Obelisco de las Leyes. La columna de

mármol negro se hace añicos, con la metralla cortando al noble encadenado. El Vidente Gris hace una pausa un momento, luego habla en claro, aunque acentuado, Reikspiel que resuena, de alguna manera amplificado, por toda la ciudad:

"¡Las cosas-humanas escuchar! Vuestro gobierno de leyes ha finalizado, terminado-terminado. Solo hay gobierno de leyes Skavens ahora. Escucha-obedece y vive vive. Revélate, cosas humanas, y morirás, rápido-rápido." Gesticula y los guardias arrastran a la Condesa a sus rodillas. Su rostro está ennegrecido y contusionado por varios golpes. Ella finalmente susurra, con una voz igualmente amplificada: *"Escucho y obedezco, Señor."* La imagen parpadea a lo lejos y los esclavos son empujados rápidamente de vuelta al interior.

Durante los siguientes días, los Hombres Rata obligan a sus nuevos esclavos a crear zonas fortificadas por la ciudad que se cierran como corrales de esclavos.

Los esclavos que obedecen de inmediato a sus amos consiguen permanecer en un domicilio Humano. Los que no, son muy afortunados si solo son azotados o golpeados hasta la inconsciencia y tirados al corral de esclavos más cercano. Los

Skavens consumen pronto a los desafortunados ya que sus apetitos son eternamente voraces. Esta característica particular se refleja también en el reparto de alimentos. Grandes grupos de esclavos obtienen cantidades simbólicas de alimentos, nunca suficientes para alimentar a todos los presentes. Los Skavens sostienen que obligar a sus esclavos luchar entre ellos por su sustento ayuda a matar a los débiles y hacen que los fuertes lo sean aún más.

Los Hombres Rata marcan regularmente las propiedades que consideran suyas empapando tales cosas con orina. Los esclavos son llamados regularmente a entrar en la calle y son lavados con manguera por cualquier Skaven que esté a cargo de su vivienda y las propiedades de dentro. La rebeldía conduce a la muerte, o peor aún, los Skavens gustan de castigar cruelmente a los más atrevidos como ejemplo para otros algunos días antes de

matarlos. No tienen ni idea de porqué a las cosas-humanas le gustan tanto los chillidos de sus jóvenes, pero la Rata Cornuda prefiere los sacrificios jóvenes, por lo que las familias desobedientes a menudo ven a sus hijos sacrificados ante sus ojos en el nombre de la Rata Cornuda siendo a su vez asesinados.

Los Skavens dirigen rápidamente a sus esclavos a marcar un nuevo esfuerzo, y las calles de Talabheim pronto hierven con un nuevo y obligado tipo de industria. Por toda la ciudad los grupos comienzan a trabajar en lo que parece un enorme dispositivo de madera de tipo indeterminado. Uno de los barrios en particular se gana rápidamente una inquietante reputación entre los esclavos. La conversación silenciosa es que Ojoacerado está estudiando personalmente la construcción de algún proyecto secreto en el Hogar del Dragón. Ciertamente o no, los esclavos que van al barrio nunca regresan.

- ESTABLECIENDO UNA RESISTENCIA -

Tras asentarse el polvo de la caída de la ciudad, los PJs necesitarán tener algún tipo de difícil discusión sobre lo que piensan hacer exactamente. Aunque algunos personajes pueden querer ayudar a sus compañeros ciudadanos porque es lo correcto para hacer, los PJs no son nada si no individualista. Alguna de las siguientes motivaciones para comenzar una resistencia de algún tipo a la ocupación Skaven podría apelar tanto a los PJs como a sus potenciales aliados. Por supuesto, todavía pueden querer simplemente salir corriendo.

FE

Recuerda que Talabheim es la ciudad sagrada de Taal, cualquier ciudadano del Imperio, -incluyendo lo más bajo de la escoria,- con el más leve ápice de fe pensará que la ciudad sagrada de Taal invadida por sucios Skavens adoradores del Caos es algo totalmente intolerable. Las creencias del Imperio consideran sagradas a todas las deidades mayores, así un Sacerdote de

Sigmar o incluso de Shallya sería como enérgico en insistir en que debe combatirse a los Skavens. Aunque no todos los miembros del clero pueden empuñar armas en la defensa de Talabheim, un movimiento de resistencia inexperto necesitará toda la ayuda que pueda obtener. La influencia de los Sacerdotes y Sacerdotisas puede obligar a muchos que de otra forma tratarían de evitar verse involucrados, a ayudar en la lucha.

DEBER

Todos los ciudadanos del Imperio tienen un deber con su región, aunque a menudo no lo saben. Sin embargo, el patriotismo es una fuerza poderosa, y la gente de Heldenhammer ha luchado por la incontrolable unidad de sus tierras muchas veces a lo largo de los siglos desde la Fundación. Talabheim es una de las grandes ciudades del Viejo Mundo. Es deber de todos los ciudadanos del Imperio oponerse contra las fuerzas que ahora sitian El Ojo del Bosque.

DINERO/BIENES

Ser el precursor de un movimiento de resistencia pone a los personajes en primera línea para saquear. Aunque el dinero y los bienes pueden no ser tan inmediatamente útiles como la simple comida, hay algunos oportunistas que están eternamente mirando hacia el futuro. Solo imaginar las recompensas reservadas para los que logren liberar una ciudad-estado completa de las fuerzas de los legendarios Skavens hará babear a los codiciosos.

AMOR

Los nativos de Talabheim pueden ser amigos y amantes de alguien esclavizado por los Skavens, y abandonarles a los crueles caprichos de los Hombres Rata es improbable que les siente bien.

PURO PRAGMATISMO

No hay camino seguro fuera del Gran Cráter hasta que los Skavens sean eliminados. Mucho mejor animar a algunos otros tontos a morir por la causa que arriesgarse a morir en solitario en un intento de escape mal concebido. Esta motivación puede aplicarse incluso a los peores borrachos, un adorador del Caos oculto, por ejemplo, puede muy bien sentirse obligado a ayudar honestamente a detener a los Skavens de la destrucción de Talabheim, incluso si tienen toda la intención de derribarla ellos mismos en una ocasión diferente. ¡Salve, Tzee...hum, esto, Taal!

ESCAPANDO

Los PJs en las aventuras de WJDR no son siempre las personas más altruistas. Alguno de ellos puede argumentar, especialmente los de fuera de la zona de Talabheim, que ya han dado más que suficiente por El Ojo del Bosque, y es hora de largarse. Tales personajes, tienen un argumento legítimo, aunque no precisamente mucha consciencia. Salir del Gran Cráter por otra carretera que no sea el Paseo del Hechicero es peligroso. Con los Skavens cerca, solo los locos contemplarían tomar los túneles bajo el Taalbaston, así que debe ser por encima. La mejor manera de alcanzar lo alto de la pared del cráter es trepar a través de uno de los retorcidos túneles de obra que conducen a una de las fortalezas mayores a lo lago del Taalbaston. Por supuesto, toda la dotación de guardias de la fortaleza ha desaparecido sin dejar rastro, y actualmente, nadie de los que va a una de ellas regresa, pero puede ser que los PJs se sientan afortunados. Suponiendo que logren pasar cualquier obstáculo que Ojoacerado haya colocado en su camino (ya que con razón espera que las cosas-humanas intenten huir de cualquier manera) tendrán que bajar escalando la cara exterior del Taalbaston. Los muros del Gran Cráter son notoriamente lisos, la caída, fatal. Si logran vivir para llegar al suelo, las Tropas Imperiales les esperarán a lo lejos, ya que creen que los PJs son portadores de una virulenta plaga y por tanto les capturan inmediatamente. Las tropas del Imperio tienen muchas preguntas para ellos antes de ser colgados por desertión. Correcto, desertión. La Condesa alistó a todo hombre capaz de la ciudad hasta que se hubiera superado la crisis. Quizás aguantar sea el mejor camino, incluso para los poco heroicos.

HEROÍSMO

La motivación de las escasas almas que se ven obligadas a hacer lo correcto sin esperar recompensa. Probablemente no existen en el Viejo Mundo, pero se incluye por el bien de la completitud.

COMENZANDO

El lugar donde estén los PJs influye sin duda en gran medida en sus primeros movimientos. Si permanecieron en la ciudad al final del **Capítulo Cinco**, solo hay dos zonas realmente prácticas en la que pudieron terminar quedándose mucho tiempo, la provincia rural de Gremiantes o el Templo de Myrmidia en la Vía de los Dioses. Hay ventajas y desventajas en ambos lugares.

Los Caballeros de la Densa Foresta han jurado proteger Talabheim y fueron entrenados casi por completo para luchar en este tipo de guerra, lo que les hace aliados increíblemente útiles. Sin embargo, el Templo de la Doncella de la Guerra está siempre vigilado por un gran número de Hombres Rata muy atentos, por lo que no sirve como cuartel factible para un movimiento de resistencia a gran escala. El consejo táctico que los Myrmidianos puede proporcionar a cualquier grupo importante sobre quebrantar a los Skavens es sin embargo inapreciable.

Gremiantes es una extensa zona rural y su dispersión en contraste con los otros barrios de la ciudad, le hacen desagradable a los Skavens, que prefieren las condiciones de hacinamiento del interior de la ciudad. Por ello, establecer finalmente un cuartel general de algún tipo aquí es una idea excelente. El problema, sin embargo, es que se encuentra en el extremo sudoeste de la ciudad. Para llegar a cualquier otro lugar importante de la ciudad, uno tiene que cruzar el Geltwold, el Distrito de Juzgados, o Los Árboles del Sebo, los cuales están todos llenos de Skavens y esclavos, o dirigirse al sur para virar y rodear el no tan vigilado y patrullado Distrito de la Gran Mansión, un viaje largo en el mejor de los casos. Obviamente, es poco probable al principio que los PJs que empiecen en un lugar conozcan algo sobre el otro, tal conocimiento requiere explorar y, finalmente, dedicarse a cotillear con esclavos.

Los PJs que huyeron de la ciudad al final del **Capítulo Cinco** probablemente lo hicieron a cualquiera de los pequeños pueblos que salpican el interior del Gran Cráter. En uno o dos días, los mensajeros viajan a diversos pueblos y asentamientos para llevar las noticias de que Talabheim ha caído a los Skavens, y el gobierno está exiliado en el pueblo de Dankerood. Los personajes pueden descubrir fácilmente que el grueso de la nobleza de la ciudad así como los restos de muchas de las Órdenes de Caballería se han establecido en el pueblo balneario. Si los PJs ayudaron a escapar a la Condesa Elisa, está al mando en Dankerood y recuerda a los valientes muchachos que la ayudaron a retirarse a lugar seguro. De lo contrario está al mando el General Joerg Hafner, líder de Los Escogidos de Taal y comandante de la Milicia. Si los PJs viajan a Dankerood, lo encuentran rebosando de refugiados, la mayoría de los cuales son nobles desaliñados. Dependiendo de las acciones de los PJs durante la noche de la caída de Talabheim, sus palabras podrían tener más peso de lo que cabría esperar. Los PJs que ayudaron a salvar a la Condesa son inmediatamente favorecidos por los nobles, y Elise escucha todo lo que tienen que decir. Los personajes que lucharon hasta el final en la batalla de la Vía de los Dioses o en el Distrito de Juzgados son considerados con mucho respeto por las Órdenes de Caballería tras relatar su historia. De cualquier manera, en lo que podría ser la primera vez en la vida de los PJs, los nobles del pueblo balneario están activamente dispuestos a escuchar lo que tienen que decir y realmente les tienen en cuenta antes de hacer sus planes.

Desafortunadamente, el consenso general entre los nobles se hace esperar. Esté o no Elise presente, todos los asistentes son conscientes de que la petición de ayuda fue llevada a cabo por Talabheim por varios de los mejores Escogidos de Taal. El Parlamento razona correctamente que el Imperio responderá de inmediato al ataque de una de sus grandes ciudades; solo necesitan esperar. Señalar que Talabheim ha sido considerada inexpugnable durante miles de años precisamente porque es casi imposible de asediar y que la ayuda que ponen de manifiesta estará fuera del Gran Cráter tras miles y miles de Hombres Rata, provocará en público un coro de desesperanza. Se pronuncian disparates como "el Moderno Ejército Imperial nunca ha tenido motivos para asediar Talabheim antes," y otros parecidos. Enviar nuevos mensajes fuera del Gran Cráter es tarea casi imposible en este momento, ya que todas las comunicaciones con los fuertes del Taalbaston han cesado de repente. El silencio no presagia nada bueno. Tras haber sido invitados a varias reuniones sobre el problema en cuestión, los PJs pronto se dan cuenta de que si la gente de Talabheim está yendo para conseguir algún tipo de ayuda, van a tener que ser ellos los que se la den. Si han sido francos sobre esto, Elise o Hafner se les acercarán en secreto y prometen cualquier ayuda que puedan reunir. Ambos nobles recomiendan la extraña aldea de Vatersesche en el Bosque de Taalgrunhaar como el mejor lugar fuera de la ciudad para empezar a reclutar para un movimiento de resistencia. Aunque la gente de Vatersesche está considerada tradicionalmente algo atrasada y un poco distante, son también completamente leales a Talabheim, y lo más importante, famosos por su sigilo. Los PJs que comiencen fuera de Talabheim sin duda deberán encontrar una base de operaciones más cercana a la ciudad que la cara alejada del cráter.

RECLUTAMIENTO PELIGROSO

Encontrar reclutas es fácil; encontrar los reclutas adecuados es difícil. Los PJs aficionados a la ironía pueden notar que ahora están involucrados en un proyecto de defensa de la ciudad que antes podían haber tratado de evitar. Hay voluntarios capaces que se obtienen de Vatersesche y de entre las Órdenes de Caballería



FIGURAS DE LA RESISTENCIA

Jirl Gladisch

Jirl es un antiguo comerciante de especias, ahora esclavo, que vive en los tugurios del Mercado Viejo. Los Skavens mataron a la familia de su hermano por desafiarles: su sobrino dio una patada en las espinillas a un Jefe de Garra local. La única razón de que siga vivo fue una combinación de no estar ahí en ese momento y que el Hombre Rata no era consciente de que era familiar. Jirl quiere venganza, y mucha, pero es lo suficientemente inteligente para esperar la oportunidad de causar el mayor daño posible.

Silke Arendt

Silke es una Caballero de la Densa Foresta que tomó sus votos de defender Talabheim hace poco. Se siente personalmente culpable de la caída de la ciudad. En sus pensamientos, sabe que tal cosa es ridículo, pero en su corazón, ella lo cree. Discute constantemente para golpear a los Skavens más y más atrevido y lo respalda presentándose siempre voluntaria para las misiones más peligrosas.

Honorio Kippenberg

Honorio es un esclavo apreciado por los Skavens, y el primer contacto con él habría de ser una verdadera hazaña. Kippenberg es erudito e ingeniero. El Clan Skryre inmediatamente le aprovechó como capataz esclavo para varios de sus proyectos de construcción. Trae constantes fragmentos de conocimiento a la resistencia y revela que los esclavos están construyendo enormes fundibulos así como otras grandes piezas de equipo de asedio, aunque no tiene ni idea de para qué.

Jorn

Jorn es un delincuente con una larga lista de crímenes a sus espaldas, el menos importante de los cuales es un homicidio múltiple. Estaba en Oquedades esperando su ejecución cuando un sargento Carapero liberó todos los prisioneros en su ala y les dijo que el indulto estaba a la vista si luchaban contra los Hombres Rata. Esto le convenía mucho a Jorn, y ha estado matado Skavens desde entonces. A Jorn le gustan los cuchillos. Afilados. Provocarle no es una buena idea, pero si hay un Hostigador Skryre con un Jezzail de Disformidad peligrosamente bien posicionado que deba ser eliminado, Jorn es el hombre adecuado.

Carsta Escalda

Carsta era hija de un panadero y esperaba seguir los pasos de sus padres cuando les invadieron los Skavens. Cocieron a su padre en su propio horno. Casta ha logrado congraciarse con un gran número de Skavens por ser una esclava sumisa y una experta cocinera. Extraño entre los miembros de la resistencia, fue Carsta quién contactó con la Resistencia y no al revés y comenzó a pasar toda la información que había escuchado. Los Hombres Rata la consideran una esclava modelo. Se las arregla para mantener en su rostro una sonrisa constante imaginando lo que le pasará a todos sus clientes el día en que la Resistencia le permita aderezar una enorme hornada de pan y pasteles con veneno.

Tobal Rounderbend

Tobal fue un conferenciante Halfling en el Mar de Rosas. Antes, un pequeño hombre apaciblemente tranquilo, Tobal luchó durante la mayor parte de la contienda por Vía de los Dioses. Testigo de los muchos actos de asombrosa valentía que ocurrieron allí, algo feroz despertó en su interior. Ha determinado que los sacrificios que presencié no serán en vano. Tobal es extraordinariamente sigiloso y aprendió rápido el arte de estar a sotavento de las patrullas Skavens en tal grado de maestría que puede seguir una infaliblemente sin peligro de ser descubierto.

de fuera de la ciudad. Los Caballeros de la Densa Foresta ofrecen sin dudar sus servicios en la ciudad, aunque no pueden infiltrarse sin que los Skavens lo noten, y el templo solo puede asegurar un puñado de refuerzos por ahora.

Independientemente de donde empiecen los PJs, finalmente tendrán que acercarse en secreto a los esclavos en las zonas claves de la ciudad. Afortunadamente, el brutal trato de los Skavens proporciona en seguida a los PJs muchos potenciales aliados. Lo difícil es conseguir que un esclavo permanezca esclavizado para promover la causa, ya que, obviamente, la mayoría, querrían estar en cualquier otro lugar de Talabheim. Convencer a un esclavo de que se una a la resistencia, pero se quede donde está requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma**. Un buen número de aspirantes a combatientes de la resistencia estarán aceptarán solo con condiciones tales como "*Os ayudaré, pero tenéis que prometerme que sacaréis a mi hija fuera de la ciudad*" o "*Quiero la piel del Hombre Rata que mató a mi hermano*". Pedirle a un combatiente de la resistencia que vaya encubierto como esclavo requiere una tirada **Difícil (-20%) de Mando**. En cualquier caso, la buena interpretación debería imponerse a cualquier tirada. Tras jugar un par de reclutamientos, puedes avanzar en el tiempo y asumir que los PJs han reunido un equipo razonable de esclavos voluntarios, tal como, "*Tras una semana de cuidadosos contactos con los Talabheimenses esclavizados, la Resistencia ha reclutado a una veintena de almas de diferentes barrios para la causa*". Durante el reclutamiento podría ser la primera vez que los PJs oyen que ningún Humano que entra en el Hogar del Dragón sale jamás.

Los siguientes son algunos ejemplos de miembros de la Resistencia de Talabheim. Notarán que no tienen perfil, y es deliberado. La mayoría de los miembros de la resistencia, que no sean los PJs, son básicamente herramientas para avanzar en la aventura, no para suplantar a los personajes como protagonistas de Terror en Talabheim. Ofrecen información, se ocupan de orientar a los PJs, triunfan o fracasan si están más allá de la vista de los PJs como lo consideres conveniente dado el nivel de planificación y preparación que los PJs hayan puesto en ello antes de ser enviados para ello, y los PNJs en el fondo luchan con solo una o dos tiradas de dados por tu parte. Básicamente, son personajes de aderezo, lo que no quiere decir que no puedas hacerlos atractivos, lo que hará que los PJs sean menos propensos a tirar sus vidas innecesariamente y se enfadarán con justicia si (cuando) los Skavens les maten.

UNA VENTAJA SUTIL

Organizar una resistencia a la ocupación Skaven no es tarea fácil. Normalmente es bastante difícil escabullirse delante de una raza de merodeadores. En este caso, sin embargo, los PJs tienen una serie de ventajas, algunas de las cuales es probable que nunca sean comprendidas o plenamente conscientes de ellas, ya que muchas de sus ventajas se basan actualmente en que la propia naturaleza de los Skavens trabaja en contra de ellos. Muy pocos Skavens salgo algo sobre el mundo de la superficie. Ocupar una ciudad Humana en masa en vez de acarrear solamente porciones de habitantes de un pequeño pueblo lejano para esclavizar o devorar es una propuesta nueva y difícil para ellos, posible solo por la implacable voluntad y el poder de Asorak Ojoacerado. De hecho, un único Vidente Gris, no importa lo poderoso que fuera, no habría sido suficiente para conducir este tipo de operación a gran escala. En este momento hay más de veinte mil Skavens en Talabheim, pero Asorak Ojoacerado tiene la oreja de una serie de los Skavens más poderosos del Clan Skryre, incluso, se susurra, el propio Gran Ingeniero -el representante Skryre en El Consejo de los Trece, quién cree que el siniestro y retorcido plan de Ojoacerado podría funcionar. Hasta ahora, el plan de

Ojoacerado ha sido un éxito absoluto, lo que ha hecho a una serie de otros Hombres Rata, especialmente los que no están directamente bajo el Vidente Gris, envidiosos y malévolos, como es la naturaleza Skaven. Si bien esto ha tenido una serie de efectos, el más importante para los que tratan de combatir la ocupación es que ha hecho resentidos y holgazanes en la misma medida al grueso de las tropas Skavens en Talabheim que no

están directamente bajo la supervisión del Vidente Gris o alguno de sus subordinados de confianza. Todas las tiradas enfrentadas de **Movimiento silencioso** o **Escondarse** hechas por alguien que intente burlar o esconderse de las tropas Skavens en Talabheim a los pocos días de la toma de la ciudad tienen un bono de +20% siempre y cuando los Hombres Rata en cuestión no estén específicamente en alerta y no tengan un superior cerca de ellos.

- MISIONES -

Los PJs tienen muchos objetivos y tendrán que determinar donde es mejor dirigir sus esfuerzos. Las siguientes misiones son bastante amplias, si bien tienen algunos ejemplos concretos, sin duda debes sentirte libre de inventarte los tuyos. El ritmo del plan de Ojoacerado es algo nebuloso adrede. Quiere tantas tropas Imperiales como sea posible fuera del Taalbaston antes de desvelar el verdadero alcance de sus ambiciones. Si tus jugadores están disfrutando siendo combatientes de la resistencia puedes alargar esta parte de la aventura por un buen rato.

REUNIENDO INFORMACIÓN

Todo lo que los PJs y sus aliados aspiren lograr depende de que manejen los datos adecuados antes de actuar. Reunir información útil sobre los movimientos Skavens y lo que están haciendo es una tarea continua. Cada trozo específico de información que los PJs deseen descubrir requiere varios días, representando el tiempo que lleva encubrir a la resistencia y comenzar a buscar las respuestas a las preguntas, y una tirada exitosa de **Cotilleo** - un fallo significa que van a tener que buscar la información por sí mismos. La Dificultad inicial para comenzar a descubrir cualquier trozo de información es **Muy Difícil (-30%)**. Por cada ventaja que los PJs puedan justificar de porqué deberían ser capaces de descubrir la información, la Dificultad baja un grado hasta un mínimo de **Fácil (+20%)**. Ejemplos de ventajas podrían ser un agente de la Resistencia instalado en un barrio relevante, el conocimiento personal de una zona en el pasado, torturar a un Skaven (que debe hablar Reikspiel) que hayan capturado de la zona, etc. Así, cuanto mejor llegue a ser la creación de la Resistencia de Talabheim mejor lo tienen para encontrar rápidamente lo que necesitan saber. Los siguientes trozos de información son algunos de los más útiles para la resistencia.

- *¿Quién lidera a los Hombres Rata?* La mayoría están liderados por un poderoso Hechicero Skaven con pelaje gris blanquecino y cuernos en espiral llamado Asorak Ojoacerado. Su segundo al mando está implantado con horribles dispositivos y se llama Eckmorkast Sparker. Hay otro líder de algún tipo en Los Árboles del Sebo, pero no tiene contacto con los otros.
- *¿Dónde están establecidos?* Ojoacerado ha cogido varios de los edificios del Distrito de Juzgados y parece moverse exclusivamente entre ellos y el Hogar del Dragón. Sparker deambula con un guardaespaldas comprobando los diferentes proyectos de construcción por la ciudad a diferentes horas del día y de la noche. Aparentemente, nunca duerme.
- *¿Qué es lo que están haciendo?* Sólo Ojoacerado parece saber la respuesta a esta pregunta. Incluso los Skavens capturados no pueden decirlo. Un éxito en **Cotilleo** arroja la respuesta: Construyen máquinas de asedio.
- *¿Qué es lo que está pasando en el Hogar del Dragón?* Nadie lo sabe. Sin embargo, se han visto surgir extrañas humaredas verdosas desde el barrio de vez en cuando. Los extraños vapores brillan en la oscuridad.

- *¿Qué es lo que sucede en Los Árboles del Sebo?* Allí hay algún tipo de rival de Ojoacerado. Nadie entra, nada ha salido. Los Skavens tienen un puesto de vigilancia sobre él, sin embargo, han mantenido la barricada que levantó la ciudad.
- *¿Dónde está la mayor concentración de tropas Skavens?* Muchos se han retirado al Mercado Viejo o retrocedieron hacia los túneles bajo el Taalbaston. Los que se quedaron en otro lado están en su mayoría en el Distrito de Juzgados, el Hogar del Dragón y el Geltwold. Las patrullas recorren todos los otros barrios, aunque parecen preferir el Distrito de la Gran Mansión, y hay una guardia bastante intensa vigilando el Templo de Myrmidia en la Vía de los Dioses, que aparentemente nunca cayó a los Skavens.
- *¿Cuál es su composición?* Las élites de pelaje negro están mayormente en el Distrito de Juzgados. Una serie de Skavens empuñadores de látigos y sus enormes, abominaciones monstruosas rata-cosas llaman ahora hogar al Geltwold cuando no están fuera cazando en el Gran Cráter. Las patrullas consisten comúnmente en soldados "comunes" de Hombres Rata de pelaje marrón, liderados por un Skaven armado con extrañas pistolas.
- *¿Dónde está la Nigromante?* La Doctora Gugula Skell se ha establecido en la Gran Mansión. Ojoacerado le envía a veces esclavos muertos deliberadamente, mientras los Skavens se comen los restos. Sus Zombis ya rara vez se ven en la ciudad.

EL "LOCO" GOPFERT

Poco después de que los PJs hayan establecido la Resistencia de Talabheim y hecho algunos contactos, una Iniciada de Shallya llamada Irmgard se les aproxima. Tiene una historia interesante que contarles.

La hermana de Irmgard trabajaba en el Sanatorio Shallyano antes de la llegada de los Skavens. Uno de sus cometidos era un hombre que aparentaba relativa lucidez, salvo el hecho de que estaba convencido de los legendarios Skavens vendrían a por él porque sabía demasiado sobre ellos. Afirmaba que había cruzado la mayoría del Viejo Mundo huyendo de ellos, llegando por último al Ojo del Bosque, donde esperaba que no le pudieran encontrar. También le dijo que había sido antes uno de sus esclavos y se lo demostró hablándole en una extraña voz chillona. Lo que una vez descartó como fantasías lunáticas, ahora cree estar siendo todo muy real, habiendo visto ella misma a los Skavens. Ella ruega que le rescaten si son capaces. El hombre se llama Walther Gopfert.

Los PJs deben infiltrarse en la Vía de los Dioses (no es muy difícil si ya están aliados con los Myrmidianos) y delante de las atentas fuerzas Skavens allí. Los Skavens tratan el Sanatorio Shallyano como una gran despensa. Pero Gopfert supo que venían y logró esconderse. Se necesitará buscar un montón y algo de persuasión para conseguir que se revele.

WALTHER GOPFERT

Walter es un hombre nervioso y curtido de edad indeterminable. Sus manos tiemblan un poco, pero sus ojos gris acerados están demasiado estables para un loco. Walther contó a su hermana Irmgard la verdad. No solo fue un antiguo esclavo de los Skavens, el escapó de Plagaskaven. Tienen horribles pesadillas por sus experiencias con los Skavens, y siempre ha estado en fuga desde que escapó hace más de quince años.

Gopfert demostrará ser un inestimable aliado para la Resistencia. Su conocimiento sobre los Skavens y sus costumbres son desesperadamente necesarias. Más importante aún, su presencia permite a los PJs obligar a hablar a los Skavens cautivos.

Walther Gopfert

Profesión: Erudito (ex esclavo, ex estudiante)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	31%	37%	43%	40%	69%	52%	43%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4	5	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia) +10%, Sabiduría académica (Ciencias), Charlatanería, Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Sabiduría popular (Skavens) +10%, Esconderse, Consumir alcohol, Cotilleo +10%, Sanar, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Buscar, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Hablar idioma (Queekish) +10%

Talentos: Sangre fría, Vista excelente, ¡A correr! Pies ligeros, Lingüística, Intelectual, Viajero curtido

Locura: Puñales del recuerdo

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Ninguno

RECURSOS

Mientras los PJs establecen una estructura de apoyo de aliados e información también necesitarán bienes materiales. Los PJs con enlaces fuera de la ciudad tienen un conducto de suministros mucho mejor que los que están operando exclusivamente dentro. La comida puede llegar a ser un gran problema sin el apoyo de fuera, ya que los Skavens consumen vorazmente casi cualquier cosa comestible. Sin tener en cuenta su situación, los PJs pueden encontrarse en la carrera por la comida, ya sea solo para adquirir alimentos para ellos o guiando un envío hacia un pueblo de fuera de la ciudad. Es una prioridad conseguir armas para los que las necesitan, ya que los Skavens despojaron rápidamente a sus esclavos de cualquier armamento. Gremiantes es un lugar excelente para producir en masa armas sencillas. Los PJs pueden encontrarse forjando rejas de arado en espadas. Si han estado prestando atención, puede que recuerden viajar a la Cantera Sur, donde una docena de barriletes de pólvora Enana aguardan tras una puerta bien cerrada, esperando a ser cogidos: armas de fuego, bombas y posibles distracciones, todo en un escondrijo.

El deseo de rescatar a individuos específicos con habilidades vitales para la resistencia ocupe probablemente el tiempo de los

PJs. Los PJs que entablaran amistad con él pueden querer rescatar al boticario Ulthvas Daubler, ya que sus habilidades curativas ciertamente son bienvenidas. Averiguar el destino de un individuo en concreto desde la ocupación es exactamente igual al procedimiento de averiguar información, comenzando con una tirada **Muy Difícil (-30%) de Cotilleo**.

¡POR TAAL!

El verdadero objetivo de toda resistencia es frustrar al enemigo de todas las maneras posibles. Los PJs no tienen ni idea de lo que los Skavens están haciendo, pero sin embargo quieren detenerlo, sea lo que sea. La Resistencia de Talabheim querrá interrumpir los proyectos de construcción Skavens, asesinar personal clave y por último apoderarse del Taalbaston para permitir al ejército Imperial de fuera del cráter acceder a la ciudad. Obviamente, los Skavens son conscientes de que controlar el Paseo del Hechicero es la clave para mantener Talabheim, y las tropas en el Taalbaston consisten casi enteramente en Alimañas y Hostigadores del Clan Skryre. La mejor oportunidad de los PJs para controlar alguna vez el Paseo del Hechicero consiste en organizar suficientes disturbios para que las tropas de élite que guardan la fortaleza sean retiradas y enviadas a tratar con ellos, pues ninguna acción individual será suficiente para producir tal resultado. Solo entonces tendrán una oportunidad decente de tomar el Taalbaston lo suficiente como para marcar diferencia.

LUGARES DE CONSTRUCCIÓN

Hay cuatro importantes lugares de construcción y cualquier cantidad de sitios menores. Los barrios del Mercado Viejo, Nordgate y el Distrito de Juzgados tienen todos actualmente grandes proyectos en ellos. Parece que también emergen sonidos del Hogar del Dragón, pero las calles de este barrio permanecen cerradas. Las dos primeras semanas tras la invasión Skaven, todos los lugares de construcción reciben madera en bruto del Taalgarten mientras que grupos de esclavos y supervisores son enviados a talar árboles allí. Poco después, la mayoría de las calles que entran o salen del Hogar del Dragón son selladas y puestas bajo una intensa guardia. Típicamente hay unos 50 esclavos trabajando en cada lugar en un momento dado, con diversas tareas desde cortar o modelar madera, a martillar partes junto a sus tacos o barnizar piezas terminadas. Los Skavens reemplazan los esclavos a diario; los que no muestran aptitudes para el trabajo manual se usan a menudo para divertirse y luego se comen. Hay típicamente 10 Ratas de Clan en tareas de guardias, así como un supervisor Skryre en cada proyecto.

PATRULLAS

Cuando la Resistencia comienza a operar, las patrullas Skavens por la mayoría de Talabheim consisten típicamente en cinco Ratas de Clan y un Hostigador Skryre con Pistolas Brujas que los lidera. En el Geltwold las patrulla en cambio son más a menudo de dos o tres Señores de las Bestias del Clan Moulder con algunas Ratas Ogro. Aunque una vez los Skavens esperen problemas, las patrullas aumentarán en número a 10 Ratas de Clan con dos Hostigadores Skryre armados posiblemente con un Lanzallamas de Disformidad o Amerratadora, y las tropas Moulder empezarán a recorrer la ciudad al azar con sus criaturas.

OBJETIVOS CLAVES

El Vidente Gris aparece por las calles al azar, y su paradero es siempre incierto. Los PJs finalmente descubren que la Doctora Skell se refugia en La Gran Mansión, haciendo incursiones

ocasionales al Distrito de Juzgados para consultar con Ojoacerado. Sparker viaja al azar entre los lugares de construcción, incluyendo la del Hogar del Dragón.

DOCTORA GUGULA SKELL

Skell estuvo una vez irritada por su papel de lacaya de los Skavens, pero desde entonces lo ha adoptado como el precio que tiene que pagar por la promoción de su arte. Apareta ser una mujer esbelta entrada en los 40 con una piel corporal cada vez más blanca. Viste generalmente colores brillantes, para compensar mejor su nuevo cutis y mantener un comportamiento agradable independientemente de lo desagradable que le está pasando. Tiene una docena o más de sus tambaleantes proyectos a su alcance en todo momento. Skell ha prohibido a todos los Skavens acercarse a menos de veinte pasos de su nuevo hogar, ya que atrapó a una manada de ellos comiéndose uno de sus "trabajos" favoritos. Todos los Skavens de Talabheim, salvo el Vidente Gris y el Ingeniero Brujo, están absolutamente aterrorizados de ella y con buen motivo. Se puede encontrar más información sobre la buena Doctora en el **Capítulo Cuatro**.

Doctora Gugula Skell

Profesión: Nigromante / Hechicero maestro, (ex hechicero adepto, ex aprendiz de hechicero, ex galeno, ex estudiante)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	42%	38%	47%	45%	73%	80%	43%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	3	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Arte, Nigromancia, Ciencia) +10%, Sabiduría académica (Magia) +20%, Canalización +10%, Carisma, Sabiduría común (El Imperio) +10%, Sabiduría común (Skaven), Cotilleo +10%, Sanar +10%, Intimidar +10%, Sentir magia +10%, Percepción +10%, Magia pueril (Arcana), Preparar venenos, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Lengua arcana (Magia) +20%, Hablar idioma (Clásico) +10%, Hablar idioma (Queekish) +10%, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Oficio (Boticario)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Lingüística, Meditación, Magia pueril (Arcana), Resistencia a enfermedades, Intelectual, Viajero curtido, Golpe conmocionador, Imperturbable, Cirugía, Muy resistente

Reglas especiales: *Aversión a la luz solar:* Skell sufre un -10% de penalización a las tiradas de Voluntad y Resistencia cuando esté frente a la luz solar.

Apariencia cadavérica: Sin sus ropas brillantes Skell podría pasar por uno de sus propios Zombis, aunque sin ningún "artístico" adicional. Skell sufre una penalización de -10% a Empatía en todas las situaciones sociales, pero gana un bono de +10% a Intimidación.

Presencia inquietante: El aura de Skell es tan maligna que los niños y animales se niegan a estar cerca de ella, y sufre una penalización de -10% a Empatía en todas las situaciones sociales.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0



Armas: Bastón
Enseres: Ropa de la mejor artesanía

INGENIERO BRUJO ECKMORKAST SPARKER

Sparker es una visión inquietante, incluso para los familiarizados con los Skavens. Es un Hombre Rata de tipo medio pero tiene un pelaje gris negruzco constantemente erizado con electricidad. Sobre su espalda descansa una batería de Disformidad de diseño propio, conectada a su cuerpo por una serie de extraños tubos y cables. Sparker ha creado un dispositivo que extrae energía del aire de su alrededor para potenciar las funciones básicas de su

EL TIEMPO NO ESTÁ DE NUESTRA PARTE

Ojoacerado está dejando pasar una buena cantidad de tiempo a propósito antes de actuar, como si quisiera dejar moverse suficientes tropas del Imperio hacia la zona antes de lanzar su plan. Por ello, el período entre el ataque Skaven y la revelación del verdadero plan del Vidente Gris es realista a la larga considerando lo lento que los ejércitos de mueven en el Viejo Mundo. Esto también da a los PJs suficiente tiempo para organizar una resistencia efectiva. Sin embargo, los largos períodos no te convienen ni a ti ni a tu grupo, y puede perderse el sentido de urgencia inmediata si pareciera que los PJs tienen tiempo de sobra para actuar.

Si el tiempo entre el ataque Skaven y la revelación del verdadero plan del Vidente Gris parece demasiado largo, puedes acelerar toda esta parte de la aventura diciendo que Ojoacerado sincronizó su toma de posesión para coincidir con una gran fuerza de tropas que regresaba a Altdorf de la Tormenta del Caos. De esta forma llegarán a Talabheim un gran número de tropas mucho antes de lo que sería normal. Los acontecimientos de la sección **Disparos Sinistros** ocurren entonces dentro de los tres días de la toma de Talabheim por los Skavens, lo que significa que los PJs tendrán muy poco tiempo para montar su resistencia y la confrontación final con Ojoacerado llegará mucho más rápido de lo que a los personajes les gustaría.

cuerpo mientras él se pone con asuntos más urgentes, como inventar mejores maneras de dominar al mundo. En otras palabras, Sparker no come, duerme ni respira. Es como un pararrayos de vida y peligrosamente fuerte con el poder de la Disformidad. No sigue a Ojoacerado por miedo como el resto de los Hombres Rata de Talabheim sino porque cree que el plan del Vidente Gris tiene mérito. Realmente, Sparker ya no siente miedo, ni cualquier otra emoción que le importe. Las emociones le distraían demasiado por lo que las eliminó, junto con sus glándulas olfativas. En batalla, es un oponente calculador y despiadado, sobrevivir a una batalla con Sparker es algo que los PJs no debería olvidar.

Ingeniero Brujo Eckmorkast Sparker

Profesión: Ingeniero brujo (ex ingeniero, ex menestral)
Raza: Skaven común (Clan Skryre)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45%	65%	38%	44%	70%	66%	42%	24%

Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería) +10%, Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría común (Skaven, Tilea), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir, Escalar, Lengua secreta (Jerga gremial), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish, Reikspiel, Tileano), Nadar, Oficio (Arcabucero) +10%, Oficio (Armero)

Talentos: Puntería, Pistolero experto, Visión nocturna, Intelectual, Certero, Especialista en armas (Ingeniería, Pólvora), Disparo certero, Ingeniería Bruja *

* Ver Hijos de la Rata Cornuda para detalles

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Jezzail de Disformidad (como un Rifle largo de Hochland pero de Daño 5)

Enseres: Batería, instrumental de ingeniero, 90 gramos de Piedra de Disformidad, tres Alimañas (se giran con regularidad)

- DISPAROS SINIESTROS -

Tras un mes más o menos, dependiendo de lo que desees alargar la fase de la resistencia de la aventura para seguir, y sin importar el éxito o el fracaso de las actividades de los PJs ocurre algo muy inusual. Toda actividad de esclavo se paraliza por un día por primera vez desde la invasión. Los agentes de la resistencia informan que algo en el Hogar del Dragón lanzó esferas brillantes al Taalbaston. Se lanzaron cuatro, a intervalos de varios minutos. La última destruyó lo más alto del Taalbaston. Al día siguiente, las máquinas de asedio de los diferentes lugares de construcción se prueban de manera similar, a menos que los PJs logren desactivar o destruir una o más de ellas.

Cualquier personaje con la habilidad **Sabiduría académica (Estrategia / Tácticas)** sabe que parecen disparos de gran alcance. Los Skavens intentan disparar algo por encima del Taalbaston. Cualquier Skaven que los PJs interroguen después de este acontecimiento sabe que "*gran-enorme-plan-plan ocurre pronto-pronto*". Gopfert dice a los PJs que los Skavens tradicionalmente efectúan sus planes en noches en las que Morrslieb está llena o el decimotercer día del mes. Una tirada Fácil (+20%) de **Sabiduría académica (Astronomía)** revela que

el decimotercer día del mes actual será posible ver muy bien la enfermiza cara verde de Morrslieb en plenilunio.

A los PJs se les acaba el tiempo, así como al Ejército Imperial tras los muros del cráter, aunque ellos no lo saben. De hecho, el Imperio podría tener la capacidad de irrumpir en el Paseo del Hechicero, ya que los Skavens no soy muy hábiles conservando fortificaciones, pero las tropas de fuera se han resistido a entrar en la ciudad porque tienen la impresión de que está bajo una virulenta plaga Skaven.

Deja que los PJs lleguen a la conclusión por su cuenta de que pronto necesitarán correr riesgos desesperados si tienen alguna esperanza de detener a los Skavens. Si han logrado establecer una resistencia efectiva, probablemente recurrirá a tropas de dentro y fuera de la ciudad, pero saben que realmente no tienen suficientes combatientes como para hacer algo más que hostigar a los Skavens como conjunto. Necesitan infiltrarse en el Hogar del Dragón para destruir lo que haya allí, matar a Asorak Ojoacerado, o preferiblemente, ambas cosas. Necesitan la ayuda que nadie les dará.

- EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO -

Si los PJs han reunido todas las pistas se dan cuenta de que hay un número importante de Skavens atrapados en Los Árboles del Sebo que desprecian absolutamente a Asorak Ojoacerado y al resto de Skavens presentes en la ciudad. En este punto, probablemente hayan descubierto el nombre del líder de esos Skavens, Nelrich El Supurador. Quizás ha llegado el momento de combatir el fuego con, eh, plaga.

Infiltrarse en Los Árboles del Sebo es relativamente fácil, los Skavens solo buscan activamente a los intentan escapar. Gopfert, si está presente, recomienda insistentemente que solo vayan Humanos, ya que los Skavens tienen muchos más problemas con las otras razas. Mientras los PJs navegan por las densas calles de Los Árboles del Sebo, las Ratas de Clan afiliados con el Clan Pestilens se les aproximan en cuestión de minutos. Los PJs necesitan soltar sus armas de inmediato y declarar que ellos

"*solicitan audiencia con El Supurador*" o alguna frase similar. Tener a Gopfert o tener resuelta alguna manera de hablar Queekish será una gran bendición, aunque algunos Skavens de Los Árboles del Sebo, incluyendo los Sacerdotes Plaga, hablan Reikspiel. Las Ratas de Clan se chillan unas a otras con sorpresa, y uno sale corriendo (para las órdenes). Al final, un Skaven claramente enfermo envuelto totalmente en tiras de cuero se aproxima a los PJs y dice simplemente, "*Seguir*".

El Monje de Plaga conduce a los PJs a través de las calles, hasta llegar a la base del Taalbaston y al interior de un almacén que linda con la piedra del cráter. Señala con una garra a la oscura entrada. El almacén estará, al principio, oscuro como la boca de un lobo a los ojos de los personajes. Una voz profunda, mucho más profunda de lo que los personajes asociarían ahora con los Skavens, sale de las sombras: "*¿Ustedes hacer venir aquí cosas-*

¡TRAICIONADOS!

Dependiendo de cómo establezcan los PJs la Resistencia de Talabheim, puede ser que valga la pena golpearles con la clásica traición de última hora. Cualquiera puede haberles vendido por casi cualquier razón. Quizás uno de sus contactos ofreció la vida de los PJs por las de su familia. Quizás Walther Gopfert finalmente se quebranta y les delata, o fue una insidiosa trampa de Ojoacerado todo el tiempo. En cualquier caso, los Skavens vienen a por los PJs, quizás enviando una manada de Ratas Ogro a cazarles, o quizás un Asesino Eshin.

humanas, sabiendo-pensando que es posible morir-morir?" El hablante considera cualquier respuesta que den los PJs antes de responder, "Extrañas-extrañas siempre son vuestras maneras".

Una cortés luz de linterna se enciende desde el interior del almacén. En la tenue luz, los PJs pueden ver que están rodeados por docenas de Monjes Plaga, manteniéndose todos a distancia. Delante de ellos, se sienta una enorme figura, envuelta enteramente por trapos negros y grises. En la superficie de su capa brillan misteriosas runas y parecen moverse cuando se observan con el rabillo del ojo.

El Sacerdote de Plaga gira la cabeza cuando se refiere a los PJs, obviamente estudiando a cada uno en el giro, aunque ellos no pueden ver sus rasgos. Dobla un dedo con garras a uno de los PJs que ha sobrevivido a la Fiebre Gris, "*Acércate más, cosa-humana*". El PJ elegido debe hacer una tirada **Rutinaría (+10%) de Voluntad** o vomitar en el suelo por el hedor abrumador de la carne podrida que surge del Sacerdote Skaven. De todas formas, el Skaven parece no tomarlo en cuenta. "*Cuéntame sobre ello, mi dulce-dulce escalofrío. ¿Cómo lo sentiste- sentiste? ¿Tuviste el interior quemado-fuego o estaba helado-frío?*" Tras saciar su curiosidad, se apoya hacia atrás en su trono, el cuál, los PJs se darán cuenta una vez se hayan acostumbrado a la luz, está hecho de huesos y piel extendida.

"Para mirar-ver al Supurador, habéis venido y aquí-aquí está. ¿Qué queréis-deseáis cosas-humanas?"

Esto es enteramente interpretable, deja que los PJs pidan ayuda al Clan Pestilens y hagan la mejor jugada que puedan de porque El Supurador debería ayudarles. El Sacerdote de Plaga es muy inteligente y bastante perspicaz; mentirle será extremadamente difícil, por no decir peligroso, si es que los PJs lo intentan. La adulación descarada al estilo Skaven le agrada mucho. El Supurador quiere vengarse del Vidente Gris y escapar de la ciudad con el grueso de lo queda de sus seguidores. No tiene interés en cualquier cosa que sea luchar contra Ojoacerado personalmente; ha visto lo que el Vidente Gris hace a sus enemigos. También estará muy dispuesto a cualquier plan que ofrezca una buena oportunidad de ridiculizar al Clan Skryre. Hacia lo que está más inclinado es a liderar sus tropas contra el Taalbaston, permitiendo a los PJs atacar el Hogar del Dragón y al Vidente Gris. Suponiendo que los PJs sobrevivan a dicho acontecimiento, tendrán que abrir las puertas por su cuenta, mientras él y sus seguidores huyen lejos a través de Las Ratoneras. Como todos los Skavens, el Sacerdote de Plaga es traicionero, pero realmente, realmente también quiere que el Vidente Gris sufra y muera. Si traiciona a los PJs demasiado rápido podría no ocurrir.

Si los PJs estropean las negociaciones o demandan cosas obstinadamente que no consideres realistas, Nelrich se encoge de hombros y gesticula a uno de sus subordinados. Un Monje de Plaga portando una bandeja con una jarra para cada PJ se las expone delante. "*Os ayudaré, cosas-humanas. Beber- beber*".



Los PJs están totalmente superados en número. Si se niegan, serán sujetos y obligados a beber. Los personajes, al beber, perderán pronto el conocimiento. Despertarán la noche siguiente en Gremiantes, aparentemente ilesos. En un día más o menos, mostrarán signos de tener la Fiebre gris, incluso los que ya han sobrevivido a ella. Sin embargo, los Escalofríos Pálidos nunca parecen manifestarse por completo... pero durante los siguientes meses, todos los PJs son ahora portadores de una versión triplemente fuerte de la Fiebre Gris que solo afecta a los Skavens.

Nelrich El Supurador

Profesión: Sacerdote de plaga (ex diácono de plaga, ex monje de plaga)

Raza: Skaven (Clan Pestilens)

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
56%	36%	43%	60%	57%	42%	57%	35%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	6	5	1	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Sabiduría académica (Teología) +10%, Canalización +10%, Sabiduría popular (Skaven El Imperio), Escondarse, Esquivar, Sentir magia, Supervivencia, Percepción +10%, Leer/Escribir, Escalar, Movimiento silencioso, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Queekish), Nadar

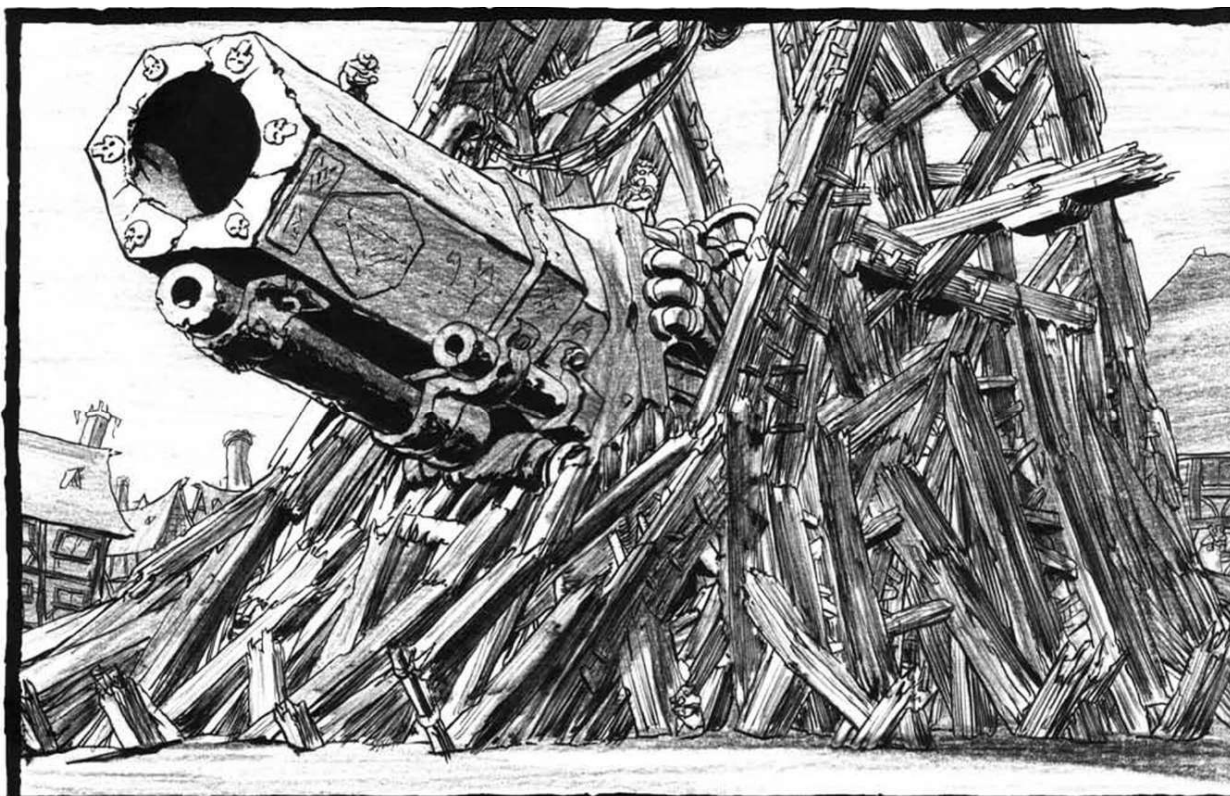
Talentos: Intrépido, Frenesí, Visión nocturna, Magia pueril (Disformidad), Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Especialista en armas (Mangual), Golpe letal, Golpe conmocionador, Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Mangual, Arma de mano (espada)

Enseres: Gusanos, moscas y siete fragmentos de piedra de disformidad



CAPÍTULO VII: LA CUESTIÓN DEL ASUNTO

Los siguientes días pasan rápido, demasiado rápido para algunos, aunque no quizás para los miserables esclavizados por los Hombres Rata, mientras el decimotercero se acerca. Los proyectos de construcción de los forzados esclavos por toda la ciudad están casi terminados. La

Donde nuestros protagonistas deben enfrentarse finalmente al artifice de la caída de Talabheim o de lo contrario no se volverá a levantar nunca.

maltratada Resistencia de Talabheim prepara todos sus aliados agotados y escasos recursos para un asalto

final sobre la ocupación Skaven, esperando golpear antes de que el Vidente Gris pueda poner en marcha su diabólico plan.

- LOS ÚLTIMOS DÍAS -

El tiempo se acaba rápidamente para los PJs y sus aliados. Si se las han arreglado para encontrar aliados fuera de la ciudad, uno o más de los PJs tendrán que ir personalmente a convencerles de que ha llegado el momento de perpetrar un gran asalto. Ya que tienen recursos y tiempo limitados estarán obligados a tomar decisiones difíciles mientras lo preparan. ¿Deben dedicar sus esfuerzos a fabricar y distribuir más armas con la esperanza de provocar una masiva rebelión de esclavos para ir junto a su ataque? ¿Deben dirigir sus esfuerzos en asegurarse que eliminan a los subordinados del Vidente Gris? ¿Se arriesgan jugando su mano demasiado pronto tratando de eliminar más máquinas de asedio que los Skaven han construido?

Los PJs deberían acudir con algún tipo de gran plan de batalla. Sin embargo, sin se han hecho aliados de los Myrmidanos tendrán un montón de ayuda competente en ese sentido, que luego tendrán que pasar por todos sus aliados. Esto, por supuesto, ofrece inmediatamente la posibilidad de que los Skavens puedan descubrir sus planes, haciendo que tengan que improvisar sobre la marcha. Una enorme cantidad depende de los

esfuerzos de los PJs en las últimas semanas, que habrá hecho su posición más fuerte o débil. Si los PJs no han conseguido matar a la Doctora Skell, tendrán que hacer frente a los No Muertos. Si los PJs han conseguido matar cierta cantidad de patrullas y en general hacer miserable a los Skavens, los Hombres Rata estarán ligeramente temerosos y nerviosos, lo que juega en ventaja de los PJs. El Supurador y sus seguidores llevan a aliados dudosos, pero si los PJs sienten que pueden contar con su apoyo, se debe considerar su inclusión en cualquier ataque.

Ya que la creencia general es que los Skavens ejecutarán su plan en el decimotercero, los PJs y sus aliados desearán moverse en el decimosegundo, lo que les proporciona el mayor tiempo de preparación posible. Planear el asalto final debe ser divertido para tus Jugadores, aunque en realidad, las acciones personales de los PJs es lo más importante para el destino de Talabheim. Si bien deben tomar una serie de decisiones difíciles, al final, el camino de los PJs les llevará a las misteriosas calles del Hogar del Dragón, en contra del Vidente Gris, o ambas cosas.

- LA SEGUNDA BATALLA POR TALABHEIM -

Si comienza con una rebelión masiva de esclavos, una serie de explosiones coordinadas o ambas, es probable que la batalla por el destino de Talabheim coja por sorpresa a los Skavens. Si los PJs la planificaron bien, sus fuerzas cogen a los Skavens con la guardia baja en muchas posiciones a la vez. Los Myrmidianos saldrán furiosos del templo para atacar a las fuerzas que lo vigilan. El resto de caballeros de las diversas órdenes tronarán hacia la ciudad por las calles de Gremiantes, mientras veloces milicias corren por el Distrito de la Gran Mansión. Si alguno de los PJs es un Enano, quizás convenció a los habitantes de PiedraHogar para avanzar hacia las calles del Distrito de Juzgados. Los esclavos de toda Talabheim toman armas de escondrijos secretos y atacan a sus supervisores con furia. Si pretendía ser un ataque continuado, los Skavens finalmente traen suficientes tropas de debajo del Taalbaston para aplastar la revuelta, pero ese no es el objetivo.

Da a los jugadores una visión general de los esfuerzos de sus aliados antes de centrarte sobre los PJs, que sin duda acecharán en las sombras de algún barrio alrededor del Hogar del Dragón esperando por lo que ocurrirá pronto: las tropas Skavens que ocupan las barricadas se retiran y son enviadas a reprimir el levantamiento.

HACIA LO DESCONOCIDO

Las calles del Hogar del Dragón han permanecido protegidas de escrutinios externos desde justo después de la invasión inicial. Sin embargo, algunos de los contactos de los PJs ha podido informar que ha visto como si diversos edificios se hubieran convertido en algún tipo de fábrica, y es desde esos lugares por donde se emite de vez en cuando ese extraño gas verde. Conseguir pasar las barricadas es bastante fácil con los guardias fuera, pero mientras los PJs recorren las calles deben hacer una tirada de **Movimiento silencioso** enfrentada a la **Percepción** de los Hostigadores del Clan Skryre líderes de las patrullas (32%) y sus tropas que aún no han abandonado la zona. Las patrullas se han reducido a tres Ratas de Clan y un líder. Fallar una tirada lleva a una patrulla a investigar. Afortunadamente, los sonidos de batalla que provienen de otras partes de la ciudad son algo propensos a ocultar los ruidos que los PJs pudieran hacer. Este jaleo no da a los PJs ningún bono, pero significa que si una patrulla les descubre, los sonidos de su combate pasarán desapercibidos. Al menos una vez durante el trayecto los PJs deberían zambullirse tras cobertura y hacer una tirada de **Escondarse** mientras una gran masa de Skavens Alimañas se precipita delante de ellos, dirigiéndose a una batalla diferente. El fallo implica que algunas Alimañas se paran a investigar el extraño olor que solo ellos detectan.

Se tarda unos treinta minutos moviéndose cautelosamente en llegar al centro del Hogar del Dragón. Lo que recibe a sus ojos es una visión chocante: un enorme dispositivo que se asemeja a un cañón alargado cruzado con una rechoncha catapulta en el patio frente al antiguo edificio del Gremio de Mercaderes. El cañón está cubierto con runas Skavens que dañan los ojos si se contemplan mucho tiempo, e incluso estando parado, parece moverse de lugar. Una tirada exitosa **Rutinaria (+10%) de Sabiduría académica (Magia o Ciencias)** revela que el arma está forjada casi en su totalidad con Piedra de Disformidad. Un número de figuras, todas de forma vagamente Skavens pero cubiertas en lo que parece ser trajes de algún tipo que lo cubren todo, deambulan encima y alrededor del dispositivo, haciendo ajustes constantes en diferentes puntos de su superficie. El sólido edificio que una vez albergó el Gremio de Mercaderes ha sido transformado en una extraña fábrica. Diversos respiradores y

tuberías se ramifican por el techo y los laterales del edificio. Algunas de ellas van directamente a la calle o tuercen una o dos veces antes de descender bajo las alcantarillas. Diversos Skavens se apresuran dentro y fuera de la fábrica, algunos cargando paquetes, otros llevan cadáveres desde una pila bastante grande de cuerpos amontonados en una habitación cercana. Todos llevan grandes máscaras de algún tipo que ocultan sus rasgos.

Todos los Personajes testigos de la escena deben hacer inmediatamente una tirada de **Terror**. Una vez los PJs consigan mantener el control de ellos mismos, pueden proceder a investigar la fábrica si lo desean. Todos los Skavens que trabajan en la zona tienen el perfil similar al de un Hostigador del Clan Skryre. Afortunadamente, los Hombre Rata presentes están bastante preocupados con su trabajo (además de tener sus sentidos eclipsados por su equipo de protección), y los personajes pueden hacer tiradas **Fácil (+20%) de Movimiento silencioso**. Fallar la tirada enfrentada significa que alguno de los trabajadores que pululan por la zona nota algo fuera de lugar y comienza a mirar alrededor de la fuente del ruido. Si los PJs hacen frente al inquisitivo Skaven y no pueden eliminarlo silenciosamente en un asalto de combate, inmediatamente corre a hacer sonar una ensordecedora bocina de alarma, que inmediatamente alertará a todos los presentes, además de traer al Vidente Gris y a Sparker, si todavía está vivo, en un minuto.

Un éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Ciencias o Ingeniería)** indica que en el antiguo Gremio de Mercaderes se ha establecido algún tipo de planta de procesamiento. Uno de los extremos de la fábrica tiene una serie de lo que parecen ser grandes hornos, mientras que la otra parte tiene toda la pinta de una fábrica de vidrio. Los personajes que se infiltran dentro descubren rápidamente la monstruosa verdad, los Skavens alimentan con cadáveres uno de los extremos de la planta, que de alguna manera se convierten en gas nocivo. El gas se captura en globos de vidrios al otro extremo. Mientras los PJs observan, los trabajadores Skavens colocan suavemente un gran esfera terminada rellena con remolinos de gas verdoso en una caja acolchada abierta. Hay una serie de cajas cerradas similares cuidadosamente apiladas cerca. Los globos parecen ser justo del tamaño adecuado para ser munición del horrible cañón, así como de cualquier fundibulo que la Resistencia no haya logrado eliminar. Ahora ya sabéis como se hacen las Esferas de Viento Envenenado, y los PJs deberían comprender al instante cual es el monstruoso plan del Vidente Gris.

Con suerte, los PJs llevarán consigo un barrilete de pólvora, de lo contrario van a tener que improvisar. La mayoría de Skavens aquí están desarmados, y muchos huyen a buscar tropas o armarse si los PJs atacan, pero inevitablemente sonará la alarma mientras avanzan. El cañón (cuyo nombre es Rompe-Ejércitos de Cosas-Humanas) tiene una Resistencia de 6 y 30 Heridas. Cada asalto que los PJs estén cerca del cañón, como atacándole o colocando explosivos encima, deben hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Resistencia** o ganar una mutación. Tira en la **Tabla 2-1: Mutaciones del Caos Expandidas** en el Bestiario del Viejo Mundo o la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** en WJDR.

Cada una de las Esferas de Viento Envenenado se rompe tras sufrir 3 Heridas o más de daño, causando una inundación de potente gas tóxico que se filtra hacia fuera. Usa la plantilla grande para cada globo. El gas permanece durante 1d10/2 saltos antes de disiparse. Toda criatura atrapada en una de esas nubes debe hacer una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o recibir Daño 5, ignorando Armadura y Resistencia. A diferencia del gas venenoso que normalmente usan los Skryre, este gas es más

BASTÓN DE SEÑOR RATA

Sabiduría académica: Magia

Poderes: El portador del Bastón de Señor Rata puede lanzar un Hechizo adicional de Magia Menor de su elección. Una vez elegido, no puede cambiar el Hechizo de Magia Menor colocado en el bastón. Si el objeto cambia de propietario, el nuevo poseedor selecciona un nuevo Hechizo de Magia Menor.

Descripción: Inspirado en el Bastón usado por el infame Vidente Gris Thanquol, el Bastón de Señor Rata está hecho de madera clara y tiene encajada una calavera Skaven en la parte superior. Sus ojos son trozos de Piedra de Disformidad, y emiten una luminiscencia enfermiza.

destrutivo, pero más pesado y de dispersión más rápida. El gas es eficaz todos los asaltos, desplazándose 1d10/5 casillas en una dirección al azar. Además, tira 1d10. Con un resultado de 1-3 la nube sigue donde está. Con un resultado de 8-10 se evapora.

Dañar la estructura interna de la fábrica hace que el gas venenoso se desparece en todas las direcciones del Hogar del Dragón durante varios minutos antes de extinguirse. El gas se expande por las calles y a través de las alcantarillas matando a Humanos y Skavens por igual mientras se derrama por los adoquines. El gas directamente de la fábrica está en crudo; fallar una tirada Rutinaria (+10%) de Resistencia inflige Daño 3, ignorando Armadura y Resistencia.

EL PROFETA DE LA RATA CORNUDA

Si los Skavens que preparan el Rompe-Ejércitos de Cosas-Humanas activan la bocina, el Vidente Gris llega en seguida, más rápido de lo que los PJs pueden imaginar que podría reaccionar (usa un hechizo llamado Salto Fugaz). Decir que está enfadado de que algunas cosas-humanas estén poniendo en peligro su plan



maestro es una subestimación enorme. Viene preparado para matar. Comienza moviéndose a uno de los techos de la zona y estudia la situación durante un momento antes de volar a los PJs desde la distancia con su Magia de Disformidad. Ojoacerado tiene el pelaje casi blanco con pequeñas manchas grises. Tiene un par de rizados cuernos como de carnero a ambos lados de su cabeza, justo tras sus orejas. Recibió su nombre por cortesía de un rival que desgarró uno de sus ojos cuando era joven. Él reemplazó su ojo por un pedazo liso de acero tallado con runas Skavens. Si tiene que luchar físicamente usa un bastón alargado sembrado de Cuchillas Brujas, un regalo de sus aliados Skryre.

Si los PJs deciden enfrentarse al Vidente Gris mientras viaja desde el Distrito de Juzgados en vez de entrar al Hogar del Dragón, lleva una escolta de seis Alimañas con él. Skaven hasta la médula, Ojoacerado está más preocupado por sobrevivir que el fracaso de cualquier plan. Si los PJs parece que llevan ventaja, Ojoacerado huye para luchar otro día, convencido de que uno de sus subordinados le entregó a la resistencia de las cosas-humanas. La muerte o huida del Vidente Gris desmoraliza por completo a los Skavens y muchos de ellos huyen, chillando las noticias de su caída en Queekish mientras corren. El Almizcle del Miedo pronto de extiende por Talabheim, comenzando una huida en desbandada entre los Skavens.

Asorak Ojoacerado

Profesión: Vidente Gris (ex aprendiz de Vidente Gris)

Raza: Hombre Rata Elegido

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	38%	37%	48%	62%	67%	70%	32%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	3	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (Skavens), Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Queekish), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre fría, Saber oscuro (Disformidad), Magia oscura*, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar, Mover), Meditación, Visión nocturna, Magia pueril (Disformidad), Don de gentes, Intelectual, Cortés

* Ver Apéndice II: Magia Skaven para detalles.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Bastón de Señor Rata

Enseres: Ropajes grises, ocho fragmentos de piedra de disformidad, bastón de Señor Rata.

ALIADOS VIRULENTOS

¿Y El Suprador y sus seguidores? Depende de cómo trataran con él los PJs. Si se las arreglaron para causar una impresión favorable, entonces las fuerzas del Clan Pestilens esperan a la Resistencia de Talabheim para atacar antes de lanzarse a un devastador asalto sobre la Atalaya Alta. No esperan ninguna cosa-humana por los alrededores, tras masacrarlas en su camino a través de las tropas del Taalbaston, ellos inmediatamente huyen hacia las Ratonerías y lejos de Talabheim. Si los PJs se convirtieron en portadores de su nueva plaga Skaven, Nelrich y sus seguidores parecen retirarse silenciosamente hacia Los

¿Y SI FALLAN?

Existe, por supuesto, la posibilidad real de que el Vidente Gris destruya a los PJs o no logren destruir por completo el Rompe-Ejércitos de Cosas-Humanas a tiempo. Lo que ocurra depende por completo de lo que quieras con tu juego. Si te gusta la idea de guerra de guerrillas por el Imperio, Ojoacerado podría tener éxito con su vil proyecto. Si quieres que al final falle, manteniendo la tradición Skaven, las fuerzas del Supurador podrían atacar el Hogar del Dragón, o el arma ya estaba sabotada, lo que significa que en el momento del triunfo del Vidente Gris, los gravemente heridos PJs ven explotar el cañón, reduciendo a cachos el cuerpo de Ojoacerado.

De esa manera, podría retornar como una retorcida monstruosidad de disformidad para enfrentarse a ellos otro día.

POR OTRO LADO

Los PJs que dispongan del libro Hijos de la Rata Cornuda podrían desear jugar Terror en Talabheim desde el punto de vista Skaven. Sólo es una idea a considerar, cosa-humana.

Árboles del Sebo y simplemente desaparecen solo para regresar a infestar a Talabheim otro día. Por el lado positivo, todos los esfuerzos de los PJs liderando la Segunda Batalla son ayudados por el hecho de que por donde quieran que pasen, las tropas Skavens caen mortalmente enfermas al día siguiente.

LA GRACIA DE TAAL Y EL FIN DE LA BATALLA

Los PJs se enfrentan a un peligroso número de enemigos, y las probabilidades no están a su favor. Si parece que la victoria del Vidente Gris puede ser inminente, puedes querer darles un respiro teniendo una manda de lobos con llameantes lenguas de

centelleante plata saliendo corriendo de las sombras y cargando sin miedo contra cualquier Skaven que esté atacando. Los lobos solo aparecen una vez para salvar a los PJs, y se van tan rápidamente como vinieron.

Si el Sacerdote de Plaga y sus seguidores no toman a los Skavens de la Atalaya Alta, los oficiales del Ejército Imperial juran más tarde que vieron lobos en el Paseo del Hechicero, lo que fue una de las razones por las que sintieron que podrían abrir brecha, ya que fue sin duda un signo de Taal de que había llegado la hora de liberar su ciudad sagrada de los Skavens que la habían tomado. Independientemente de la razón, las tropas del Imperio inundan el Paseo del Hechicero hacia Talabheim, cargando sin demora hacia las pululantes y confundidas hordas de Skavens. La batalla ruge por un día, el Imperio siempre mantiene la ventaja, y al final. Talabheim es libre.

MURMULLOS DESDE EL OJO - EL FINAL DE LA AVENTURA

Si no se han convertido en Mutantes y sus acciones no han causado una inundación de gas venenoso que matara a cientos de ciudadanos, los PJs pueden esperar una bienvenida de héroes. Lamentablemente, este no es el caso. De hecho hay un gran número de individuos que están muy interesados en hablar con ellos, pero pocos de ellos se interesan de corazón. Hay un pequeño equipo de Cazadores de Brujas junto al Ejército Imperial que quieren saber como se aliaron con los Skavens, una enorme horda de Litigantes representando clientes que desean llevar a los PJs a los tribunales para cobrar daños a la propiedad, un grupo de Sacerdotes de Taal que desean preguntarles sobre su visión de los lobos sagrados, y así sucesivamente.

Los PJs apenas tienen suficiente tiempo para considerar las consecuencias de todo esto antes de que uno de sus amigos de la Resistencia se les aproxime con un apresurado mensaje, "*Debéis salir antes de que alguien intente mataros*". ¿Por qué? (Si es que no son Mutantes) Bien, las leyes de Talabheim son claras, -como parte de los más destacados defensores de Talabheim tras la huida del grueso de los nobles, los PJs son ahora "propietarios" del Ojo del Bosque, lo que los adinerados poderes de la ciudad por supuesto, no permitirán mucho tiempo. Algunos de sus aliados les ayudarán a salir de prisa en secreto de la ciudad, con algunos nobles o caballeros colocando algunos sacos de oro en sus manos antes de acelerar su camino. "*Que las bendiciones del noble Taal y el poderoso Sigmar estén siempre con vosotros*".

El Ojo del Bosque regresa a la normalidad lo más pronto posible. El daño causado por los Skavens se repara rápidamente con trabajo duro. Los numerosos ciudadanos perdidos durante la Infestación son reemplazados por una cantidad de refugiados Hochlandeses y otros que estén interesados en emigrar a Talabheim permanentemente. Muchos de los ciudadanos de Talabheim comienzan intencionalmente a reescribir su propia historia, insistiendo en que no eran sino simples "ratas parecidas a hombres" quienes invadieron la ciudad, ignorando todo rastro de tecnología Skaven, la mayoría de la cual se apropiaron rápidamente los Ingenieros Imperiales.

Y en el Templo de Myrmidia, donde solo se permite aventurarse a los más valientes, se coloca reverentemente una estatua dedicada a los PJs con una pequeña placa que simplemente dice: "Os recordaremos".

NOTA SOBRE LA CONCESIÓN DE EXPERIENCIA

Aconsejamos recompensar a todos los PJs que sobrevivan a la aventura con 500 PX y conceder un bono de 100-300 PX por buena interpretación. (N.T.: De las erratas encontradas sobre la versión en inglés)

APÉNDICE I: PERSONAJES PREGENERADOS

Adalham "Risitas" Niederlitz, Ladrón Humano

Profesión: Ladrón (ex bribón)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
30%	28%	31%	36%	27%	32%	30%	32%
Avances							
+5% √	+5% √	-	-	+15% √√	+5% √	+5% √	+10% √√
Actuales							
35%	32%	31%	36%	42%	37%	35%	42%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	10	3	3	4	0	0	3
Avances							
-	+2√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	12	3	3	3	0	0	3

Habilidades: Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar (Actor), Forzar cerraduras, Buscar, Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Gato callejero, Suerte, Don de gentes, Callejeo, Imperturbable, Muy resistente

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), Daga

Enseres: Mochila, manta, manto, ropa de la mejor artesanía, ropa común, ganzúas, 10 metros de cuerda, saca, cubiertos de madera, pichel de madera, 10 co, 1 c.

Trasfondo:

Meinolf Liess, Gladiador Humano

Profesión: Gladiador (ex matón)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
33%	32%	36%	29%	36%	34%	40%	28%
Avances							
+15% √√√	-	+5% √	+10% √√	+10% √√	-	+10% √√	+5% √
Actuales							
48%	32%	41%	39%	46%	34%	50%	33%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	3	2	4	0	0	2
Avances							
+1√	+2√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	13	4	3	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrón), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Reflejos rápidos, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Camisa de mallas, Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma Grande (Espada a dos manos), Arma de mano (espada), Escudo, Daga, Puños de hierro

Enseres: Mochila, manta, manto, ropa común, cubiertos de madera, pichel de madera, 4 co.

Trasfondo:

Lavina Neumann, CazaVampiros Humano

Profesión: Cazavampiros (ex saqueador de tumbas)
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
34%	44%	35%	31%	31%	31%	32%	29%
Avances							
+20% √√	+20%	+10%√	+20%	+15% √√	+15% √√	+20% √√	+5% √
Actuales							
44%	44%	40%	31%	41%	41%	42%	34%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	3	3	4	0	0	2
Avances							
+1√	+4√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	13	4	3	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Tasar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Escalar, Buscar, Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Recio, Suerte, Puntería, Especialista en armas (Ballesta), Pericia subterránea

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (espada), daga, ballesta de repetición con 10 virotes

Enseres: Mochila, manta, manto, ropa común, palanca, lámpara, aceite de lámpara, 10 metros de cuerda, dos sacas, cuatro estacas, agua bendita, cubiertos de madera, pichel de madera.

Trasfondo:

Igor Scherer, Batidor Humano

Profesión: Batidor (ex carbonero)
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
33%	28%	43%	31%	31%	28%	31%	25%
Avances							
+20% √√	+20% √	+10% √	+10% √√	+15% √√√	+20% √	+15% √	+5% √
Actuales							
43%	33%	48%	41%	46%	33%	36%	30%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	2	4	0	0	3
Avances							
+1√	+6√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	14	4	3	4	0	0	3

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Rastrear, Cotilleo, Regatear, Supervivencia, Percepción, Escalar, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Sexto sentido, Robusto, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Camisa de mallas, Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha), Arma de mano (hacha), daga, escudo

Enseres: Mochila, manta, manto, ropa común, manto, caballo silla y arreos, 10 metros de cuerda, yesquero, tres antorchas, cubiertos de madera, pichel de madera, 4 co.

Trasfondo:

APÉNDICE II: MAPA DE LA CIUDAD





Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano, dos Pistolas Brujas con suficiente pólvora y munición para 10 disparos.

Enseres: Ninguno

Rata Ogro							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Intimidar +10%, Percepción, Escalar

Talentos: Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso, Golpe letal

Reglas especiales:

Necesidad de orientación: las Ratas Ogro han sido criadas de forma sistemática para un único propósito: luchar a las órdenes de un cuidador del Clan Moulder. Sin órdenes claras, o sin un Skaven al mando que les dirija, se mueven de forma errática. Las Ratas Ogro atacarán e intentarán matar a cualquier cosa que les haga daño, pero aparte de eso si su cuidador ha desaparecido o han terminado de seguir su última orden su comportamiento será muy errático. Una Rata Ogro que desee dedicarse a cualquier otro comportamiento que no sea quedarse de pie babeando deberá superar una tirada de **Voluntad** o se quedará mirando al infinito.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Garras

Enseres: Ninguno

Alimaña							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65%	30%	55%	50%	45%	25%	40%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	5	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Skaven) +10%, Esquivar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Queekish), Nadar

Talentos: Sangre fría, Recio, Amenazador, Visión nocturna, Especialista en armas (A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Robusto, Muy resistente, Guerrero nato

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Gran arma

Enseres: Ninguno

EQUIPO DE LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD DEL CLAN SKRYRE

Una de las armas más temidas utilizadas por los Skavens es el Lanzallamas de Disformidad, otro lunática innovación de los Ingenieros Brujos del Clan Skryre. Estos "cañones" liberan un chorro de una sustancia ardiente y pegajosa hecha de piedra de

disformidad que incinera prácticamente todo aquello con lo que entra en contacto. Demasiado grande para que lo utilice un único Skaven, estas armas tienen dotaciones de dos o tres.

Utiliza la plantilla en forma de cono. Todas las criaturas que queden dentro de la plantilla reciben el daño indicado sin que cuente la armadura. Además, deberán superar una tirada de **Agilidad** o se prenderán fuego (consulta el reglamento de *WJD*, página 136). Sin embargo, el fuego sólo puede extinguirse ahogándolo por completo, por ejemplo sumergiéndose en agua, arena o barro por completo. Alternativamente, la víctima puede liberarse deshaciéndose del líquido y superando una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad**.

Aquellas criaturas vivientes que sobrevivan a las llamas de un Lanzallamas de Disformidad se enfrentan a un horror especial. Después de veinticuatro horas, deberán superar una tirada de **Ruina (+10%) de Resistencia**. Si la fallan, su raza cambia a mutante y reciben una mutación. Para ver más información acerca de jugar con un mutante, asegúrate de consultar el reglamento de *WJDR Tomo de corrupción*.

Un Lanzallamas de Disformidad requiere dos Hostigadores Skavens (ver el perfil en la página 91) para hacerlo funcionar.

Lanzallamas de Disformidad: *Grupo Ingeniería; Daño 4; Rango Especial; Recarga 10 Completa; Propiedades Experimental, Especial.*

ESFERA DE VIENTO ENVENENADO

Una innovación del Clan Skryre, estas pequeñas esferas de cristal huecas contienen un gas nocivo. Cuando se lanzan, la esfera se rompe, extendiendo el veneno. Utilizadas con asiduidad por las ratas del clan del Clan Skryre, estas armas son devastadoras tanto para los Skavens como para sus enemigos.

Para utilizar una Esfera de Viento Envenenado, elige una casilla dentro del alcance. Efectúa una tirada normal de Habilidad de Projectiles de la forma normal. Si fallas la tirada, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla para ver dónde se rompe la esfera.

Tirada de 1: lanzas la Esfera de Viento Envenenado directamente a tus pies, pero por algún motivo no se rompe.

Tirada de 2-9: la Esfera de Viento Envenenado cae 1d10 metros alejada del objetivo. Consulta el diagrama para ver donde.

Tirada de 10: lanzas la Esfera de Viento Envenenado a tus pies y se rompe.

2	3	4
5	OBJETIVO	6
7	8	9

Cuando el globo se rompe, libera una nube de gas venenoso. Utiliza la plantilla pequeña. El gas se queda ahí durante 1d10/2 asaltos, tras lo que pierde potencia. Cualquier criatura atrapada en la nube deberá superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o recibirá un impacto de Daño 4 que ignora armadura y bonificación por Resistencia.

Cada asalto en que el gas venenoso siga activo, la nube se traslada 1d10/5 casillas. Tira 1d10 y consulta el diagrama para ver la dirección en la que se mueve, aunque el DJ puede ignorar el resultado si el viento sopla en alguna dirección específica. Con un resultado de 1, la nube permanece donde esté. Con una tirada de 10, la nube pierde potencia de forma repentina y se dispersa.

DOTACIÓN DE LA AMERRATADORA

Una de las últimas innovaciones del Clan Skryre, la Amerradora es un arma de fuego de repetición de múltiples cañones. A diferencia de otras armas de pólvora, la Amerradora es capaz de disparar a la vez varias balas de piedra de disformidad, diezmando formaciones enteras de tropas. Esta arma requiere de una tripulación de dos: un tirador y un cargador. Usa el perfil del Hostigador del Clan Skryre.

Amerradora: *Grupo Ingeniería; Daño 3; Rango 10/30; Recarga 10 Completa; Propiedades Experimental, Metralla.*

APÉNDICE IV: MAGIA SKAVEN

MAGIA PUERIL (DISFORMIDAD)

Sea el tipo de lanzador de hechizos que sea, los skavens que se interesan en la magia deben aprender primero a dominar estos hechizos. Cualquiera que posea el Talento Magia Pueril (Disformidad) puede tratar de lanzar los siguientes hechizos. Se pueden encontrar más detalle sobre la sucia magia de los Skavens en *Hijos de la Rata Cornuda*.

FAVOR

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un mordisco de carne humana (+1)

Descripción: Obtienes un bonificador de +5% en tu siguiente tirada. Alternativamente, si estás utilizando las reglas del Favor de la Rata Cornuda descritas en el **Capítulo Siete Personajes Skaven**, este hechizo pueril roba el Favor de la Rata Cornuda de otro hombre rata que se encuentre a menos de 16 metros, u 8 casillas, de ti. No necesitas saber qué Skaven tenía el Favor. Si no hay ningún Skaven dentro del alcance de este hechizo, falla de forma automática.

LLAMA FANTASMAL

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un pellizco de polvo de piedra de disformidad (+1)

Descripción: Conjuras una pequeña gota de fuego verde brillante del aire. Mientras arde, gotea un fluido viscoso. Puedes lanzar esta masa ardiente contra cualquier objetivo que se encuentre a menos de 8 metros, o 4 casillas, en cuyo caso la *Llama fantasmal* funciona como un *proyector mágico* de Daño 1. De otra forma, este hechizo pueril genera una luz equivalente a la de una antorcha y permanece durante una hora antes de desvanecerse.

LA MARCA DE LA RATA CORNUDA

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un diente podrido (+1)

Descripción: Una criatura objetivo a tu elección que se encuentre a menos de 8 metros, o 4 casillas, deberá superar una tirada de **Voluntad**, o recibirá una fea mancha, que tomará la forma de una irritación supurante en la frente o en el dorso de la mano. La

mancha permanece durante 1d10 horas y causa un penalizador de -5% a todas las tiradas de **Empatía** mientras permanezca. Los Videntes Grises utilizan este hechizo para marcar a sus mensajeros.

ESCLAVO RATA

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de queso mohoso (+1)

Descripción: Invocas a una rata marrón común. Durante las siguientes 1d10 horas, la rata deberá obedecer todas tus órdenes incluso si el hacerlo le provoca la muerte. Los esclavos rata pueden coger objetos pequeños, roer cuerdas, y realizar otras tareas generales que una rata ordinaria debiera

VECTOR

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de estiércol (+1)

Descripción: Un objetivo que se encuentre a menos de 16 metros, u 8 casillas, de ti deberá superar una tirada de **Resistencia** o sufrirá un penalizador de -20% a todos los intentos de resistirse a las enfermedades durante veinticuatro horas. Los objetivos que posean el Talento Resistencia a las enfermedades pueden aplicar el bonificador de este Talento a la tirada para resistirse a este hechizo.

RUINA

Factor de Dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lágrima de un niño humano (+1)

Descripción: Haces que un único objetivo situado a menos de 12 metros, o 6 casillas, experimente un latigazo de un dolor extremo. El objetivo deberá superar una tirada de **Resistencia** o sufrirá un penalizador de -5% a sus tiradas de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles y Agilidad durante 1d10 asaltos.

FRAGMENTOS DE PIEDRA DE DISFORMIDAD

Aunque se utilizan como moneda en el Imperio Subterráneo, los fragmentos de piedra de disformidad también se pueden utilizar para potenciar la capacidad de un lanzador de hechizos de utilizar la magia. Los videntes grises y otros lanzadores de hechizos skaven pueden aumentar sus Tiradas de hechizo consumiendo uno o más fragmentos de piedra de disformidad. Cada fragmento ingerido otorga un bonificador de +3 a la siguiente Tirada de hechizo del lanzador de hechizos. Sin embargo, cada uso incrementa también el peligro de la Maldición de Tzeentch; trata los dobles al lanzar hechizos como triples y los triples como cuádruples.

EL SABER DE LA DISFORMIDAD

El saber de la Disformidad, el conocimiento de los Videntes Grises, comprende los elementos de todas las creencias y poderes Skavens. Desde cruzar enormes distancias hasta generar devastadores rayos de Relámpago de Disformidad, los Videntes Grises son considerados los Hombres Rata más poderosos e influyentes del Imperio Subterráneo. Cuanto más viejos y hábil se vuelve el practicantes, más largos se vuelven sus cuernos, y a menudo su dependencia de la Piedra de Disformidad.

ARMADURA DE OSCURIDAD

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de cuero ennegrecido (+2)

Descripción: Ingrediente: Un trozo de cuero ennegrecido (+2)

Descripción: Solidificas las sombras alrededor de tu cuerpo. Además de volverte más difícil de ver en condiciones de mala iluminación, esta armadura de sombras también te protege del daño. Obtienes 1 punto de armadura en todas las localizaciones, y un bonificador de +20% para todas las tiradas de habilidad de **Esconderte** que hagas en condiciones de poca iluminación. El efecto de este hechizo dura una cantidad de minutos igual a tu Característica de Magia. No puedes lanzar este hechizo mientras



lleves cualquier tipo de armadura. Si te pones algún tipo de armadura mientras dure el hechizo, este finaliza.

PERDICIÓN CREPITANTE

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una espira de cable de cobre (+1)

Descripción: Una espira de cable de cobre (+1) Descripción: Lanzas un pequeño arco crepitante de energía verdosa contra cualquier oponente que se encuentre a menos de 12 metros, o 6 casillas. La Perdición crepitante es un proyectil mágico con Daño 2. Además, cualquiera que reciba daño procedente de este hechizo deberá superar una tirada de Rutina (+10%) de Resistencia o quedará aturdimiento durante 1 asalto.

FRENESÍ MORTAL

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Dos gotas de sangre de un animal rabioso (+2)

Descripción: Provocas en un aliado una terrible hambre abrasadora, lo que hace que su boca se llene de espuma y que sus ojos giren alocadamente en su cabeza. Elige a un personaje aliado que se encuentre a menos de 18 metros, o 9 casillas. Esa criatura obtiene el Talento Frenesí (si posees Hijos de la Rata Cornuda, reemplaza Frenesí por Hambre Negra) durante 1d10 asaltos más una cantidad de asaltos igual a tu Característica de Magia. El objetivo de este hechizo debe entrar en un estado de Frenesí tan pronto como se lanza el hechizo, o perderá sus beneficios.

RUINA DESPELEJADORA

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de piel morena procedente de un Humano, Elfo o Enano (+3)

Descripción: Extrayendo el poder de la Disformidad, la carne de un único objetivo se desgarga de sus huesos. Elige un único objetivo que se encuentre a menos de 10 metros, o 5 casillas. Dicho objetivo recibe un impacto de Daño 5 cada asalto, sin importar su armadura ni su bonificación por Resistencia, durante tantos turnos como tu Característica de Magia mientras verdes zarcillos de energía disforme arrancan la carne de sus huesos.

ALIENTO PESTILENTE

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un palillo de incienso de Piedra de Disformidad encendido por ambos lados (+2)

Descripción: Exhalas una nube hedionda y venenosa contra tus enemigos. Utiliza la plantilla en forma de cono. Cualquiera que quede en el interior del cono deberá superar una tirada

Desafiante (-10%) de Resistencia o recibirá un impacto de Daño 4 sin que importe la armadura ni la bonificación por Resistencia. Eres inmune a tu propio *Aliento pestilente*.

PLAGA

Factor de Dificultad: 26

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Espolvorea con unas cuantas pulgas muertas (+3)

Descripción: Infectas a uno o más personajes que se encuentren a menos de 18 metros, o 9 casillas, con la Viruela Verde. Utiliza la plantilla pequeña. Todos los personajes afectados deberán superar una tirada de **Resistencia** o sufrirán los efectos

inmediatos de la enfermedad, perdiendo un 5% de cada una de sus Características primarias. Los personajes que entren en contacto cercano (alcance de cuerpo a cuerpo) con cualquier afectado por la plaga, deberán superar una tirada de **Resistencia** cada asalto posterior o también se infectarán con la Viruela Verde. Cualquiera que supere alguna de estas tiradas de **Resistencia** no podrá ser afectado por lanzamientos sucesivos de este hechizo, ni siquiera aunque lo lancen otros magos, durante 24 horas.

SALTO FUGAZ

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: La parte trasera de una rata (+1)

Descripción: Con un sonoro ruido de inhalación y un fogonazo de humo sulfuroso, te teletransportas a ti mismo o a un aliado que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) a cualquier localización a la que tengas línea de visión. Si teletransportas a un aliado, deberá ser de tamaño humano o inferior. Debes ser capaz de ver físicamente el lugar al que te teletransportas o teletransportas a otro, y esta localización debe encontrarse libre de obstrucciones y alejada al menos 2 metros (1 casilla) de cualquier objeto, personaje o criatura.

MAREA DE ALIMAÑAS

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una rueda de queso bueno (+2)

Descripción: Invocas una masa de voraces ratas para que formen un enjambre y ataquen a tus enemigos. Centra la plantilla grande sobre ti para representar a las ratas. Todas aquellas criaturas, excepto tú, que se encuentren en el interior del área de este hechizo reciben un impacto de Daño 1 cada asalto que permanezcan en su interior. El asalto siguiente, el enjambre de ratas se mueve 12 metros (6 casillas) en una dirección a tu elección. Una vez que se muevan pierdes el control sobre ellas, y cada asalto posterior el enjambre se moverá en una dirección aleatoria. El enjambre se mantiene unido durante tantos asaltos como tu Característica de Magia.

RELÁMPAGO DE DISFORMIDAD

Factor de Dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una fina barra de cobre (+2)

Descripción: Lanzas un poderoso y chisporroteante relámpago de disformidad contra un único objetivo situado a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Esto es un proyectil mágico de Daño 5. Por cada 1 que saques en tu Tirada de hechizo, recibes un impacto de Daño 1, al perder el control de la energía disforme que tratas de dominar.

TORMENTA DE DISFORMIDAD

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La imagen de la Rata Cornuda grabada en cobre (+2)

Descripción: Invocas una tormenta de relámpagos de disformidad en cualquier lugar situado a menos de 48 metros (24 casillas). La tormenta está formada por energía de disformidad pura, alimentada por el maligno poder de la Rata Cornuda, y puede aparecer en cualquier lugar, incluso bajo tierra. Utiliza la plantilla grande para representar la *tormenta de disformidad*. Todos aquellos afectados su tren un impacto de Daño 5. Por cada 1 que se saque en la Tirada de hechizo, recibes un impacto de Daño 3 cuando el poder de la disformidad se escapa a tu control.

¡El Ojo del Bosque en Peligro!

Talabheim, el Ojo del Bosque, sede de Electores y Emperadores, ha sobrevivido a innumerables guerras y batallas gracias a las imponentes paredes de cráteres de Taalbaston. Después de milenios de sin caer, Talabheim es considerada una de las más fuertes ciudades fortificadas del Imperio. En *Terror en Talabheim*, estas paredes que habían servido mucho tiempo como salvación de la ciudad, se convertirán en su perdición.

Lo que empieza como una plaga incurable en Taalagad pronto se propaga en el corazón del cráter, afectando tanto a ricos como a pobres por igual. Tirados, y posiblemente afectados, los Aventureros se ven atraídos en una trama compleja que implica la propagación de la enfermedad de un perverso Nigromante que culmina con una horrible invasión de la antigua ciudad. ¿Tienen los Aventureros lo que se necesita para levantarse contra el siniestro mal que compite por el control de la ciudad? ¿Pueden armar un grupo de combatientes de la resistencia para derrocar el brutal régimen que esclaviza a todos?

Terror en Talabheim es una aventura independiente de *Warhammer Fantasy: El Juego de Rol*. Además de la propia aventura, este libro contiene información sobre Talabheim incluyendo la historia de la ciudad, un desglose de los diferentes distritos y barrios, una visión general de las costumbres y leyes de la ciudad, y mucho más. Además, esta aventura es el complemento perfecto para los *Hijos de la Rata Cornuda*, el siniestro libro que revela todos los secretos de los repugnantes Hombres-Rata.

La ciudad de las Leyes nunca será la misma después de *Terror en Talabheim*!

¡La Aventura te Espera!



© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, El logo de Games Workshop, Warhammer y el logo de Warhammer, Warhammer El Juego De Rol y el logo de Warhammer El Juego De Rol, todo lo que tenga logo de Warhammer sean pinturitas caras, multitud de libros de reglas, figuras de plomo o plástico, cualquier tipo de escenografía por muy simple que sea, incluso unas simples tijeras, un metro o unos dados de seis caras son propiedad del dueño de Games Workshop. Por eso se ha traducido y maquetado este libro al estaliano y al que no le guste que no lo descargue. Libro registrado en el Colegio de Magia de Altdorf, cualquier copia sera notificada al Emperador en persona y su guardia personal te romperá los pulgares. Todos los derechos reservados. © 2012

Se busca por todo el Imperio a los responsables de la traducción y maquetación de este libro o sea a Alejandro D. Rubio M. y a Lidia M. G. por ayudarlo y aguantarlo que haga la traducción en vacaciones. A todo el foro de Igarol, sobre todo a Y.O.P. y en especial al portadista Kensito.



DISEÑO &
DEZAROYO POR
GREEN GOBLIN
PUVLIZHINJ, LLC



Impreso en Talabheim



Karl-Franz Industries

BL PUBLISHING

Karl-Franz Industries World Wide Web: www.carlosfranciscoindustries.com

Green Goblin World Wide Web: www.verdezito.ez



Se busca a este tipo se
hace llamar Kensito se
recompensara con 300
Coronas de Oro y 500 Px
Si lo ve, llame a la
Milicia Local.....(091)



CENIZAS DE MIDDENHEIM