

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

AVENTURAS EN UBERSREIK III



LA REVUELTA Y LA BESTIA

CRÉDITOS

Diseño y Escritura: Dave Allen, Christopher Colston, Ian Robinson, Simon Wileman

Ilustraciones: Alessandro Boer, Andreas von Cotta-Schönberg, Ralph Horsley, David Gallagher, Dániel Kovács, Yugin Maffioli, Sam Manley, JG O'Donoghue, Scott Purdy, Erin H Rea, Justin Russell

Portada: Sam Manley

Maquetación: Robert Carr, Pádraig Murphy

Editor: Phoebe Hedges

Corrector: Alexandra Icek

Equipo Cubicle 7: Dave Allen, Emmet Byrne, Alex Cahill, David F Chapman, Walt Ciechanowski, Christopher Colston, Elaine Connolly, Josh Corcoran, Jennifer Crispin, Zak Dale-Clutterbuck, Matthew Freeman, Paula Graham, Diana Grigorescu, Fiona Kelly, Elaine Lithgow, TS Luikart, Dominic McDowall, Neil McGouran, Sam Manley, Kieran Murphy, Pádraig Murphy, Ceire O'Donoghue, JG O'Donoghue, Laura Jane Phelan, Sam Taylor, and Cian Whelan

Director Creativo: Emmet Byrne

Publicador: Dominic McDowall

Gracias Especiales al Equipo Workshop Games

Traducción español sin ánimo de lucro: A.D.R.M.

Nota: La numeración de las páginas se corresponden con las originales de Ubersreik Adventures III

CONTENIDO

EMPEZANDO.....	39
PRIMERA PARTE: DE NUEVO EN EL CAMINO.....	39
SEGUNDA PARTE: NUEVO ORDEN POPULAR.....	44
UNA NOCHE EN EL BAR.....	55
TERCERA PARTE: LA COSA EN EL BOSQUE.....	60

◆ LA REVUELTA Y LA BESTIA ◆



RESUMEN DE AVENTURAS

La Revuelta y la Bestia es una aventura ambientada en Geissbach y sus alrededores, una pequeña y asediada comunidad agrícola en lo profundo del bosque de Reikwald. La ciudad está ocupada por oscuros rumores, vecinos en luchas internas y orcos y duendes asaltantes; Sólo las acciones audaces e inteligentes de los personajes evitarán un baño de sangre.

Este escenario está diseñado para seguir los acontecimientos de la aventura **Ojo por ojo**. Si aún no has jugado a Ojo por ojo, no te preocupes. Con un poco de trabajo de conversión, La Revuelta y la Bestia podría ambientarse en cualquier lugar remoto, salvaje y solitario del Viejo Mundo.

Los recientes disturbios entre una tribu local de orcos y goblins los han puesto en pie de guerra. Han construido una monstruosa máquina de asedio que creen que les llevará a conquistar a sus enemigos. Mientras reúnen sus fuerzas para atacar a una tribu rival, los pieles verdes amenazan con invadir el pueblo de Geissbach, aunque un cisma dentro de sus propias filas amenaza con impedir sus planes.

En el propio pueblo no todo va bien. Hans, el anciano del pueblo, debe lidiar con la creciente popularidad de un recién llegado a Geissbach. Jorgen es un ambicioso hombre de negocios que cuenta con varios patrocinadores influyentes. Estos dos hombres están listos para competir por el poder, y el destino del pueblo depende de cuál de ellos salga triunfante.

PRIMERA PARTE DE NUEVO EN EL CAMINO

En la sección inicial, **De Nuevo en el Camino**, los personajes reciben información sobre su misión y emprenden un viaje. En un momento, los personajes se encontrarán con un grupo de goblins del bosque y puede sobrevenir una pelea.

SEGUNDA PARTE NUEVO ORDEN POPULAR

Los personajes llegan a la pequeña comunidad agrícola de Geissbach. Las cosas no van bien en el pueblo; Los informes de una gran bestia en los bosques cercanos, junto con las recientes desapariciones, tienen a todos nerviosos, y una creciente disputa de poder puede cambiar la aldea para siempre. Es posible que los Personajes tengan que reunir a los aldeanos para defender sus hogares de un ataque de los Goblins del Bosque mientras se encuentran en la posición de poder en la sombra.



TERCERA PARTE

LA COSA EN EL BOSQUE

Al aprender más sobre la misteriosa bestia que amenaza a Geissbach, los personajes se convierten en el jefe de una milicia heterogénea decidida a defender la aldea de esta amenaza.

EMPEZANDO

Hay varias formas diferentes en las que los Personajes pueden involucrarse en la aventura, y algunas se describen a continuación.

INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE LOS SUCESOS DE OJO POR OJO

Si los Personajes han tratado con los sectarios del caos que amenazaron a la Villa Grunewald, Lord Rickard Aschaffenberg puede quedar lo suficientemente impresionado como para emplearlos como agentes en relación con un asunto delicado en la ciudad de Ubersreik.

Lord Aschaffenberg sugerirá que los Personajes viajen allí y mantengan sus oídos atentos a esta situación mientras él supervisa los asuntos en la villa. Se unirá a ellos en Ubersreik y los recompensará si han reunido información útil.

DEJANDO A GRUNEWALD EN DESGRACIA

Si el grupo hubiera tenido un desempeño tan malo en *Ojo por Ojo* que fuera inconcebible que Lord Aschaffenberg les confiara otra misión, entonces simplemente podrían hacer que abandonaran Villa Grunewald en desgracia. Para regresar a Ubersreik o ir a cualquier otro lugar del Imperio, tendrán que viajar al asentamiento más cercano, que resulta ser Geissbach.

Esto significa que la aventura aún se puede jugar tal como está escrita, y puede haber posibilidades de que los Personajes impresionen a otros personajes importantes que tal vez quieran que ellos mismos investiguen la situación en Ubersreik.

ALGÚN TIEMPO DESPUÉS DE LOS ACONTECIMIENTOS DE OJO POR OJO

Si su grupo jugó *Ojo por Ojo* hace algún tiempo, entonces tal vez Lord Aschaffenberg haya logrado que la Villa Grunewald vuelva a funcionar con un nuevo personal, solo para escuchar de ellos rumores sobre Goblins del Bosque y monstruos en el bosque. ¿Quién mejor que los aventureros para investigar estas cosas?

SIN CONEXIÓN CON LAS OTRAS AVENTURAS

Si bien la aventura incluye muchos enlaces y referencias a *Ojo por Ojo* y *El Filo de la Noche*, la trama es efectivamente independiente. Todo lo que realmente necesitas para jugar la aventura es que los personajes deambulen por un camino rural camino a una pequeña comunidad rural. De esta manera, podría desarrollarse en casi cualquier lugar del Viejo Mundo con algunas modificaciones en los nombres y lugares, pero ten cuidado de no mencionar aquellas partes de la aventura que se refieren a otros escenarios.

PRIMERA PARTE: DE NUEVO EN EL CAMINO

GOBLINS DEL BOSQUE

Los estudiosos del bestiario identifican muchos tipos de Goblins que infestan las zonas salvajes del mundo. Si bien siempre hay mucho desacuerdo, la mayoría coincide en que ciertas variaciones de Goblins están particularmente adaptadas a vivir entre la maleza de los bosques. Estos Goblins son pequeños y nervudos, con rasgos feos y pieles cerosas. Se adornan con pictogramas de glasto, joyas hechas con cuentas de madera y dientes de criaturas del bosque, y tocados de plumas brillantes que atraviesan sus duros cueros cabelludos. Algunos eruditos discuten sobre las clasificaciones técnicas de las múltiples tribus de orcos y goblins, pero se les conoce más comúnmente como Goblins del Bosque.

En realidad, no existen diferencias definitivas entre estos Goblins y los Goblins comunes que se encuentran en otros lugares. Son simplemente Goblins que han desarrollado un estilo de vida y una cultura diferentes para adaptarse a la vida en un hábitat boscoso.

HISTORIA RECIENTE DE LA TRIBU REIKWALD

Los Goblins del Bosque que viven en los bosques cerca de Geissbach suelen deambular por Reikwald en bandas nómadas. Como todos los Goblins, son mezquinos y sádicos y nada les encantaría más que derramar la sangre de los humanos que viven cerca del bosque. Sin embargo, como todos los Goblins, también son rebeldes y cobardes, y sus deseos rencorosos sólo se satisfacen durante incursiones oportunistas.

Un jefe llamado Nibl fue reconocido como el más feroz de los Goblins después de someter una Araña Gigante para que fuera su montura. Montado sobre su tórax mientras empleaba mordiscos venenosos y movimientos ágiles, dirigió incursiones legendarias en aldeas aisladas y en diligencias que recorrían la carretera de Bögenhafen a Ubersreik. Con los estómagos llenos de humanos asados, los Goblins de Reikwald aclamaron a Nibl como el mejor jefe que podían desear, pero esos días felices pasaron.

En las Montañas Grises vivió una vez un Gran Hechicero cuyas campañas de terror forman una saga épica del mal. El Hechicero ahora está muerto, despachado por un noble de Ostland caído en desgracia, un actor de Nuln o, milagrosamente, Sigmar reencarnado, dependiendo de en quién creas.

Pero aunque el Hechicero ha sido destruido, algunos de sus secuaces sobreviven. Durante su matanza, extendió su patrocinio a una tribu de brutales Orcos, conocidos como los RompePiernas. Estos Orcos llegaron a adorar al Hechicero como a un ser divino, y bajo su tutela, su líder, un poderoso Orco llamado Snarlash el Cornudo, desarrolló un aprecio por el arte de la guerra y el tormento de sus enemigos que superó con creces el de sus compañeros Orcos (lo cual es mucho decir, porque los Orcos realmente aman la guerra y el tormento).



La muerte del Hechicero no impidió que Snarlash liderara a sus Orcos a la batalla. Esclavizó a los Goblins de las Fauces Retorcidas, asaltó puestos de avanzada de Karak Azgaraz y se aprovechó de los viajeros que desafiaban los pasos de montaña.

Snarlash envejeció. Después de haber rechazado desafíos regulares a su liderazgo durante décadas, finalmente perdió ante Urgor DestripaOjos. Tal era el respeto de Urgor por el antiguo jefe que le perdonó la vida a Snarlash, permitiéndole irse con un guardaespaldas de sus antiguos compinches bebedores. Si bien este acto pretendía ser un grado de respeto que rara vez muestra un piel verde, fue sin embargo un duro golpe para el orgullo de Snarlash.

Snarlash desapareció en el Reikwald, donde se encontró con la tribu de Nibl. Snarlash estaba ansioso por liderar nuevamente y también dispuesto a descargar sus frustraciones con alguien más pequeño que él. Durante días, sus Orcos libraron una batalla constante contra los Goblins del Bosque hasta que Nibl se rindió.

El viejo Orco organizó a los Goblins conquistados en un ejército heterogéneo y trazó un plan para recuperar su posición como jefe de los RompePiernas.

Snarlash sabía que en una lucha contra su antigua tribu, los Goblins podrían resultar frágiles. Pero la disponibilidad de madera en el bosque le hizo pensar en la construcción de máquinas de asedio. Sin saber nada de ingeniería, fue capaz de reconocer que las fortificaciones de madera de una aldea humana cercana llevaban la marca de un carpintero experto. Y entonces encargó a un grupo de sus exploradores Goblins más astutos una misión para secuestrar al hombre. Pronto Ralf Strauss, carpintero y techador del pueblo de Geissbach, empezó a trabajar para Snarlash el Cornudo.

Han pasado semanas y gracias a la adquisición de un carro destartelado pero resistente, la máquina de asedio de Snarlash (un híbrido de mantelete, ariete y plataforma de combate con ruedas) ha tomado forma. El anciano Orco está ansioso por liberar a su ejército y ha decidido que antes de enfrentarse a su antigua tribu, pondrá a prueba a sus tropas borrando la aldea de Geissbach del mapa.

Pero no todo va a favor de Snarlash. Nibl se ha dado cuenta de que el Orco es vulnerable. La mayoría de los compinches de Snarlash murieron luchando para esclavizar a los Goblins. Además, las exigencias impuestas a los trabajadores que construyen la máquina de asedio han llevado a hablar de rebelión (no hay nada que los Goblins detesten más que el trabajo productivo tedioso) y Nibl está pensando cómo podría reafirmar su liderazgo perdido.

Otro problema potencial para Snarlash es que los habitantes de Geissbach son conscientes de que algo amenaza al pueblo, aunque no están seguros de su naturaleza. Los pieles verdes tienen la costumbre de decorar sus máquinas de guerra en honor a sus dioses sedientos de sangre y, de acuerdo con esta tradición, los Goblins tallaron y decoraron una cara bestial y luego la montaron encima de la máquina. Un cazador del pueblo vio la máquina al ocaso del pasado Festag y huyó asustado. Sus historias han dado lugar a rumores de que un monstruo descomunal deambula por el bosque en un desenfreno asesino.

AGENTES DE LOS ASCHAFFENBERG

Después de los acontecimientos de **Ojo por ojo**, Villa Grunewald es un caos. Lord Aschaffenberg pasa gran parte de la mañana siguiente contando quiénes han sido asesinados y qué ha sido destruido. Los miembros del personal de la mansión que sobrevivieron a los ataques son finalmente felicitados por el noble, aunque todavía sospecha un poco de ellos. Razona cautelosamente que los agentes durmientes de la secta aún podrían esconderse en las filas del personal aparentemente leal. Su prioridad será que los heridos estén cómodos y que haya una diligencia preparado para viajar al cercano pueblo de Geissbach. Se agradecerá profundamente a los personajes que lo ayuden.

Si los personajes están en mal estado, Aschaffenberg les prepara camas y se les permite recuperarse hasta que estén listos para viajar una vez más. Una vez que los asuntos urgentes han sido resueltos y los personajes se han recuperado de algún modo, Lord Aschaffenberg les pide que se reúnan con él en su habitación.

“¡Realmente no puedo agradecerlos lo suficiente por vuestros excelentes servicios! Sabía que algo estaba pasando, pero ¿quién podría haberlo adivinado, eh? Ahora escuchad, hay algunas cosas que quiero resolver pero no quiero dejar la villa en este estado. ¿Quizás podría confiaros un asunto, ya que habéis demostrado ser un equipo tan ingenioso? En el cercano pueblo de Geissbach se encuentra la posada A Medio Camino. Creo que tienen un matasanos en las instalaciones, así que si pudierais tomar una diligencia hasta el pueblo y enviarlo de regreso aquí, sería espléndido. Mientras tanto, quiero que continuéis hasta Ubersreik y le entreguéis una carta a mi esposa, sólo para darle algunos detalles. Os veré dentro de una semana en la Posada La Luna Roja. Mientras tanto, os agradecería mucho que estuvierais atentos a cualquier conversación sobre la alta sociedad de Reikland. Nunca se sabe qué tipo de trastornos podrían haber causado personas como Pierson y sus compinches. Sé que parece una tarea aburrida, ¡pero un buen informe os hará ganar plata por vuestras molestias!”

Ten en cuenta que, si bien Lord Aschaffenberg felizmente permite que los Personajes maldigan los nombres de los sectarios que mataron o derrotaron de otra manera, no permitirá que difamen la reputación de Andreas von Bruner y pedirá que cualquier miembro del Grupo que lo haga que mantenga la boca cerrada.

“No podemos estar seguros de si el joven estaba o no involucrado en este perverso grupo, pero cualquiera que fuera su participación en esto, era mi pariente y un hombre de alta cuna, no lo olvidemos y trabajemos sobre la segura suposición de que lo más probable es que fuera víctima de los nefastos planes de estos sectarios.”

Lord Aschaffenberg prepara una diligencia para llevar a los personajes de la Villa Grunewald a Geissbach. Si ninguno de los cocheros sobrevive a la noche, uno de los sirvientes es obligado a realizar ese servicio. Aschaffenberg pronuncia el siguiente discurso de despedida.

“Por supuesto, normalmente os diría de ir directamente a Ubersreik, pero hay tanto lío que resolver aquí que incluso el cochero tendrá que volver corriendo y colaborar. Además, no me parece que nuestro conductor esté dispuesto a hacer un largo viaje. ¡El pobre todavía debe tener intoxicación de Schalf! Quedaros en la posada A Medio Camino hasta que llegue una diligencia camino a Ubersreik. Suelen funcionar a diario en esta época del año.”

Los personajes reciben un almuerzo para llevar, 15 chelines por miembro del grupo para gastos y una carta lacrada para entregar únicamente a su esposa, Ludmilla Aschaffenberg, actualmente residente en la finca von Bruner en Ubersreik.

CONTADO ENTRE LOS ASESINADOS

Bien puede ser que Lord Aschaffenberg fuera asesinado durante los acontecimientos de **Ojo por ojo**. Si es así, Vern Hendrick conoce gran parte de la misma información sobre Ubersreik, y sugiere que los Personajes viajen allí para llevarle la noticia de la muerte de Rickard a su primo Reiner. Vern redacta una carta de presentación para los Personajes, explicando que Reiner y Rickard compartían muchas de las mismas preocupaciones y valores, y que Reiner seguramente les proporcionaría un contacto útil.

Incluso si los personajes no están interesados en trabajar para los Aschaffenberg, Vern sugiere que al menos le informen a Reiner de la muerte de Rickard para que pueda consolar a la viuda y a la familia del difunto. Vern también encarga a los personajes que envíen asistencia médica y les proporciona los gastos de viaje. Dice que si envían la ayuda adecuada, se reunirá con ellos dentro de una semana en la Posada La Luna Roja de Ubersreik, donde los recompensará con 20 chelines más a cada uno. Es tan bueno como su palabra.



ENCUENTROS EN EL CAMINO

El viaje desde Villa Grunewald es difícil y los caminos embarrados están llenos de surcos y huellas de pezuñas. Después de cuarenta minutos de viaje, la diligencia se detiene bruscamente. Los caballos relinchan y se encabitan, y el cochero grita con voz quejumbrosa: *“¡Ayudadme! ¡Ayuda ahí dentro! Los dientes de Sigmar... ¡Goblins!”*.

Al salir del carruaje, los Personajes ven un grupo de diez diminutos Pielés Verdes. Parecen haber salido del bosque desde el sur y están cruzando el camino que tienen delante.

De los diez, un grupo de cuatro se ha separado y empezado a acercarse a la diligencia. Miran a los caballos y al cochero con expresiones hambrientas. El más grande de ellos es también el más atrevido y está vestido de pies a cabeza con piezas de armadura hechas de un material negro brillante. Parece llevar un tocado de plumas brillantes, pero una segunda mirada revela que lleva las plumas ensartadas en la piel de su cuero cabelludo. Blande un cuchillo de cocina viejo pero de aspecto brutal, robado a un desventurado buhonero. Sus tres compañeros están desnudos salvo por un taparrabos. Llevan largas lanzas y escudos redondos decorados con toscos pictogramas parecidos a arañas.

Los otros seis pieles verdes están desarmados. Cinco de ellos llevan pilas de madera, mientras que el último lleva un gran tambor y una baqueta de hueso.

El Goblin principal retrocede cuando ve a los Personajes. Masculla algunas órdenes a sus seguidores en su lengua gutural y señala hacia el norte. Luego se vuelve hacia el grupo y, con una mueca de desprecio, levanta el dedo medio en dirección a ellos. Luego, él y sus lanceros se retiran lentamente hasta el borde del bosque, con las lanzas apuntando al grupo. El Goblin de detrás comienza a tocar un ritmo complejo en su tambor.

El líder de la armadura negra es Chakk Garglegutz, uno de los Goblins del Bosque más capaces bajo el mando de Snarlash el Cornudo. Él y su banda han estado recogiendo varas de un bosquecillo de fresnos desmochados para hacer astas de lanzas. Aunque tiene la confianza suficiente para enfrentarse a un cochero solitario, Chakk no desea enredarse con los personajes, y él y su banda se escabullirán en el bosque y se dirigirán al norte si no los molestan.

Si los personajes realizan algún movimiento agresivo contra los Goblins, Chakk mascullará otra serie rápida de órdenes. Aquellos que portan palos y tambores comenzarán a correr hacia el norte mientras Chakk, y los lanceros adoptarán una postura defensiva e intentarán

CHAKK GARGLEGUTZ – JEFE GOBLIN DEL BOSQUE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	45	45	45	45	55	30	40	45	30	16

Rasgos: Animosidad, Arbóreo, Armadura (Cuerpo) 3 (7), Temor (Elfos), Infectado, Visión nocturna, Armas (Lanza +8, Espada +8), A distancia (Arco) +7

Habilidades: Frialdad 60, Esquivar 70, Intimidar 60, Intuición 60, Mando 45, Sabiduría Académica (Guerra) 50, Cuerpo a cuerpo (Armas de asta) 70, Cuerpo a cuerpo (Básico65), Percepción 55, A distancia (Arco) 55, Montar (Araña) 75

Talentos: Percepción de combate, Reflejos de combate, Fintador, Inspirador, Resuelto, Líder de guerra

Accesorios: Armadura de caparazón de araña, arma de mano (espada), lanza, escudo, arco y 12 flechas (cualquier persona herida por una de las flechas de Chakk debe superar una tirada **Desafiante (+0) de Aguante** o sufrir una estado de Envenenado)

contraatacar. Chakk está preparado para luchar hasta la muerte a menos que haya Elfos en el grupo, en cuyo caso se pondrá nervioso y se batirá en retirada. Sin embargo, sus seguidores son más típicamente Goblins en términos de valor y una vez que Chakk esté muerto, los supervivientes huirán lo más rápido que puedan. Si alguno de los portadores Goblins son atacados, se defenderán con un palo o la baqueta de huesos (cuentan como armas improvisadas).

Los Goblins llevan muy poca cosa útil encima. La brillante armadura negra de Chakk parece estar hecha de un material extraño que los personajes que superan una tirada **Desafiante (+0) de Sabiduría Académica (Ciencia)** podrían suponer que se parece a la quitina, sólo que mucho más hinchada y fortalecida. Su armadura es demasiado escasa, huele mal y está mal hecha para adaptarse a cualquier otra persona, aunque le brinda a Chakk cierta protección.

Chakk lleva una pequeña bolsa hecha de suave cuero color sangre. La bolsa es de buena calidad. Está llena de pequeños objetos que le parecieron preciosos, algunos dientes, una concha de caracol rayada y dos chelines. También hay un pequeño broche de plata en la bolsa, decorado con un dispositivo heráldico: una espiga de trigo sostenida por un pesado guantelete.

Los personajes que superan una tirada **Desafiante (+0) de Sabiduría Académica (Reikland)** asocian este símbolo con los Ruggbroders, una familia de comerciantes con sede en Bögenhafen. Chakk y su banda mataron recientemente a un carretero empleado por Ruggbroder, y la bolsa y el broche fueron extraídos del cadáver del hombre.

GOBLIN DEL BOSQUE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Rasgos: Animosidad, Arbóreo, Armadura 1 (4), Temor (Elfos), Infectado, Visión nocturna, Arma +7

Opcional: Los que llevan arco tienen A distancia +7 (25)

ENTRAR EN EL JUEGO DE NIBL

Sin que el grupo lo sepa, si atacan a Chakk y su banda, entran en el juego de Nibl. Ha estado sembrando disidencia entre los Goblins del Bosque, pero aún tiene que presentar argumentos convincentes para un motín. Si un grupo de aventureros mata a un grupo de Goblins enviados a recolectar madera, podría darle a Nibl la influencia que necesita para atraer más descontentos al redil.

Para ver en qué medida Nibl podrá presentar argumentos, lleva un recuento de puntos según los siguientes criterios:

- 1 por cada tres Goblins asesinados.
- 1 si el grupo incluye Elfos o Enanos.
- 1 por cada artículo de equipo visible del grupo que podría intimidar a los Pielas Verdes. Por ejemplo, el Martillo de Korden podría preocupar a los Goblins.
- 1 si un miembro del grupo mata a un Goblin con un hechizo mágico o una bendición.

Y reduce la puntuación según los siguientes criterios:

- -2 si Chakk sobrevive a la batalla. Chakk es leal a Snarlash y hará hincapié en que la presencia del grupo en la zona no constituye un problema para los planes de conquista de los Orcos.
- -1 por cada PJ u otro pasajero en la diligencia que sea mutilado, asesinado o derrotado por los Goblins.

FUERZAS DE SNARLASH

Esta tabla muestra las fuerzas disponibles para Snarlash dependiendo de cómo los personajes lidien con la patrulla de Chakk.

Resultado	Fuerzas de Snarlash
4 o menos	Snarlash, Gitrip, Chakk*, 7 Snotlings, 8 Goblins del bosque lanceros y 7 Goblins del bosque arqueros
5-6	Snarlash, Gitrip, Chakk*, 6 Snotlings, 7 Goblins del bosque lanceros y 6 Goblins del bosque arqueros
7 o más	Snarlash, Gitrip, Chakk*, 5 Snotlings, 6 Goblins del bosque lanceros y 5 Goblins del bosque arqueros

Siempre que sobreviviera a su encuentro con el grupo. Cualquier miembro de la patrulla de Chakk que sobreviva también se unirá a él como Goblins del Bosque lancero adicional al servicio de Snarlash.

4
GEISSBACHSEGUNDA PARTE:
NUEVO ORDEN
POPULAR

En este episodio se describe la distribución geográfica y la situación política del pueblo de Geissbach, así como la creciente lucha por el poder entre los ancianos del pueblo y el propietario de la posada local.

Mientras surgen problemas entre estos dos hombres, Nibl reúne a sus rebeldes Goblins para atacar la aldea y, al hacerlo, socavar a Snarlash. Es posible que los personajes tengan que actuar con decisión para proteger la aldea. Las decisiones que tomen durante los acontecimientos de la noche podrían brindar oportunidades para que las facciones rivales dentro de Geissbach avancen en su causa.

EL PUEBLO DE GEISSBACH

Geissbach es un pequeño y típico pueblo de Reikland donde viven algunas familias de agricultores. Las tierras alrededor de Geissbach son buenas para el cultivo de trigo, y los comerciantes de Bögenhafen y Übersreik aportan un pequeño negocio al pueblo intercambiando mercancías y dinero por cereales, harina y pan.

LOS CAMPOS DE TRIGO

Alrededor del pueblo de Geissbach se han talado hectáreas de bosque para el cultivo de trigo. Un alto y estrecho molino de viento de madera vigila los campos. Durante gran parte del año, este molino está inactivo y desocupado, pero durante el mes de la cosecha el molino se convierte en un hervidero de actividad, convirtiendo afanosamente el grano en harina.

En cualquier momento, alrededor de una cuarta parte de los campos quedarán en barbecho. Los aldeanos tienden a asignar pequeñas parcelas de los campos en barbecho al cultivo de rábanos, acelgas y frijoles. También se cría un pequeño rebaño de cabras, que comen los rastrojos de los campos cosechados y los fertilizan con estiércol. Se mantienen un par de bueyes para arar los campos.

KEY

1. Torre
2. A Medio Camino
3. Cocheras
4. Molino de Viento
5. Área Recreativa
6. Fogata

EL ÁREA RECREATIVA

El pueblo no tiene ningún tipo de centro reconocible, como una plaza del mercado o una sala de reuniones, aunque la actividad parece centrarse en un amplio césped verde. Esta es el área recreativa en el que juegan los niños y los vendedores ambulantes instalan sus puestos en el mercado. Hay un pozo a un lado del área del que los aldeanos sacan agua.

En un extremo del área hay una gran pila construida cuidadosamente con ramas y manojos de helechos secos. Encima de esta pila hay una figura hecha de madera y envuelta en una gran túnica roja. La figura lleva una máscara de hojalata con el ceño fruncido y un par de astas en la cabeza.

Cualquier aldeano podrá decirle al grupo que la figura representa la forma del Gran Hechicero, que solía ser una fuente de mucha miseria para la gente de Geissbach. Desde las Montañas Grises, sus secuaces saqueaban periódicamente la zona en busca de botín y diversión. Desde su destrucción y el derrumbe de su fortaleza montañosa, los habitantes de Geissbach han decidido recordarlo una vez al año quemando su efigie. Esta quema tendrá lugar la noche siguiente.

Los personajes que superan una tirada **Desafiante (+0) de Sabiduría Académica (Reikland)** se dan cuenta de que los aldeanos hacen referencia a Constant Drachenfels, un poderoso hechicero del que se dice que estaba inmerso en conocimientos tanto de nigromancia como de demonología. Sus fuerzas plagaron intermitentemente el Imperio desde la época de Sigmar hasta su última (y esperemos que última) derrota hace algunas décadas.

Mencionar esto a los lugareños no es una buena idea, ya que pronunciar el nombre de Drachenfels se considera el colmo de la mala educación en Geissbach. Si un aventurero pronuncia su nombre, los aldeanos reaccionan mal. Los niños llorarán y se esconderán en sus chozas mientras la gente del pueblo acusará airadamente al personaje que habló de tentar la mala suerte.

Hay una gran diana para tiro con arco apuntada no lejos del pozo. Los personajes que examinen el objeto notarán que quienes practican tiro con arco aquí están bien entrenados. La zona alrededor del centro muestra mucho más desgaste que los anillos exteriores.

POSADA A MEDIO CAMINO

La Posada A Medio Camino es, con diferencia, el edificio más grande del pueblo. Se trata de una enorme posada situada alrededor de una torre fortificada. Aquí existe desde hace siglos una posada y una pequeña fortificación, aunque recientemente ha sido reformada.

Sobre la entrada principal hay cuatro escudos heráldicos tallados en piedra. Cualquiera podrá identificar su importancia al superar con éxito una tirada **Desafiante (+0) de Sabiduría Académica (Heráldica)**. Cada NL puntuado identifica uno de los siguientes:

1. Un escudo que representa una espiga de trigo sostenida por un pesado guantelete: la heráldica de la Casa Mercantil Ruggbroder. Con sede en Bögenhafen, esta familia mercantil es conocida por comerciar con productos agrícolas, especialmente cereales.
2. Un escudo dividido en mitades por una línea horizontal de tres discos redondos. Encima de los discos hay un velero y debajo un pez: la heráldica de la noble familia von Saponatheim, propietaria de las tierras alrededor de la ciudad de Bögenhafen.
3. Un escudo que representa un ciervo plateado rampante sobre un campo azul: un dispositivo heráldico asociado con la familia von Jungfreud que gobierna Ubersreik y sus alrededores.
4. Un escudo que representa un portal simbólico dentro del cual hay seis diamantes dispuestos en forma triangular, que recuerda a un racimo de uvas, un dispositivo utilizado para identificar los carruajes y las tabernas de las Cuatro Estaciones.





Todas estas familias y organizaciones tienen intereses creados en fomentar el comercio y los viajes entre Ubersreik y Bögenhafen y juntos han financiado la remodelación de la posada. Se trata de una empresa relativamente reciente y aún debe generar muchos dividendos.

La posada es espaciosa, está bien equipada y bastante fuera de lugar en un pueblo tan pequeño. El propietario es Jorgen Horst, que atiende a sus clientes con diligencia y espera forjar una buena reputación que sirva bien al negocio en los próximos años. El ambiente en el bar es algo sobrio, ya que la posada es demasiado grande para la escasa clientela que atrae actualmente.

Las bebidas disponibles en el bar tienden a ser más caras que las de la mayoría de las posadas de Reikland, pero incluyen algunas cervezas finas importadas de cervecerías de Stromdorf y bodegas Enanas de las Montañas Grises. Incluso hay una botella grande del famoso Brandy

Echte Brandenburger expuesta en un estante detrás de la barra. El brandy es nada menos que una de las bebidas favoritas del emperador Karl Franz.

Alojarse en la posada también es más caro. El alojamiento y la comida están destinados a los comerciantes que viajan por la carretera de Ubersreik a Bögenhafen. Quien quiera pasar la noche tendrá que pagar seis chelines por una habitación doble, cuatro por una individual o uno por dormir en la sala común.

A un lado de la posada hay un establo de madera y una cochera. Actualmente, la posada no cuenta con ningún caballerizo, por lo que la responsabilidad de los animales y los diligencias que se dejan aquí recae en los propietarios.

Al otro lado de la posada hay una torre cuadrada de piedra que, en teoría, podría proporcionar a los aldeanos un refugio defensivo en caso de que Geissbach fuera atacado.

OTROS EDIFICIOS Y DEFENSAS

La mayoría de los demás edificios son chozas de campesinos. Están bien construidas y cuidadosamente techadas con paja fresca, pero de todos modos son chozas. Hay un gran granero situado sobre pilares de piedra y una concurrida panadería. Un establo en el que se alojan los bueyes cuando hace mal tiempo también sirve de hogar a una bandada de asustadizas gallinas marrones.

Como la mayoría de los pueblos de Reikland, Geissbach está protegido por una empalizada de madera y un foso que rodea la mayoría de los edificios permanentes. La empalizada abarca el área recreativa, la posada A Medio Camino, las chozas, la panadería, el establo y el granero. Los campos de trigo y el molino se encuentran extramuros, al oeste del pueblo. Cualquiera que se interese por la empalizada notará que está construida por expertos y en buen estado. Es claramente el trabajo de un carpintero experimentado.

Geissbach está además protegido por un grupo de arqueros. Estos 12 hombres provienen de familias de agricultores y pasan la mayor parte de sus días trabajando en el campo. Sin embargo, en un día cualquiera, dos de ellos están apostados como guardias y patrullan las pasarelas de madera en busca de amenazas. Otros dos entran en el bosque de Reikwald para cazar y buscar comida. Por eso, todos los hombres de la milicia del pueblo han aprendido a explorar un poco y son unos tiradores impresionantes con el arco. Cada mañana, todos los miembros de la milicia se reúnen en el área recreativa para practicar tiro con arco antes de comenzar a trabajar.

Además de la milicia, la familia von Jungfreud pagó a un ballestero mercenario para que vigilara la Posada A Medio Camino. Pasa sus días sentado diligentemente en lo alto de la torre, vestido con una cota de malla y blandiendo una ballesta cargada.

LOS ALDEANOS

Geissbach es el hogar de 46 residentes permanentes, así como de los cinco empleados de la Posada A Medio Camino. Aparte de un par de niños muy pequeños, todos los aldeanos participan activamente en garantizar el éxito de su cosecha y en transformar el trigo cosechado en harina y pan.

HABITANTE DE GEISSBACH - ALDEANO (BRONCE 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	30	35	35	30	35	30	30	30	35	12

Rasgos: Armas (Espada) +7, A distancia (Arco) +6

Habilidades: Criar Animales 35, Atletismo 40, Consumir alcohol 40, Aguante 45, Cotilleo 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 35, Sabiduría Académica (Local) 32, Supervivencia 35, A distancia (Arco) 35

Talentos: Condenado, Errante, Imperturbable, Cortés

Accesorios: Capa, Ropa, Daga, Bolsa, Arco con 10 Flechas, Espada





HANS SWARTZ

El anciano del pueblo

Tradicionalmente, Geissbach ha sido gobernado por el anciano del pueblo, el jefe de una de las familias de agricultores, decidido mediante votación de sus pares. El anciano gobierna Geissbach hasta que muere o está enfermo, cuando se lleva a cabo otra votación para decidir sobre un sucesor. El anciano actual es Hans Swartz, que ahora tiene sesenta y tantos años y está algo enfermo. A pesar de su creciente enfermedad, está en su sano juicio y es capaz de tomar decisiones. Asumió el papel de anciano hace 16 años.

Es Hans quien organiza la milicia del pueblo y programa la siembra, el cultivo y la cosecha del campo de trigo. Es Hans quien decide qué parte de la cosecha de trigo debe conservar el pueblo para alimentarse y qué excedente debe venderse. También es responsable de ahorrar lo suficiente para garantizar que el recaudador de impuestos enviado por los von Jungfreud reciba lo que le corresponde. El cuidadoso liderazgo de Hans ha mantenido al pueblo estable y libre de hambrunas y deudas, aunque algunos podrían decir que también ha mantenido a Geissbach en la pobreza y el atraso.

Hans siente el peso de su avanzada edad. Siempre ha creído en predicar con el ejemplo, y años de agacharse para sembrar semillas o empuñar una hoz lo han dejado con la espalda pronunciadamente arqueada. Necesita un bastón para caminar y la presión sobre sus pulmones le ha provocado una tos húmeda, constante e incurable.

Hans es delgado y curtido, con un largo cabello blanco y descuidado que enmarca un rostro bronceado. Lleva una barba blanca corta que se recorta con un cuchillo cuando se vuelve inmanejable.

Si los Personajes han jugado Ojo por Ojo, podría alertarlos al descubrir que Hans piensa muy bien sobre Catherine Haus, a quien los Personajes podrían conocer como una depravada seguidora del Caos. Hans ignora estos hechos y se sorprendería al enterarse de ellos. Simplemente está agradecido a la chef, que a menudo compraba productos de la ciudad para alimentar al personal de la Villa Grunewald.

HANS SWARTZ – ANCIANO DEL POBLADO (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	30	45	45	30	45	30	50	30	50	15

Rasgos: Arma (Daga) +6

Habilidades: Criar Animales 60, Atletismo 60, Carisma 55, Consumir alcohol 60, Aguante 60, Animar (Relatar) 60, Cotilleo 65, Regatear 65, Intimidar 55, Intuición 45, Mando 60, Cuerpo a cuerpo (Básico) 50, Sabiduría Académica (Local) 6532, Supervivencia 60

Talentos: Negociador, Condenado, Errante, Intelectual, Imperturbable, Cortés, Tenaz

Accesorios: Capa, Ropa, Daga, Bolsa



JÜRGEN HORST

Casero de la Posada A Medio Camino

En los últimos años, la autoridad de Hans se ha visto algo socavada por la atención prestada a la Posada A Medio Camino. Si bien la posada aún no ha obtenido muchos beneficios, se ha invertido suficiente dinero en el proyecto para convertir al posadero Jürgen Horst en un hombre de influencia local.

Jürgen ha trabajado para la Compañía de Diligencias Las Cuatro Estaciones durante muchos años, primero como cochero y luego como posadero. Es ambicioso y se desempeña bien en su trabajo, razón por la cual se le ha confiado la gestión de la Posada A Medio Camino. Jürgen tiene grandes planes para la institución y también para Geissbach. Planea convertir la posada en un importante puesto comercial, literalmente una casa de paso a medio camino donde los comerciantes de Bögenhafen y Übersreik puedan reunirse y tratar entre sí en un terreno neutral en un entorno rural idílico.

Sin embargo, primero tiene que ganarse la reputación de la posada por su buena comida, buena bebida y gran entretenimiento. Los patrocinadores de Jürgen están felices de financiarlo por el momento, pero un día tendrán que rendir cuentas.

No tiene una actitud muy indulgente con la gente y puede compensarlo en exceso siendo grosero o acosador, dependiendo de con quién esté hablando. Un mecenas rico será adulado de manera

abiertamente empalagosa, mientras que Jürgen tiene que hacer un esfuerzo para ser cortés con un evidente pobre. Está en forma y es musculoso, con una cara angulosa y una boca grande llena de dientes muy espaciados. Está intentando dejarse un bigote magnífico, pero es raro y no funciona bien.

El tema de conversación favorito de Jürgen son los planes que tiene para el futuro, y si alguien expresa interés en la Posada A Medio Camino y su historia, realizará con entusiasmo un recorrido por el edificio. Les explicará cómo van a contratar a una bailarina para la barra, o cómo están ideando una manera de almacenar quesos Sprinthof en la despensa, o cómo pronto reemplazarán ese peldaño chirriante, y así sucesivamente...

JÜRGEN HORST - CASERO (PLATA I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	30	40	40	30	35	40	35	30	30	12

Rasgos: Armadura I (5), Arma (Espada) +8

Habilidades: Atletismo 45, Carisma 45, Frialdad 40, Consumir alcohol 50, Esquivar 45, Aguante 50, Tasar 45, Regatear 40, Cotilleo 40, Percepción 40, Movimiento silencioso (Urbano) 45

Talentos: Negociador, Condenado, Artesano (Cervecero) Intelectual, Buenas espaldas

Accesorios: Licencia del gremio, Jubón de cuero, Herramientas del oficio, Espada

RALF STRAUSS

Carpintero y Techador

Ralf reside desde hace siete años en Geissbach. Solía vivir en Ubersreik, donde era un exitoso carpintero. Visitó Geissbach hace casi una década para supervisar la reconstrucción y mejora de las defensas del pueblo y, para su sorpresa, descubrió que le gustaba vivir en el campo. Desde entonces se mudó allí como residente permanente y se quedó en una cabaña junto a la puerta de entrada.

Ralf vivía en Geissbach semi-jubilado, pero ayudaba a los habitantes del pueblo ofreciéndoles sus consejos sobre techado y carpintería a cambio de bienes y servicios. También cultivó una zona de sauces cortados al sur del pueblo.

Por desgracia para Ralf, Snarlash el Cornudo notó sus talentos, y estas últimas semanas, el viejo carpintero ha sido encarcelado por el Orco y obligado a diseñar y ayudar a construir el equipo de asedio. Las negativas iniciales de Ralf pronto se vieron frustradas por el talento del piel verde para la tortura, y el pobre hombre se encuentra ahora en un estado lamentable.

PERSONAL DE A MEDIO CAMINO

Jurgen dirige una plantilla de cuatro personas. Su hermana, Sabrina, se atiende como camarera y anfitriona. Ella es bonita y encantadora, con el pelo largo y rubio recogido en trenzas. Sin embargo, tiene mal genio y es rencorosa y malhablada cuando se enoja. Maria Gratten y Max Schattiger son dos jóvenes empleados como sirvientes, y Klaus Bleinstift es el mercenario armado con una ballesta contratado para vigilar desde lo alto de la torre.

Sabrina, María, Max y Klaus están bastante cansados de la vida en el pueblo. Son habitantes de ciudad por naturaleza y están desesperados por regresar a un lugar más animado y civilizado. Sin embargo, están agradecidos a los propietarios de la Posada A Medio Camino por su empleo, que es estable y bien remunerado.

LA LUCHA POR EL PODER

La presencia de Jurgen y el alcance de sus ambiciones para el pueblo han fomentado un cambio en la actitud de muchos de los aldeanos respecto a quién tiene la autoridad en Geissbach. Esto ha llevado a la formación de dos facciones poco definidas con ideas diferentes sobre cómo se debe gobernar la ciudad.

Una vieja guardia formada principalmente por agricultores más maduros que apoyan el modo de vida tradicional en Geissbach y aprecian el enfoque lento pero constante hacia el progreso que proporciona el liderazgo de Hans. Por otro lado, algunos de los aldeanos más jóvenes y ambiciosos recurren a Jurgen para generar entusiasmo y riqueza.

Estas dos facciones no compiten abiertamente por el poder. De hecho, el deseo de ver a Hans conservar el liderazgo, o a Jurgen adquirirlo, es en gran medida subconsciente y silencioso. Ningún aldeano se referiría a sí mismo como miembro de la vieja guardia o partidario de un nuevo orden. Sin embargo, si se les presiona, la mayoría de los aldeanos admitirían que hay algún tipo de ajuste de cuentas en juego y podrían ofrecer apoyo tácito a cualquiera de los dos.

Por su parte, los dos hombres se tratan con fría cortesía. Hans visita la Posada A Medio Camino lo suficiente para evitar acusaciones de rechazar el lugar, pero gasta la menor cantidad de dinero posible allí. Jurgen ha aceptado las decisiones del anciano, pero ha explicado claramente a su clientela cómo habría hecho las cosas de manera diferente si estuviera al cargo.

Al comienzo de la aventura, el poder en Geissbach está en juego. Nominalmente, Hans conserva la autoridad, pero la opinión de Jurgen es cada vez más buscada y escuchada. Los acontecimientos de esta aventura traerán un ajuste de cuentas y confirmarán a Hans o a Jurgen como la autoridad efectiva en Geissbach.



Seguimiento de la Lucha por el Poder

A lo largo de esta aventura, ocurren varios escenarios que podrían favorecer a Jurgen o Hans, dependiendo de cómo se resuelvan.

Ten una cuenta secreta de cuántos puntos posee cada hombre. Al comienzo de la aventura, Hans todavía tiene autoridad en Geissbach, pero muchos aldeanos tienen la impresión de que es más probable que la visión de Jurgen para el pueblo traiga prosperidad. Hans comienza con un punto y Jurgen con cero para representar la ligera ventaja para Hans.

En diferentes puntos de la siguiente aventura, Hans y Jurgen no estarán de acuerdo sobre cómo afrontar los acontecimientos que se desarrollan. Otorga puntos a cualquiera de los dos dependiendo de cómo se resuelvan sus desacuerdos.

LLEGANDO A GEISSBACH

Una vez que los Personajes se hayan ocupado de los Goblins del Bosque, el resto de su viaje a Geissbach transcurrirá sin incidentes. Llegarán a Geissbach poco después de las cuatro y media de la tarde.

En ese momento, muchos de los aldeanos estarán trabajando en los campos, deshierbando y regando. La puerta de entrada de madera está cerrada y los personajes tendrán que esperar a que los arqueros patrulleros lleguen para abrir la puerta (hay colocada una campana para llamar su atención).

Una vez dentro de los muros del pueblo, se espera que los personajes se dirijan a la Posada A Medio Camino o se sienten en el Área Recreativa. No se les impedirá exactamente husmear en los demás edificios del pueblo, pero ciertamente se les verá con cierta sospecha y se les pedirá que “respeten los asuntos privados de la gente” si lo hacen.

VISITANDO EL ÁREA RECREATIVA

No hay mucho que hacer en el área recreativa, aunque es agradable sentarse bajo el sol de la tarde. Los trabajadores del campo llegan esporádicamente para sacar agua del pozo, y los niños están ocupados apuntalando la pila de leña para la hoguera. Están encantados de explicar el significado de la efigie en lo alto de la pila, aunque tienen cuidado de no referirse a Constant Drachenfels por su nombre. Si se les deja a su suerte, saltan la pila de leña cantando tonterías lúgubres.

*Tiempo ha el Gran Hechicero, sirvió cruelmente
Una cosecha que puso fin a la corte de Altdorf.
Nos recuerda al emperador Carolus.*

¡Y mantén alejados a nuestros enemigos y no confíes en nuestros amigos!

Los personajes que superan una tirada **Normal (+20) de Sabiduría Académica (Reikland)** se dan cuenta de que la canción se refiere al destino de un emperador del siglo XX. Carolus fue invitado por Constant Drachenfels, aparentemente arrepentido, a un banquete de héroes para marcar su arrepentimiento de una vida de maldad. El emperador, tontamente confiado, aceptó la invitación, y él y muchos miembros de su corte fueron asesinados por Drachenfels, quien les sirvió vino envenenado.

En un extremo del área recreativa, una mujer yace bajo la sombra moteada de un sauce. Viste ropa de viaje colorida pero desgastada y descansa sobre una mochila muy usada. A su lado hay una caja grande cubierta con una vieja alfombra de piel de oveja y asegurada con un candado igualmente grande. Si los Personajes se acercan, ella aparentemente está dormida y ronca, pero se despierta bruscamente cuando le hablan o si examinan sus pertenencias. Es amigable pero un poco distante y se presenta como Heidi Gant. Afirma haber tenido un día de viaje duro y desea descansar un poco, pero está encantada de haber conocido a los Personajes y promete unirse a ellos más tarde en la Posada A Medio Camino para conocerse mejor.

En verdad, Heidi es una charlatana que intenta evitar que la gente descubra su táctica antes de que tenga la oportunidad de estafarlos. Espera evitar hablar demasiado con la gente antes de que una gran (y con suerte ebria) multitud se reúna en la posada.

Efecto sobre la Lucha por el Poder

Si los personajes comparten con tacto sus propios pensamientos sobre Constant Drachenfels con los aldeanos, evocan recuerdos de la vida en la aldea en el pasado y recuerdan a la gente los tiempos difíciles que han soportado. Estos sentimientos nostálgicos reforzarán el argumento a favor de que Hans continúe como jefe de la aldea: añade un punto a la puntuación de Hans.



VISITANDO A MEDIO CAMINO

La Posada A Medio Camino está abierta cuando llegan los Personajes, y se servirán bebidas y comida en el bar hasta que se reciban los últimos pedidos, alrededor de las diez de la noche.

Los personajes son recibidos en persona por Jurgen y Sabrina, quienes harán todo lo posible para que sus invitados se sientan como en casa.

La Posada A Medio Camino sirve buena comida y bebida, aunque a precios algo inflados.

TARIFAS DE LA POSADA A MEDIO CAMINO

Ale (Pinta)	4 p
Comida: Potaje	12 p
Comida: Cordero y Verduras	1 ch/3 p
Comida: Pastel de Venado y Verduras	2 cp/Agotado
Vino, Botella	10 p
Vino Blanco Reman, Botella	1 cp/6 p
Vino Tinto Bordellaus, Botella	1 cp/10 p
Echte Banderngurger, Copa	2 cp
Habitación, Privada/Noche	12 cp

Efecto sobre la Lucha por el Poder

Estate atento a la cuenta de la barra de los Personajes. Si gastan más de 20 chelines en comida, bebida y alojamiento en la Posada A Medio Camino, ese consumo convencerá a los aldeanos de que Jurgen tiene los medios para generar mucho dinero con los visitantes que pasan; añade uno a la puntuación de Jurgen.

CLIENTES EN LA A MEDIO CAMINO

Hay cinco huéspedes alojados en A Medio Camino.

- En una mesa del bar está sentado Jost Überlaufer, un comerciante de Bögenhafen. Está hablando con Borgun Barbaespuma, un Enano cervecero que ha bebido demasiado.
- Heidi Gant es una charlatana que espera aprovecharse de lo que ella supone serán un grupo de idiotas borrachos del pueblo. Cuando los personajes llegan por primera vez a Geissbach, ella está matando el tiempo en el área recreativa, pero entra al bar más tarde por la noche.
- Aún están por llegar Brandt Heiselstein y Rudd Helburg. Son dos Guardas de Camino que viajan por la carretera de Ubersreik a Bögenhafen.

JOST ÜBERLAUFER

Jost es un agente de los Ruggbroders. Está aquí para comprobar la desaparición de un carro que debía transportar mercancías de Geissbach a Bögenhafen hace casi quince días. Jost sospecha que los habitantes de Geissbach simplemente se deshicieron del carro y del conductor después de robarle al hombre. Sin embargo, no ha podido encontrar ningún tipo de prueba o inconsistencias en los relatos de los aldeanos. Todos coinciden en que el carro salió de Geissbach hace 15 días. Están más preocupados por hablar de una misteriosa bestia que amenaza al pueblo. Jost encuentra la historia dudosa y piensa que puede ser un intento de los aldeanos de engañarlo.

Su fracaso para descubrir pistas ha enfadado a Jost. Sin embargo, puede estar interesado en saber sobre los Goblins con los que los personajes se encontraron antes porque eso puede explicar la desaparición del carro. Si Jost escucha a los Personajes hablar sobre los Goblins, pide escuchar más y les pregunta sobre las circunstancias de su encuentro. Si los Personajes tienen el broche que Chakk llevaba en su bolsa, es prueba suficiente para Jost. Pide llevárselo para mostrárselo a sus superiores y está dispuesto a pagar hasta 5 chelines por él (Jost hará una oferta inicial de 2 chelines, vale 3).

Sin embargo, Jost también está interesado, por diferentes razones, si los Personajes mencionan que conocen a Lord Aschaffenberg o cualquier otro noble. Los Ruggbroder son súbditos leales de la aristocrática familia von Saponatheim, y Jost es vagamente consciente de un conflicto de intereses en desarrollo entre los von Saponatheim y otra aristocracia local.

Si bien Jost no está seguro de las razones detrás de esto, le encantaría saber algo de información sobre los Aschaffenberg (o los von Bruner o los von Jungfreud). Por lo tanto, si escucha a los Personajes mencionar algún vínculo con la nobleza, los presiona suave pero persistentemente para que le den más detalles.

Por su parte, Jost sabe muy poco y no está dispuesto a revelar gran parte de su conocimiento sobre el tema. Sin embargo, si le ofrecen un soborno decente (10 chelines o más) o se le obliga a revelar la verdad, Jost admite lo siguiente.

Jost cree que el Emperador todavía está convencido de que la familia Jungfreud son traidores y se siente humillado porque hayan logrado sobrevivir a la reciente agitación. Está seguro de que la familia imperial pagaría por cualquier información que pudiera usarse contra los Jungfreud en un juicio.

En opinión de Jost, si la familia von Saponatheim agregara Ubersreik a su soberanía, sería en beneficio de la gente de Ubersreik. Jost deja claro que no tiene idea de ninguna ambición de von Saponatheim de ampliar su esfera; simplemente expresa su opinión sobre su regla beneficiosa.

Jost es un hombre alto y corpulento de treinta y cuatro años. Tiene el pelo rojizo desordenado y una elegante barba y bigote puntiagudos. Su ropa es de buena calidad e incluye un chaleco perlado de color púrpura muy elegante. Lleva un broche de plata que representa una espiga de trigo sostenida en un guante (el emblema comúnmente utilizado por los Ruggbroders). Jost es generalmente un negociador genial que no revela mucho. Pero si siente que está cerrando un trato particularmente importante o ahondando en algún chisme realmente lascivo, pierde la compostura y se vuelve visiblemente emocionado y nervioso.

JURGEN HORST – MENSAJERO (PLATA 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	30	30	35	35	35	30	35	30	30	12

Rasgos: Armadura 1 (4), Armas (Daga +5, Espada +7)

Habilidades: Atletismo 45, Escalar 40, Esquivar 45, Aguante 45, Orientación 40, Percepción 45, Cuerpo a cuerpo (Básico, Pelea 40)

Talentos: Condenado, ¡A correr! Orientarse, Intelectual

Accesorios: Capa, Ropa, Daga, Chaqueta de cuero, Bolsa con 12 CO, Caballo de monta con Silla de montar y Arneses (en los establos de A Medio Camino), Espada

BRANDT HEISELSTEIN Y RUDD HELBURG

Estos dos son Guardas de Camino empleados por el mismo grupo de personas que patrocinan la Posada A Medio Camino. Normalmente se les emplea para cabalgar arduamente desde Ubersreik hasta Bögenhafen, descansar dos días y luego regresar. Esta no es una forma muy eficaz de mantener libre de problemas la carretera de Bögenhafen a Ubersreik, pero resulta muy impresionante a los ojos de quienes ven a los dos hombres galopando por la carretera con sus espléndidos uniformes.

Brandt y Rudd tienen poco más de veinte años y tienen apariencia y temperamento muy similares. Incluso podría sorprender a los observadores saber que no son hermanos. Ambos llevan el pelo castaño claro, corto y peinado hacia atrás, y tienen amplios bigotes en forma de manillar. Están dedicados a garantizar la seguridad de su jurisdicción y no les falta valentía. Sin embargo, no son líderes naturales y prefieren que otros asuman esas responsabilidades.

Ambos hombres visten uniformes basados en los colores de la tropa estatal de Reikland, pantalones de color beige claro y camisas con el forro rojo expuesto a través de numerosos cortes cuidadosamente confeccionados. Sus corazas y cascos están bien elaborados y mantenidos en muy buen estado. El escudo de armas de von Jungfreud está grabado en sus petos. Ambos hombres conocen bien a los von Jungfreud y tienen una alta opinión de los nobles gobernantes de Ubersreik.

Si se pregunta a los hombres sobre la situación en Ubersreik, sabrán bastante sobre la situación en la ciudad y estarán encantados de hablar con los Personajes al respecto siempre que paguen una o dos rondas de cerveza.

BRANDT Y RUDD – GUARDAS DE CAMINO (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	35	30	35	35	30	30	30	35	35	12

Rasgos: Armadura 2 (5), A distancia +9 (60), Armas (Daga +5, Espada +7)

Habilidades: Criar animales 34, Sobornar 40, Carisma 32, Consumir alcohol 45, Jugar 40, Cotilleo 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 45, Percepción 45, A distancia (Ballesta) 45

Talentos: Sangre fría, Condenado, ¡A correr! Orientarse, Cortés

Accesorios: Capa, Ropa, Daga, Ballesta con 10 virotes, Daga, Camisote de Malla, Bolsa con 12 CO, Caballo de monta con Silla y Arneses (en los establos de A Medio Camino), Cuerda, Espada

BORGUN BARBAESPUMA

Borgun es un cervecero Enano de Ubersreik. Originario de Karak Norn, es algo desorganizado y disoluto para ser un Enano y descubrió que la cultura más relajada de una ciudad del Imperio se adaptaba mejor a su personalidad. Dirige una pequeña cervecería en Ubersreik y produce cervezas que vienen con el sello de haber sido elaboradas por un cervecero Enano. De hecho, sus brebajes son simples e incluso un poco insípidos, más adecuados para el paladar humano que un verdadero brebaje Enano.

Ha llegado a la Posada A Medio Camino con un barril de su última creación, una cerveza oscura que llama Vieja Subterránea. Esperaba interesar a Jorgen para que almacenara algo de cerveza, pero el propietario no quedó convencido. Al intentar entusiasmarse con sus propios productos, Borgun ha bebido demasiado. Se sienta en la barra y discute con cualquiera que intenta comunicarse con él. Si lo dejan solo, mira abatido su cerveza y murmura repetidamente: "No importa, ¡de todos modos tengo me vendrá una gran comisión!".

Borgun es bajo y de complexión ligera para ser un Enano. Su barba es oscura y corta, y sobresale de su rostro en todas direcciones. Solía ser conocido como Borgun Barbapúas, pero cambió su nombre al establecer su negocio. Borgun siente que es una especie de Enano deficiente y su estado de ánimo cambia de una sumisión mansa a una ira latente, dependiendo de la situación. A pesar de su exterior gruñón, en realidad es bastante amable y sensible para ser un Enano. Si lo tratan amablemente mientras está ebrio, lo recuerda y busca devolver el favor una vez sobrio.

BORGUN BARBAESPUMA - ARTESANO CERVECERO (PLATA I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	40	30	40	50	20	25	50	35	45	20	18

Rasgos: Armadura 1 (5), Arma (Espada) +8

Habilidades: Atletismo 35, Carisma 25, Frialdad 55, Consumir alcohol 60, Esquivar 35, Aguante 60, Tasar 45, Regatear 30, Cotilleo 30, Percepción 30, Movimiento silencioso (Urbano) 35, Oficio (Cervecero) 65

Talentos: Negociador, Artesano (Cervecero) Resistencia a la magia, Visión nocturna, Leer y Escribir, Intelectual Imperturbable, Robusto

Accesorios: Licencia del gremio, Jubón de cuero, Herramientas del oficio, Espada, Jubón de cuero

HEIDI GANT

Heidi es hija de un burgués empobrecido de Nuln. Ella era la hija mayor y, por lo tanto, a menudo tenía la tarea de criar a sus dos hermanos menores. Sin embargo, una vez que llegaron a la edad adulta, a Heidi le dolió un poco el hecho de que sus hermanos pudieran forjar una existencia independiente mientras ella tenía la tarea de cuidar a su madre postrada en cama. Heidi pensó que en la vida había algo más que simplemente cuidar a la gente, y se escapó de casa para probar suerte en las malas calles de Altdorf.

En la última década, Heidi se ha ganado la vida como trabajadora portuaria, complementando sus ingresos mediante varios timos, vigilando para bandas criminales y otras actividades ilícitas. Actualmente se está tomando un descanso de la ciudad, después de haber vendido información sobre sus contactos criminales a la guardia de la ciudad y está tratando de ganar algo de dinero como charlatana.

Heidi tiene veintinueve años. Es alta y delgada y viste ropa de viaje barata pero resistente. Tiene una sonrisa dispuesta, grandes ojos azules y largo cabello rubio recogido en trenzas. Su nariz se ha roto y, como resultado, está algo plana.

HEIDI GANT - CHARLATANA (BRONCE 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	30	30	30	35	30	35	30	35	35	12

Rasgos: Daga (Espada) +5

Habilidades: Sobornar 45, Consumir alcohol 40, Carisma 45, Animar (Relatar) 45, Jugar 40, Regatear 45, Prestidigitación 45

Talentos: Charlatanería, Condenado, Suerte, Cortés

Accesorios: Ropa, Dagas, Capa con capucha, Bolsa con 1 CO, 12 cp, 5 p, Caja grande y colorida conteniendo un "Basilisco"

UNA NOCHE EN EL BAR

Durante la noche ocurrirán una serie de sucesos en momentos determinados. Si el ritmo de la noche es lento, no te preocupes si estos sucesos ocurren después de intervalos más cortos. Si los Personajes se retiran antes de los últimos pedidos, ciertos acontecimientos pueden perturbarlos, como se indica a continuación.

A LA LLEGADA

Jurgen y Sabrina Horst están detrás de la barra. Él se apoya en la barra mirando la habitación mientras ella limpia las jarras. Maria Gratten deambula por el bar tomando pedidos y limpiando mesas. Max Schattiger descansa en su habitación.

Jost Überlaufer y Borgun Barbaespuma están enzarzados en un acalorado debate que alcanza su punto culminante con el siguiente intercambio en voz alta:

Jost: *¡Nunca me oirías insinuar algo así sobre ese hombre!*

Borgun: *¿Insinuar!? ¡Lo dejo claro como el día! ¡No es ningún secreto en Ubersreik que ha cobrado una factura considerable en cada garito de juego y en cada casa obscena de Bordelleaux!*

Jost: *(Susurrando) ¡Por el bien de Sigmar, baja la voz!*

Borgun: *Nunca han sido amigos de los Enanos y muchos de ellos no lo son. El conde siempre ha tratado con frialdad a la gente de las montañas. Quiero decir, tomemos a Grissenwald...*

Jost: *¡Esto no tiene nada que ver con el conde!*

Borgun: *Lo que te estoy diciendo es que la manzana podrida nunca cae lejos del árbol.*

Jost: *Discúlpame.*



Jost se dirige a la letrina y tarda mucho en hacer sus necesidades. Borgun se echa a dormir la mona y Jost no se reunirá con el Enano cuando vuelva a entrar al bar.

Si se habla de Jost o Borgun sobre el intercambio, afirman que “*no es nada*”. Si inflan a Jost con cerveza, charlas encantadoras y persuasivas y promesas de confidencialidad, admite que el Enano “*estaba difundiendo rumores extraños e infundados sobre el comportamiento del barón Florian Pfeiraucher, una mancha inmerecida en el carácter honrado de este hombre*”.

No entrará en más detalles. Pfeiraucher es amigo de los von Saponatheim y, por lo tanto, Jost asume que es inocente de cualquier delito.

Preguntando por un “matasanos”

Si parte de la misión de los personajes es encontrar un matasanos en la Posada A Medio Camino y enviarlo de regreso a Villa Grunewald, resulta que Max Shattinger trabajó durante un tiempo como asistente médico en Altdorf y sabe un poco de medicina. Jurgen, siempre dispuesto a ayudar a un noble, está feliz de enviar a Max de camino a la villa para ayudar allí.

Preguntando por una diligencia a Ubersreik

La última diligencia salió esta mañana. El personal de la Posada A Medio Camino espera que llegue otra mañana a última hora de la tarde, se quede a pasar la noche y luego continúe a la mañana siguiente. Los personajes tendrán que quedarse un par de noches para poder coger la diligencia. Si los personajes se quejan de esto, Jurgen se compadecerá.

“*Las Cuatro Estaciones hace todo lo posible para asegurarse de que sus clientes nunca tengan que esperar demasiado por una diligencia; sin embargo, simplemente no hay suficientes personas que utilicen estas carreteras rurales como para justificar que una o dos diligencias recorran la ruta. Lo que se necesita es un poco más de provisiones, ¡quizás podrías ayudar diciéndoles a tus amigos lo agradable que es pasar una noche en lugares como la Posada A Medio Camino!*”

ALREDEDOR DE LAS CINCO Y MEDIA

Dos lugareños entran al bar. Se trata de Frederick Bogenschutze y Wilhelm Hose. Han pasado el día cazando en los alrededores del pueblo y han regresado con las manos vacías. Esto hace que Jurgen pierda un poco la calma.

Jurgen: *(Con ira) ¿No se dan cuenta de que dependo de ustedes para mantener mi despensa abastecida? ¿Este es el segundo día consecutivo que me decepcionáis! ¿Qué sucede con vosotros?*

Frederick: No tiene sentido gritarnos señor, no hay ningún ciervo cerca del pueblo en este momento. No con esta bestia en el lago merodeando.

Jurgen: *¡Oh, no me vengas con esa tontería sobre una bestia!*

Wilhelm: *Pero es verdad señor. ¿No dijo Johan que la vio brillando? ¿No encontró Fritz su nido? ¿Acaso el pobre Ralf, que en Morr descansa, no ha encontrado su fin en sus cavernosas fauces?*

Frederick: *Entonces... me temo que se acabó el venado.*

Ante esto, Jurgen se calla y murmura una disculpa. Les ofrece a los hombres una bebida gratis. Se sientan en una mesa y se quejan de lo difíciles que les resultan las cosas.

Si a ellos o a cualquier otro residente del pueblo se les pregunta sobre la bestia, estarán encantados de explicarse. Los aldeanos creen que desde hace un par de semanas un gran monstruo merodea por el bosque cerca de Geissbach. Las pruebas que han reunido para apoyar esta idea son las siguientes:

1. Desde hace casi un mes es más difícil cazar en el bosque. Algo se ha estado comiendo la fauna local o la ha ahuyentado. Los pocos animales de caza que quedan se asustan fácilmente y son difíciles de atrapar.
2. Hace tres semanas, un aldeano llamado Fritz Bogenschutze estaba buscando comida en el bosque y se encontró con un montón de trastos de madera. Unos peculiares ruidos de trompeta lo asustaron. En retrospectiva, los aldeanos consideran que debe ser un nido.
3. Hace dos semanas, Ralf Schultz, un carpintero del pueblo, desapareció mientras cortaba árboles. Casi al mismo tiempo desapareció un carro con mercancías destinadas a Bögenhafen. No se han encontrado cadáveres.

4. El último Festag, un aldeano llamado Johan Altreich estaba cazando y se quedó afuera hasta el anochecer tratando de atrapar a un ciervo esquivo cuando vio algo en el crepúsculo. Lo describió como *“una gran bestia tan alta como el molino de viento del pueblo, con dos brazos largos y delgados que terminaban en garras afiladas y relucientes y coronada por una enorme cabeza con cuernos”*. La bestia estaba quieta y Johan pensó que dormía. Se alejó sigilosamente sin causar alboroto.

ALREDEDOR DE LAS SEIS

Los agricultores regresan de los campos en este momento. Diez de ellos entran al bar y hacen fila para pedir bebidas. Hans está entre ellos y un pequeño grupo de hombres se forma a su alrededor, comprándole cerveza y brindando por su salud. Otros toman asiento en las mesas restantes.

Los personajes que observen a los hombres en el bar notarán que Hans y Jurgen intercambian una mirada claramente desagradable si superan una tirada de **Difícil (-10) de Percepción**.

Poco después, el grupo de hombres en la barra se disuelve un poco y Jürgen se acerca sigilosamente a Hans. Los personajes que presten atención pueden escuchar una conversación bastante entrecortada e incómoda entre los dos hombres.

Jurgen: *Bueno, ¿cómo va el cultivo de alimentos?*

Hans: *Está creciendo bien y debería haber una buena cosecha este año.*

Jürgen: *No lo entiendo del todo. Si yo fuera tú, cultivaría trigo en todos los campos. Más excedente significa más para vender.*

Hans: *Dejar algo de naturaleza salvaje es bueno para el suelo.*

Jurgen: *(Con un suspiro) Bueno, tú lo sabes mejor.*

Efecto sobre la Lucha por el Poder

Si un personaje le señala a Jurgen que Hans realmente sabe más, añade uno a la puntuación de Hans. Si respaldan a Jurgen (por ejemplo, perfilando un mejor sistema de rotación de cultivos o mediante una tirada apropiada sobre un tema relacionado) añade uno a la puntuación de Jurgen.

ALREDEDOR DE LAS SIETE

Heidi Gant entra al bar, levantando su pesada caja cerrada con candado. No permite que nadie la ayude y dice cosas como “lo siento, es una carga, pero no vale la pena dejar que otros interfieran”. La deja caer sobre una mesa y llama a Maria Gratten, diciendo en voz muy alta: “Mira, esto es bastante peligroso y necesito vigilarlo, no te preocupes ni nada, pero si pudieras traerme cerveza cuando te la pida, agradecería no tener que levantarme de mi asiento”. Luego se deja caer en una silla con un fuerte suspiro y cubre la caja con un brazo protector. La caja está colocada de manera que todas las personas en la barra puedan ver las palabras; “*Propiedad del zoológico de Altdorf. “No abrir a menos que sea bajo orden de un miembro de la Facultad de Bestiario”* escrito en el costado en letra de molde. Algunos ruidos de raspado surgen de la caja.

PROPIEDAD DEL ZOO DE ALTDORF NO ABRIR A MENOS QUE SEA BAJO ORDEN DE UN MIEMBRO DE LA FACULTAD DE BESTIARIO

Si los personajes ignoran a Heidi, un aldeano tardará un par de minutos en reunir el coraje para acercarse a ella y preguntarle qué hay en la caja. Cuando se le pregunta, Heidi pronuncia en voz alta el siguiente rollo:

“¡Se lo diré señor! ¡Lo que llevo aquí no es otro que un Basilisco traído desde su hogar en las lejanas Tierras del Sur y con destino a la colección del Emperador! ¡Es una criatura mortal y no hay duda, señor, con un apetito voraz por la carne humana y ocho patas con garras para destrozar a sus víctimas! ¡Pero eso no es lo peor, porque mirarlo a los ojos es convertirse indiscutiblemente en una fría piedra por ahora y para siempre! Yo, vástago leal de la facultad de Bestiario en la célebre universidad de Altdorf, estoy empleado para verlo entregado de manera segura, porque hay muchos que harían todo lo posible para adquirir el Basilisco con propósitos nefastos (de ahí que tome estos caminos apartados de camino a la capital). En la casa de fieras se guardará en una habitación tapiada y la gente pagará tres chelines por echarle un vistazo a través de un espejo. ¡Una estafa si me lo pregunta señor!

¡Porque yo dejaría que cualquiera que tuviera curiosidad por ver un Basilisco ileso lo hiciera a través de este espejo que uso para asegurarme de que coma por solo unos pocos peniques! Cuatro peniques si hablamos exactamente de cuánto”.

Agita un pequeño espejo de mano y pronto se forma una pequeña cola de aldeanos y personal del bar para ver al Basilisco, mientras otros se apresuran a buscar a sus esposas o hijos. Hans, Jorgen y Jost se mantienen a distancia y observan fríamente el alboroto. Borgun Barbaespuma se despierta de su sueño por el ruido. Apura su jarra y se va a la cama.

Mientras los aldeanos miran dentro de la caja, Heidi hace comentarios como: “El pobrecito probablemente esté deslumbrado por las luces, por eso se queda tan quieto” y “¡Probablemente él le tenga más miedo a usted que usted a él, señor!”. De vez en cuando cierra la tapa de golpe con un grito de “¡cuidado, creo que lo vi moverse! ¡Será mejor mantenerlo en la oscuridad por un minuto hasta que se calme!”.

Los personajes que presten atención a Heidi pueden notar en una tirada **Difícil (-20) de Percepción** que los sonidos de raspado no emanan de la caja en sí, sino que los produce Heidi rascando furtivamente el costado de la caja con las yemas de los dedos.

Si un Personaje desea ver el Basilisco, tendrá que pagarle a Heidi, quien luego abre la tapa de la caja unos centímetros e inclina el espejo para que el Personaje pueda ver el interior. En el fondo de la caja se puede ver una forma de lagarto de color verde oscuro. Para ver más, el personaje debe realizar una tirada **Complicada (-10) de Percepción**.

-1 NE o menos: la luz se refleja sobre el Basilisco y puedes distinguir muy claramente sus cuatro pares de patas. Es más pequeño de lo que esperabas y no tiene un aspecto tan temible, pero aun así es una visión extraña.

0 a 1 NE: El Basilisco no parece muy sano; sus ojos están apagados y ni siquiera parece respirar.

2 NE o más: Parece haber un trozo de cordel enrollado alrededor del abdomen del Basilisco y atado al par de patas del medio.

Si se le pregunta sobre el estado del Basilisco, Heidi admite que es sólo una cría y que no se siente bien debido a su encierro. Afirma que las patas del medio están atadas con cordeles para ayudarlas a desarrollarse adecuadamente a pesar de las estrechas condiciones de vida.

En verdad, el Basilisco es una obra de burda taxidermia. Heidi vio un par de viejos y polvorientos lagartos disecados de las Tierras del Sur a la venta en un emporio de Altdorf y se le ocurrió la idea de crear un Basilisco. Las patas adicionales simplemente se quitaron de uno de los lagartos y se ataron al otro con un cordel.

Si los Personajes no descubren la artimaña de Heidi, ella disfrutará de veinte minutos de intensos negocios antes de que Sabrina Horst mire la caja. *“¡Es sólo un lagarto disecado con patas postizas!”* grita, y los enojados aldeanos voltean la caja y revelan el engaño.

Heidi protestará por su inocencia. *“¡Aquí nadie ha sido engañado más que yo, señores! Esos patanes de Las Tierras Desoladas que me lo entregaron simplemente dijeron que tendía a quedarse quieto cuando lo miraban. ¡Me pregunté por qué no estaba comiendo su comida!”*

Ella se ofrece a devolver su dinero a todos, pero la multitud se vuelve contra ella y el bar reverbera con gritos de ladrona, estafadora e incluso bruja (pues, ¿de qué otra manera los normalmente sabios habitantes de Geissbach se habrían dejado engañar por un truco así, si no por un encantamiento?) Las furiosas denuncias alcanzan un punto febril antes de que Hans restablezca el orden golpeando fuertemente el suelo con su bastón.

“Gente de Geissbach, esta mujer no os ha robado nada que no haya sido devuelto. Sin embargo, ha abusado de nuestra hospitalidad y, por tanto, ya no tiene derecho a ella. ¡Creo que debe ser llevada a la puerta y arrojada a la selva para no volver jamás!”.

Ante lo cual Jurgen anuncia:

“Esta mujer es una criminal y debería ser juzgada como tal. Yo propongo que la encerremos en el sótano y que por la mañana la enviemos a Ubersreik, donde el culto de la sabia Verena podrá decidir su destino”.

Efecto sobre la Lucha por el Poder

Esta es la primera vez que Jurgen desafía abiertamente una decisión de Hans, y la respuesta de la multitud es de excitada confusión. Varios aldeanos expresan su opinión sobre cuál es la opción correcta, y si los personajes no dan una opinión, se les preguntará: *“¿Y ustedes? ¿cuál es el modo de tratar a los charlatanes?”.*

Si se le preguntara cuál es su preferencia, Heidi preferiría arriesgarse en la naturaleza que enfrentarse a la justicia. Después de todo, toda esta artimaña tenía como objetivo ganar algo de dinero mientras mantenía un perfil bajo.

Si los Personajes expresan una opinión, esto convencerá a la multitud para que apoye esa solución, siempre que el Personaje más vocal ruidoso una tirada **Normal (+20) de Carisma**.

Si los Personajes no influyen en la multitud en un sentido u otro, los aldeanos apoyan a Hans si el rastreador de progreso está actualmente a su favor, o a Jurgen si no lo está.

Añade dos puntos a favor del hombre cuyo fallo fue escuchado.



Si los Personajes sugieren alguna otra forma de castigo para Heidi, o enfatizan el perdón, les resultará mucho más difícil convencer a la multitud y deberán pasar una tirada **Difícil (-20) de Carisma** para lograr que escuchen. Los aldeanos no tienen sed de sangre, pero tampoco son indulgentes, por lo que es probable que se ignoren las ideas sobre ejecutar a Heidi o perdonarla.

Si Jorgen gana, llevan a Heidi al sótano y dejan a Maria para protegerla. Si Hans gana, llevan a Heidi a las puertas de la aldea, le dan su mochila y su bolsa (menos el dinero que ganó de los aldeanos) y la devuelven a su camino. Se dirige al norte, en dirección a Bögenhafen.

ALREDEDOR DE LAS OCHO

Brandt Heiselstein y Rudd Helburg llegan a la Posada A Medio Camino. Han viajado desde Ubersreik y planean pasar la noche en la posada antes de emprender el camino hacia Bögenhafen por la mañana.

Los dos Guardas de Camino están cansados después de su viaje, pero tienen curiosidad por hablar con los viajeros sobre cualquier visión extraña que hayan visto en la carretera. Esta es una buena oportunidad para que los Personajes saquen a relucir el asunto de los Goblins del Bosque, algo que ambos estarán ansiosos por escuchar. Los aldeanos también aprovechan esta oportunidad para hablar sobre la bestia del bosque y sus diversas teorías al respecto. Incluso pueden sugerir que está aliada con los Goblins.

Los Guardas de Camino están muy interesados en enterarse de lo que sucede en Villa Grunewald si los jugadores se lo mencionan. Son empleados de los von Jungfreud y son muy conscientes de que están involucrados en disputas políticas y familiares con los von Bruner y los Aschaffenberg. No mencionarán nada de esto a los personajes, pero informalmente tratan de sacar a la luz cualquier chisme que puedan tener sobre las familias nobles.

Si los Personajes expresan alguna frustración con los Aschaffenberg y se comportan heroicamente durante la aventura, los Guardas de Camino podrían pensar en recomendarlos a los von Jungfreud.

Hans abandona el bar poco después de que llegan los Guardas de Camino, pero la mayoría de los demás granjeros y visitantes continúan bebiendo y cotilleando durante las siguientes horas. A las diez suenan los últimos pedidos y el bar se vacía. El personal y los huéspedes de la posada querrán irse a la cama en este momento y esperarán que los Personajes hagan lo mismo.

Resolviendo la Lucha por el Poder

Durante las siguientes horas, los aldeanos llegarán a un consenso general sobre si el enfoque más tradicional de Hans para gestionar la aldea está funcionando o si deberían adoptar a Jorgen como el centro de la toma de decisiones de ahora en adelante. No es probable que los personajes escuchen estas conversaciones, ya que la mayoría tienen lugar entre familiares y vecinos mientras limpian el desorden dejado por los Goblins. Sin embargo, al amanecer surge una clara preferencia sobre quién actúa mejor para tomar decisiones en Geissbach a partir de ahora. Cualquiera de los dos hombres indicado por el rastreador de progreso se convierte en el líder indiscutible.

RESOLVIENDO LA LUCHA POR EL PODER

He aquí un resumen de los acontecimientos que podrían favorecer a uno u otro de los hombres.

Suceso	Efecto
Los personajes comparten con tacto pensamientos sobre Constant Drachenfels.	1 punto para Hans.
Los personajes gastan 20 chelines o más en la Posada A Medio Camino.	1 punto para Jorgen.
Los personajes apoyan a Hans en su desacuerdo con Jorgen sobre los métodos de cultivo.	1 punto para Hans.
Los personajes apoyan a Jorgen en su desacuerdo con Jorgen sobre los métodos de cultivo.	1 punto para Jorgen.
Los personajes apoyan la decisión de Hans al tratar con Heidi Gant.	2 puntos para Hans.
Los personajes apoyan la decisión de Jorgen al tratar con Heidi Gant.	2 puntos para Jorgen.

LA FUGA DE HEIDI

Si Heidi Gant hubiera estado confinada en el sótano de la Posada A Medio Camino, se escapa durante la noche. Sabe que debería ser encarcelada en Ubersreik; es probable que la noticia llegue a sus viejos amigos criminales (quienes sin duda se encargarían de su desaparición). Se las arregla para convencer a Maria Gratten de que si la joven la libera, podría resultar muy útil para derrotar a los Goblins atacantes. Sin embargo, una vez que María ha aflojado sus ataduras, Heidi golpea a la criada hasta dejarla inconsciente y se escabulle desapercibida en dirección a Bögenhafen.

TERCERA PARTE: LA COSA EN EL BOSQUE

En este episodio, los personajes se enteran de otra fuerza de Piel verdes que amenaza la aldea. También se ofrecen opciones para completar la aventura; Se describen los efectos a largo plazo de la lucha por el liderazgo entre Hans y Jurgen.

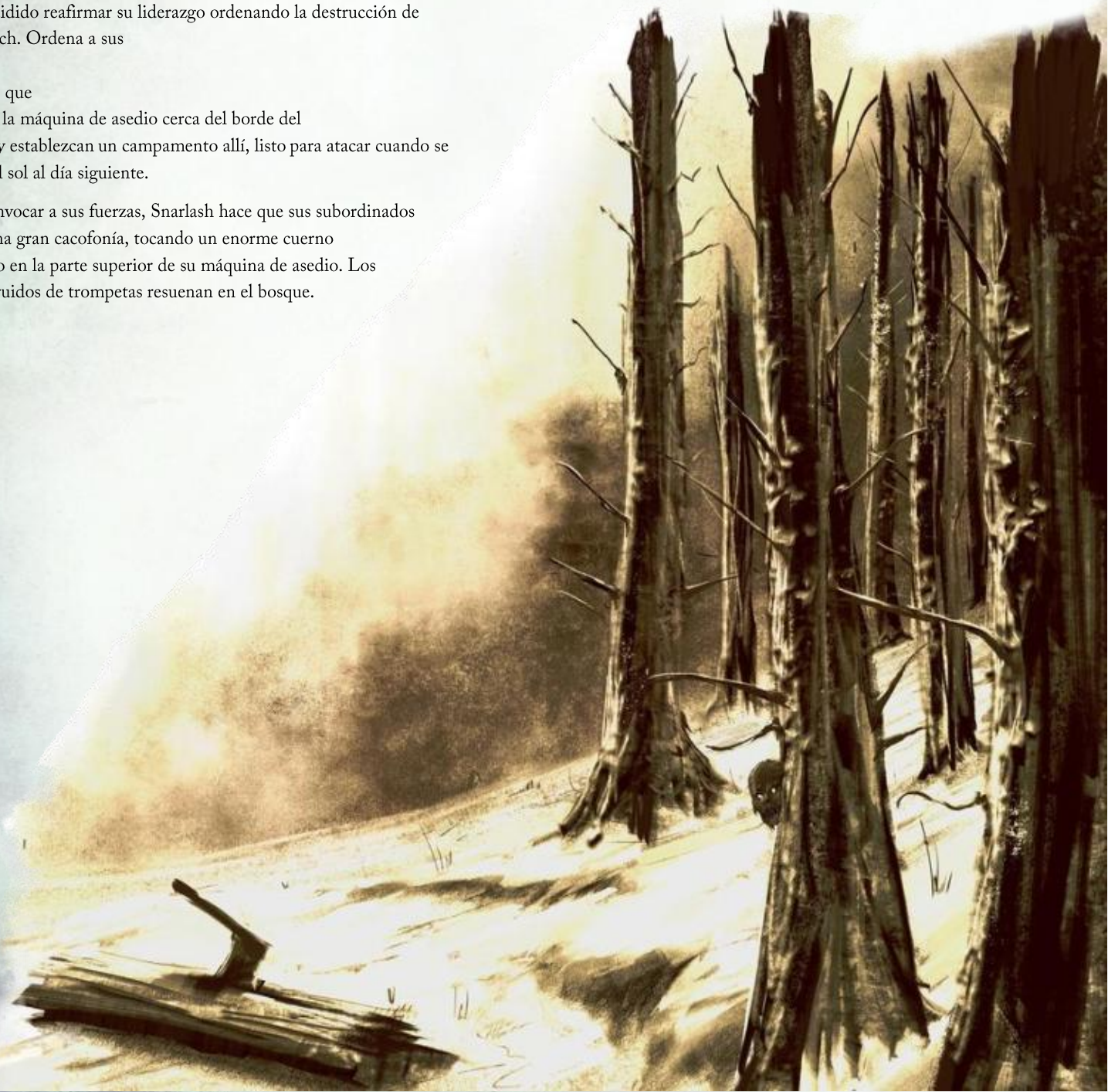
OTRO DISTURBIO

Mientras tanto, Snarlash el Cornudo ha descubierto la traición de Nibl y ha decidido reafirmar su liderazgo ordenando la destrucción de Geissbach. Ordena a sus

Goblins que muevan la máquina de asedio cerca del borde del bosque y establezcan un campamento allí, listo para atacar cuando se ponga el sol al día siguiente.

Para convocar a sus fuerzas, Snarlash hace que sus subordinados creen una gran cacofonía, tocando un enorme cuerno colocado en la parte superior de su máquina de asedio. Los fuertes ruidos de trompetas resuenan en el bosque.

Si algún personaje está estacionado de guardia, puede escuchar el ruido distante con una tirada **Desafiante (+0) de Percepción**. Es una nota traqueteante larga y sombría seguida de algunos gritos agudos que reverberan desde el norte. No ocurre nada más entonces, aunque si los Personajes insisten en estar atentos, pueden escuchar algunos ruidos débiles provenientes de la misma dirección unos treinta minutos más tarde mientras los Goblins siguen arrastrando la máquina a través del bosque.



CAMPANA DE LA MAÑANA

El desayuno se servirá en el bar de la Posada A Medio Camino entre las ocho y las nueve de la mañana. La mayoría de los invitados estarán en el bar (siempre que hayan sobrevivido a los acontecimientos de la noche), excepto Borgun, que todavía está durmiendo debido a la resaca.

Los aldeanos también pueden entrar al bar. Si Hans ha reafirmado su dominio sobre la aldea, habrá pocos, mientras que si Jurgen se ha convertido en una nueva fuente para el centro de la toma de decisiones de la aldea, el bar estará lleno de aldeanos que recibirán instrucciones de él sobre cómo asegurar sus defensas. Los niños del pueblo están claramente en un estado de excitación, ya que esta noche es la noche en que se encenderá la gran hoguera.

EL REGRESO DE HEIDI GANT

Poco después de las diez de la mañana, se produce un fuerte alboroto en las puertas del pueblo, y los dos milicianos que patrullan las abren para revelar a una Heidi Gant desaliñada y claramente muy asustada. Si bien muchos de los aldeanos intentarán denunciar y castigar a Heidi, especialmente si golpeó a Maria Gratten, la charlatana ignorará a los detractores y ganará la atención de la multitud reunida.

“¡Lamento las cosas que hice! Quería escapar, pero vi una tropa de goblins en la carretera desde aquí, así que me escondí de ellos en una zanja. ¡Todavía hay muchos de ellos por ahí, y también orcos, y con ellos hay un gran rugido! ¡Escuchadme! Según mis cálculos, están acampados a sólo un kilómetro y medio de la carretera. ¡Tienen un hombre en una jaula y les oí decir que iban a arrasarlo el pueblo! Puede que no me tengáis mucho aprecio, ni yo a ustedes, pero no dejaría que los goblins os destrozaran”.

Si Hans está a cargo, supondrá de mal humor que si Heidi resulta estar diciendo la verdad, debería ser perdonada por su mala conducta anterior. Jurgen será menos magnánimo e insistirá en que la vuelvan a encerrar en el sótano y la lleven a Ubersreik para recibir castigo una vez que se resuelva la situación, aunque puede dejar que lo convenzan de no hacerlo si los Personajes no están de acuerdo.

Si los personajes le preguntan sobre el hombre en la jaula, Heidi les dirá que se veía miserable y golpeado. Ella cree que tiene unos cincuenta años y lo describe como una persona bastante corpulenta, con cabello gris y una cara ancha y con una espesa barba incipiente.

Los aldeanos que escuchen esto podrían exclamar que esa descripción encaja con Ralf Strauss, el carpintero desaparecido. Cuando se le pregunta sobre la bestia, Heidi dirá que en realidad no la vio porque estaba demasiado ocupada escondiéndose, pero escuchó su barrito y más tarde se dio cuenta de que varios goblins parecían estar gritándose unos a otros cuando algo grande se estrelló contra la maleza cerca de su escondite.

Heidi afirma que muchos de los Goblins han abandonado el lugar o están durmiendo bajo el sol, por lo que considera que ahora es el momento de atacarlos antes de que reúnan todas sus fuerzas. Los aldeanos rechazan sus afirmaciones y dicen que sería mejor invertir sus esfuerzos en apuntalar las defensas de la aldea, aunque los Guardas de Camino supervivientes la tomarán más en serio. Es muy posible que Heidi intente convencer a los Personajes para que hablen con sentido común con los aldeanos, diciéndoles que puede llevarlos al campamento de los Goblins. Algunos aldeanos pueden mencionar que Ralf era un rico habitante de la ciudad antes de venir a vivir a Giessbach y que podría recompensar a los salvadores.

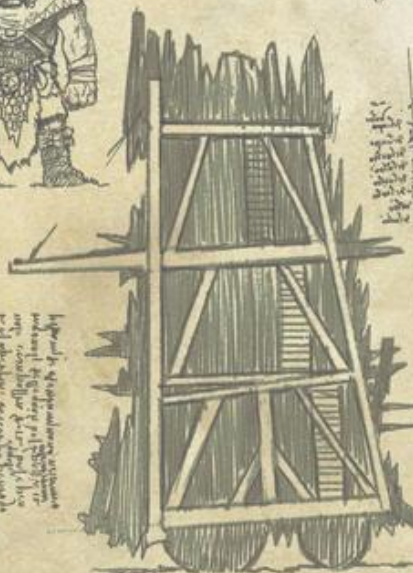
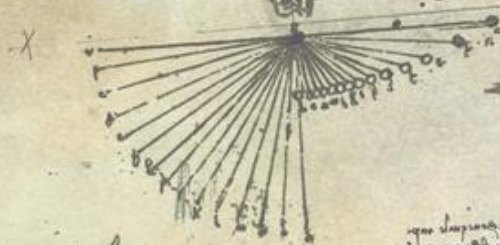
Esas conversaciones pronto llevan a los aldeanos a concluir que sería una buena idea explorar la zona, como mínimo, para tener una mejor idea de la amenaza a la aldea. Se animará a los personajes a que vengan si lucharon contra los Goblins antes y se les prometerá parte del dinero de recompensa de Ralf por participar.

Un grupo de exploración formado por Heidi, la milicia superviviente, los Guardas de Camino y cualquier personaje interesado pronto sigue a Heidi hacia el norte.

EL ESCONDITE DE HEIDI

Heidi puede guiar a la milicia por la carretera de Bögenhafen durante casi un kilómetro antes de adentrarse en la maleza. Los conduce brevemente al bosque en dirección este, hasta una depresión en el suelo donde había construido apresuradamente un vivac la noche anterior. Heidi afirma que escuchó a los Goblins pasar hacia el norte de aquí.

Un poco más al norte hay un rastro de destrucción y huellas de Goblins. Hay algunos surcos profundos en el barro, como si hubieran arrastrado un carro muy cargado. El sendero discurre de este a oeste. A unos 200 metros al oeste se encuentra el lugar de la máquina de asedio y a 300 metros al este se encuentra el campamento de los Goblins.



EL LUGAR DE LA MÁQUINA DE ASEDIO

Siguiendo el camino hacia el oeste, pronto el grupo se acercará de nuevo a la carretera Ubersreik-Bögenhafen. Hay un amplio claro justo dentro de la línea de árboles, y dentro de él se encuentra una gran estructura de madera sobre un resistente juego de ruedas.

La máquina de asedio de Snarlash consiste en el carro robado, que está equipado con un ariete con pinchos. En la parte trasera del carro hay una alta torre de madera, de unos 5 metros de altura, a la que se han clavado varios escudos orcos resistentes. La torre se estrecha bruscamente hasta la cima, y en su cima hay una efigie de madera de un dios piel verde que lleva ramas en lugar de astas. La cabeza proporciona cobertura para una plataforma sobre la que puede permanecer un Goblin, y también alberga un gran cuerno de guerra que produce un gran ruido de barritito cuando se toca.

Hay dos pisos dentro del cuerpo principal de la máquina de asedio. El piso inferior es lo suficientemente alto como para que un Goblin se agache, y dos arietes en batería improvisados están suspendidos del techo y colocados de manera que se balancean a través de los agujeros en la parte delantera del artilugio. Los arietes terminan en garras retorcidas pero afiladas hechas de hojas y puntas de lanza robadas.

El piso superior es lo suficientemente alto como para estar de pie y hay varias ranuras en las paredes del artilugio a través de las cuales se pueden disparar flechas. Tres arqueros podrían permanecer en esta parte de la máquina de asedio y disparar flechas a los enemigos en el exterior con relativa impunidad.

También en el claro se encuentra una gran jaula de madera que alberga la figura bastante triste de Ralf Strauss. Sus captores han abusado mucho de él, y su cara y brazos muestran marcas de muchas heridas pequeñas pero de aspecto desagradable. Le falta un ojo y tiene la nariz rota. Su traje de guardabosques cuidadosamente confeccionado ha sido manchado con sangre y suciedad, y su aspecto es lamentable.

Hay tres arqueros Goblins del Bosque y dos lanceros Goblins del Bosque custodiando la máquina de asedio. Van acompañados de un Snotling recadero. Estarán bajo el mando de Chakk si los Personajes no lograron matarlo durante el encuentro de la Primera Parte.

Dos arqueros Goblins del Bosque duermen en el piso superior de la máquina de asedio. Un arquero Goblins del Bosque está sentado en un árbol y observa el camino hacia el este.

No espera ningún ataque desde el oeste, pero está alerta y responderá rápidamente si ocurre.

Los dos lanceros han descubierto una madriguera de tejón al norte del claro y están ocupados intentando excavarla para matar y comer a los animales que se encuentran dentro. El Snotling está escondido debajo de la máquina de asedio. Desde aquí, observa cómo trabajan los dos Goblins que atacan a los tejones.

Chakk, si está vivo, se sentará encima de la jaula de Ralf. El Goblin se burlará del hombre en la lengua de los pieles verdes, sometiéndolo a una corriente de invectivas guturales incomprensibles. De vez en cuando, deja de burlarse e intenta babear con cuidado un poco de saliva en el ojo que le queda a Ralf.

Cada uno de los Goblins está absorto y el grupo debería poder acercarse lo suficiente al claro para inspeccionarlo sin molestarlos. Siempre que no hagan ningún ruido indebido, el grupo podrá acercarse a los Goblins sin tener que realizar ninguna tirada de Sigilo. Desde aquí podrán distinguir lo siguiente según los resultados de una tirada **Normal (+20) de Percepción**.

- ☠ **-1 NE o menos:** El personaje puede distinguir claramente el exterior de la máquina de asedio y a Ralf en su jaula. Pueden ver a los dos Goblins en la guarida del tejón y a Chakk, si está allí.
- ☠ **0 NE:** El personaje también distingue al Goblin en el árbol que domina el camino hacia el oeste.
- ☠ **+1 NE o más:** El personaje también escucha un ronquido sordo proveniente de la máquina de asedio y ve el cuerno de guerra colocado en su cima.

Si algún miembro del grupo desea acercarse, tendrá que pasar una tirada **Difícil (-20) de Movimiento silencioso (Rural)**. Si esto falla, el Goblin vigía los detectará y gritará una advertencia.

Desde corta distancia, los personajes pueden enfrentarse a los Goblins directamente. Cada vez que un miembro del grupo realiza cualquier tipo de acción dentro del alcance corto de los Goblins, debe pasar una tirada **Difícil (-20) de Movimiento silencioso (Rural)** para escapar de la atención de los Goblins.

DANDO LA ALARMA

Tan pronto como uno de los Goblins vea al grupo, dará la alarma. Los Goblins del Bosque reaccionarán de la siguiente manera.

El Goblin del Bosque en el árbol disparará flechas al Personaje más cercano. Para alcanzarlo, un personaje primero debe alcanzar el árbol y luego realizar dos maniobras para subir a una posición desde la cual pueda enfrentarlo cuerpo a cuerpo. Todos los ataques a distancia realizados contra el Goblin en el árbol sufren una penalización de -10 a las tiradas a Distancia debido a la cobertura que le proporciona el follaje.

El Snotling se lanzará hacia el campamento de los Goblins tan rápido como pueda para alertarlos de la presencia del grupo.



SNOTLING

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Rasgos: Bestial, Visión en la oscuridad, Infectado, Tamaño (Pequeño), Arma +4

A los Goblins en la máquina de asedio les lleva un turno despertarse y darse cuenta de lo que está pasando. Uno de ellos disparará desde el piso superior mientras el otro aprovecha su turno para subir a la parte superior del artilugio. En el tercer turno, tocará un gran barrito con el cuerno de guerra. Luego pasará los siguientes turnos disparando al miembro más cercano del grupo.

Todos los ataques a distancia realizados contra el Goblin en la parte superior del artilugio cuentan como realizados contra un objetivo en cobertura blanda. El Goblin en el piso superior está aún mejor protegido y cuenta como si estuviera en cobertura dura.

Si el Duende en la parte superior de la máquina de asedio muere antes de dar la alarma, el Duende en el piso superior buscará reemplazarlo.

Los lanceros y Chakk se moverán para defender la máquina de asedio de los atacantes. Si están claramente superados en número, pueden intentar utilizar a Ralf como rehén, fingiendo que le cortarán el cuello a menos que sus atacantes retrocedan. Esta es una amenaza vacía: Snarlash quiere mantener vivo al hombre para seguir manteniendo y mejorando su artilugio.

ASALTANDO LA MÁQUINA DE ASEDIO

Para entrar en la máquina de asedio, el personaje primero debe trepar por las estacas afiladas colocadas alrededor de su base. Pueden optar por hacerlo pasando una tirada **Difícil (-20) de Atletismo**. Si falla la tirada, el personaje recibe un daño de 3 de las estacas y debe intentar la tirada nuevamente para ingresar al artilugio.

Una vez dentro, el personaje estará en el piso inferior, donde los arietes improvisados están suspendidos del techo. Estos pueden girarse para atacar a personas y cosas delante del artilugio. Son muy pesados y cuentan como alabardas. También se benefician de estar en una posición elevada contra la infantería de tamaño humano, por lo que los ataques que los utilicen obtienen +1 NE. Sin embargo, son muy desgarrados, por lo que cualquier acción que se realice con ellos adolece del Defecto Lenta. Los personajes dentro del artilugio cuentan como si estuvieran en cobertura dura para representar la protección que ofrece el blindaje del artilugio.

Desde el primer piso, se necesita una tirada de **Desafiante (+0) de Escalar** para subir la escalera al segundo piso. Si la tirada falla, la escalera desvencijada no logra sostener al personaje y éste sufre una caída de 2 metros. Los del segundo piso pueden atacar a los del primer piso desde una posición elevada si así lo desean.

RESCATANDO A RALF

Si Ralf es liberado, se sentirá aliviado y agradecido. Tiene muchas heridas, pero aparte del ojo arrancado, ninguna es grave. Sin embargo, no está en condiciones de luchar y requiere atención médica inmediata para evitar más lesiones como resultado de la reapertura de heridas o el desarrollo de una infección.

Ralf explica que entró en el bosque hace dos semanas para gestionar un bosquecillo de fresnos cercano que había cortado. Se encontró rodeado de Goblins y fue llevado al campamento cercano. Allí conoció a Snarlash y se vio obligado a ayudar al Orco a construir su máquina.

Ralf aprendió bastante sobre las intenciones del Orco, ya que Snarlash conoce un poco de Reikspiel y estaba lo suficientemente feliz como para alardear y quejarse al viejo carpintero entre episodios de trabajos forzados y tortura intermitente. Como resultado, Ralf conoce gran parte de la historia de Snarlash y su conquista de la tribu Reikwald. No sabe nada de la rebelión de Nibl.

Ralf insta al grupo a destruir la máquina de asedio quemándola. Si le dicen que los aldeanos confundieron su creación con una bestia gigante, lo encontrará amargamente divertido y dirá: “¡Ese viejo orco es la verdadera bestia del bosque!”.

Contrariamente a los rumores, Ralf no es rico. Tiene unos 20 chelines escondidos en su choza en Geissbach y cuando se le pide una recompensa, ofrece parte del dinero, protestando que es todo lo que tiene.

EL CAMPAMENTO

A unos 300 metros al este del claro en el que dejaron la máquina de asedio se encuentra el campamento principal de Snarlash y los Goblins del Bosque. Este es otro gran claro con una gran tienda en el centro. La tienda está construida con pieles secas de ciervo, y los personajes pueden olerla mucho antes de verla.

Hay un gran fogón cerca de la tienda y un grupo de cuatro Snotlings están ocupados volteando un cadáver de ciervo en un asador de madera. Un par de Goblins del Bosque lanceros los vigilan para asegurarse de que no se coman la carne.

Otro par de lanceros patrullan tristemente el perímetro del campamento. No es un trabajo que les guste hacer, pero Snarlash les golpeará si detecta que solo simulan hacerlo.

Dos Goblins del Bosque arqueros están sentados en los árboles a poca distancia del claro, vigilando de cerca el camino hacia la máquina de asedio.

Snarlash está descansando en la tienda, acompañado por su leal guardaespaldas Gitrip. Gitrip es el último de los Orcos que acompañó a Snarlash en su viaje desde las Montañas Grises. Es devoto de Snarlash y nunca se aparta del lado del viejo Orco.

SALTA LA ALARMA

Si uno de los Goblins en el lugar de la máquina de asedio da la alarma tocando el cuerno, o si el corredor Snotling logra escapar, Snarlash pronto se dará cuenta de que está pasando algo. Reunirá las fuerzas restantes y luego las marchará hasta el lugar, tardando aproximadamente un cuarto de hora en completar el viaje.

Lo que hará el viejo Orco una vez que llegue allí depende de la situación. Si todavía hay enemigos en el área, los ataca. Si llegue a una escena de devastación, con su artillugio quemado, sus Goblins asesinados y su prisionero liberado, jurará venganza contra el pueblo de Geissbach.

Esto podría implicar que regrese al bosque para consolidar su poder y reunir sus fuerzas para otro día, o podría decidir salir en un resplandor de gloria y liderar un asalto temerario inmediato contra la aldea.

ACERCÁNDOSE SIN SER VISTOS

Es más difícil acercarse al campamento que al lugar de la máquina de asedio. Los guardias aquí están en un estado de alerta mucho mayor. Siempre que no hagan ningún ruido indebido, el grupo podrá acercarse a los Goblins sin tener que realizar ninguna tirada de Sigilo. Desde aquí, podrán distinguir lo siguiente según los resultados de una tirada **Normal (+20) de Percepción**.

- ☛ **-1 NE o menos:** El personaje puede distinguir claramente el campamento y a los Snotlings y a los Goblins del Bosque junto al fuego.
- ☛ **0 NE:** El personaje ve a los dos lanceros que patrullan haciendo su ronda.
- ☛ **1 a 2 NE:** El personaje también distingue un Goblins en un árbol que domina el sendero hacia el oeste.
- ☛ **3 o más NE:** El personaje ve a ambos Goblins en los árboles.



SNARLASH - ORCO VIEJO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	55	30	45	55	10	15	20	25	55	20	19

Rasgos: Animosidad (Pielas verdes); Armadura (Cuerpo, Brazos, Piernas) 4 (9), Beligerante, Difícil de matar, Miedo 2, Infectado, Visión nocturna, Arma +8

Habilidades: Frialdad 70, Esquivar 30, Intimidar 60, Intuición 40, Mando 45, Sabiduría Académica (Guerra) 50, Cuerpo a cuerpo (Básico) 75, Percepción 30

Talentos: Percepción de combate, Reflejos de combate, Inspirador, Amenazador, Resuelto, Líder de guerra

Accesorios: Máscara de Hierro (Confiere el Rasgo Miedo 2 de Snarlash cuando la lleva), Armadura completa tosca, Espada

GITRIP - GUARDAESPALDAS ORCO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	55	30	55	55	35	35	20	25	35	20	18

Rasgos: Animosidad (Pielas verdes); Armadura (Cuerpo, Brazos, Piernas) 2 (7), Beligerante, Difícil de matar, Infectado, Visión nocturna, Arma +9

Accesorios: Partes de armadura, Espada

MOVIENDO LA BESTIA

La Bestia de Giessbach es una gigantesca y destartalada máquina de asedio que normalmente es arrastrada por varios goblins. Los intentos de los Personajes de moverla requerirán la fuerza de varios aldeanos actuando al unísono, y los Personajes tendrán que pasar una tirada **Complicada (-10) de Mando** para lograr que la bestia se mueva.

Alternativamente, los personajes podrían encontrar una manera de enganchar una cantidad adecuada de animales de carga a la máquina de asedio, luego también se puede mover, pero requerirá una tirada exitosa **Difícil (-20) de Carisma Animal**.

Si los personajes tienen éxito en sus intentos de mover la máquina de asedio, la imponente construcción cuenta como si tuviera un índice de movimiento de 4 al principio y 6 en los turnos siguientes a medida que gana impulso.

Si algún miembro del grupo desea acercarse, tendrá que pasar una **tirada Difícil (-20) de Movimiento silencioso (Rural)**. Si falla, el Goblin vigía lo nota y hace un ruido como el graznido de un cuervo. Los personajes se dan cuenta de que hace esto si superan una tirada **Difícil (-20) de Percepción**.

Desde corta distancia, los personajes pueden enfrentarse directamente a los Goblins. Cada vez que un miembro del grupo realiza cualquier tipo de acción dentro del corto alcance de los Goblins, debe pasar una tirada **Muy Difícil (-30) de Movimiento silencioso (Rural)** para escapar de la atención de los Goblins.

Al escuchar el graznido de un cuervo, los lanceros Goblins corren hacia el centro del claro donde se les unen Snarlash y Gitrip. Luego avanzan en grupo hacia el Goblin del Bosque arquero que dio la señal y descubren cuál es el problema. Dos de los Snotlings intentan escurrirse del claro y dirigirse al lugar de la máquina de asedio en busca de refuerzos. Los otros dos aprovechan la oportunidad para servirse un poco de venado asado.

Si Snarlash detecta enemigos, su plan será simple: se enfrentará a ellos y luchará hasta la muerte. A diferencia del resto de su banda, Snarlash habla algo de Reikspiel y disfruta amenazando y burlándose de sus enemigos mientras busca enfrentarlos.

Los Goblins del Bosque luchan con una apariencia de valentía mientras Snarlash vive, pero si cae en la batalla, no continúan con su ataque. En lugar de eso, intentan adentrarse en el bosque con la esperanza de encontrar otros miembros supervivientes de la tribu. Gitrip está hecho de un material más duro e intenta acabar con cualquiera que le dé el golpe mortal a su líder.

Buscando en el Campamento

No hay nada de mucha utilidad en el campamento, aunque los personajes pueden notar que entre los detritos desechados junto al fogón hay varios huesos que pertenecen a un humano adulto. Son los restos del conductor del carro desaparecido.

GOBLINS ERRANTES

Dependiendo de si los Personajes mataron o no a la patrulla de Chakk, es posible que Snarlash tenga muchos más Goblins bajo su mando. Durante el día, estos Goblins se organizan en dos patrullas aproximadamente iguales y se les ordena recorrer el bosque circundante en busca de algo para comer.

Puedes utilizar estos Goblins de repuesto como mejor te parezca. Si las cosas van demasiado bien para el grupo, podrían aparecer bandas de estos recolectores para agravar sus problemas. Por otro lado, si el grupo está luchando contra Snarlash y sus Goblins del Bosque, entonces podrías asumir fácilmente que las patrullas están explorando lejos para encontrar toda la comida que necesitan.

CONSECUENCIAS

Si los personajes alcanzaron buena reputación en la batalla contra Snarlash, en Geissbach serán aclamados como héroes.

Si Hans ha conservado la autoridad en Geissbach, los personajes reciben elogios de los felices aldeanos por finalmente librarse de la bestia (tal como era). Los llevan al bar de la Posada A Medio Camino y los invitan a una comida excelente con muchas bebidas gratis. Se les dará la seguridad de que, si alguna vez visitan Geissbach, no tendrán que preocuparse por un lugar donde quedarse o comida para comer, y las celebraciones durarán hasta bien entrada la noche.

Si Jorgen ha asumido el liderazgo, la recepción es algo más tranquila. Después de que los personajes hayan recibido unas cuantas palmadas en la espalda y otros gestos de gratitud por parte de los lugareños, los conduce a su oficina y les proporciona una superficial recompensa monetaria de 10 chelines a cada uno. Jorgen les hablará sobre sus planes para el futuro, y si los Personajes mencionan que esperan conseguir un empleo en el futuro, estará dispuesto a escribir una carta de recomendación a celebridades como los von Jungfreud, los von

Saponatheim, los Ruggbroder, o los dueños de la Compañía de Diligencias Las Cuatro Estaciones.

LOS EFECTOS A LARGO PLAZO DE LA LUCHA POR EL PODER

Activos en el área de Geissbach, en el futuro les gustaría saber qué fue del pueblo, o incluso visitarlo nuevamente para encontrarse con los residentes o como punto de parada en la carretera de Bögenhafen a Ubersreik.

Si Hans retiene el poder, el pueblo seguirá igual que antes, pobre y atrasado, pero manteniendo una independencia general de los gobernantes aristocráticos de Ubersreik. La salud de Hans no mejorará y aproximadamente un año después de los acontecimientos de la aventura, se guardará en cama y morirá un mes después. Un miembro de la milicia del pueblo, como Frederick Bogenshutze, asumirá el papel de anciano y gobernará en gran medida al estilo de Hans. La Posada A Medio Camino fracasará como negocio y Jorgen y su familia se irán. Una familia del pueblo se hará cargo de la posada y administrará un negocio más modesto, que ofrecerá comida rústica, cervezas locales y un lugar económico para quedarse.





Si Jurgen se convierte en el líder de la aldea, los cambios serán algo más dramáticos. La comunidad agrícola se centrará más en proporcionar un excelente lugar para alojarse a los viajeros en la carretera de Bögenhafen a Ubersreik, y la prioridad dada a la agricultura disminuirá. Hans enfermará y morirá como se indicó anteriormente, pero aunque se nombre un nuevo anciano, el puesto se habrá convertido en únicamente ceremonial. Jurgen trata con los nobles locales en orden.

Para patrocinar sus proyectos, porque la Posada A Medio Camino nunca llega a ganar suficiente dinero por sí sola, aunque por turnos, tiene que ceder a la voluntad de los gobernantes y de los pocos comerciantes que se instalan en el pueblo.

EL PEQUEÑO ASUNTO DE UNA CARTA

Si los Personajes visitan la finca von Bruner con una carta para Ludmilla Aschaffenberg, se les proporcionará una audiencia con la joven noble después de una breve espera. Ludmilla es recatada y delicada y algo incómoda con la gente común. Esto es el resultado de la falta de familiaridad y la timidez, más que de un esfuerzo por ser grosero o snob. Ella tomará y leerá la carta, y siempre que el sello de cera no se rompa, proporcionará a los Personajes una recompensa de una corona de oro por entregarla de forma segura. Ella les agradecerá de todo corazón la ayuda que le han brindado a su esposo y pagará el alojamiento y la comida de una semana en el La Posada La Luna Roja si los Personajes desean quedarse allí mientras lo esperan.

LLEGA UNA DILIGENCIA

A última hora de la tarde llega a la Posada A Medio Camino una diligencia de Bögenhafen con destino a Ubersreik. Los dos cocheros tienen que entregar algo de correo y sólo un pasajero, un joven iniciado de Verena que visita Ubersreik por asuntos de culto. Borgun Barbaespuma, ya algo arrepentido y hambriento, reserva un asiento en el carruaje. También habrá espacio para los personajes. La diligencia partirá a primera hora de la mañana hacia Ubersreik.

RECOMPENSAS

Además de los PE normales que ofreces por una buena interpretación y divertirse, debes repartir los PE al final de cada sesión siguiendo las siguientes pautas:

- 20 puntos por descubrir la verdad detrás de Heidi y el Basilisco.
- 10 puntos por ayudar a resolver la lucha de poder entre Hans y Jurgen.
- 50 por lidiar con Snarlash y el Campamento Goblin.
- 20 puntos si logran destruir la máquina de asedio.
- 10 puntos por rescatar a Ralf.