

PATHFINDER[®]

MÓDULO[™]

¡NOSOTROS SER
CUATRO GOBLINS!

UNA AVENTURA DEL JDR PATHFINDER PARA NIVEL 1 POR CRYSTAL FRASIER



LA GRAN JA PIEDERREMO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

LA GRAN JA PIEDERREMO

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

Autor • Crystal Frasier
Jefatura de desarrollo • James Jacobs
Ilustración de portada • Jaime Martínez
Ilustraciones interiores • Caio Maciel Monteiro
y Kiki Moch Ritzky
Cartografía • Rob Lazzaretti
Editor jefe • F. Wesley Schneider
Dirección creativa • James Jacobs
Dirección ejecutiva • James L. Sutter
Desarrollo sénior • Rob McCreary
Desarrollo • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland
y Owen K.C. Stephens
Asistentes de desarrollo • Crystal Frasier, Amanda Hamon
Kunz y Linda Zayas-Palmer
Redactores sénior • Judy Bauer y Christopher Carey
Redactores • Jason Keeley y Josh Vogt
Jefatura de diseño • Jason Bulmahn
Diseño • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland y
Mark Seifter
Jefatura de dirección artística • Sarah E. Robinson
Dirección artística • Sonja Morris
Diseño gráfico sénior • Adam Vick
Diseño gráfico • Emily Crowell
Editor • Erik Mona
CEO de Paizo • Lisa Stevens
Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Jefatura de marketing • Jenny Bendel
Vicepresidencia de finanzas • Christopher Self
Contabilidad • Ashley Kaprielian
Administración • B. Scott Keim
Jefatura técnica • Vic Wertz
Dirección de desarrollo de software • Cort Odekirk
Desarrollo de software sénior • Gary Teter
Dirección de proyectos • Jessica Price
Coordinación del juego organizado • Tonya Woldridge
Diseño del juego de cartas de aventuras • Tanis O'Connor
Equipo de la Comunidad • Liz Courts y Chris Lambertz
Equipo de Atención al cliente • Sharaya Copas, Katina
Davis, Sara Marie Teter y Diego Valdez
Equipo del Almacén • Will Chase, Mika Hawkins, Heather
Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood
Equipo de la página "Web" • Christopher Anthony, Lissa
Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith y Scott Spalding

Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Traducción • Rosa María Arbós
Coordinador de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Darío Pérez Catalán

En Portada



¡Jaime Martínez nos muestra lo que se pueden divertir un goblin y un cerdito con un delicioso y azucarado pastel de bodas!



ÍNDICE DE MATERIAS

PARTE 1: ¡NOSOTROS SER CACHORROS! . . . 3

Un grupo de goblins completamente nuevo, recién salido de la jaula de los cachorros, debe demostrarse a sí mismo que son adultos soportando y completando una serie de desafíos de mayoría de edad.

PARTE 2: ¡NOSOTROS (SEREMOS) GOBLINS! . . . 4

Una vez completos los desafíos, los cachorros de goblin deberán viajar hasta la Ciénaga de los Renacuajos para capturar cada uno su propio sapo, para luego presentárselo a los fantasmagóricos espíritus que acechan en la notoria Cueva del Miedoscuro, a pesar de las interferencias ni deseadas ni esperadas de goblins matones, gatos acaparadores y extrañas damas élficas de orejas puntiagudas.

PARTE 3: NOSOTROS HACER INCURSIÓN . . . 7

Tras averiguar dónde va a tener lugar una boda de medianos, los goblins recién aceptados como adultos son invitados a tomar parte en su primera incursión de verdad. ¡Habrás pastel!

PERSONAJES PREGENERADOS . . . 12

Esta sección presenta las estadísticas de los cuatro cachorros goblins que protagonizan esta aventura: ¡Reta, Poog, Mogmurch y Chuffy!

¡Nosotros ser cuatro goblins!, es un módulo *Pathfinder* diseñado para cuatro goblins de 1er nivel, y utiliza el ritmo de avance de PX medio. Este módulo está diseñado para el Escenario de campaña *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente a cualquier mundo de juego.

REFERENCIA

Esta aventura hace referencia a diversos productos *Pathfinder*, pero no se requieren dichos suplementos para jugarla. Los lectores interesados en la información presentada en los manuales *Pathfinder* pueden encontrar las reglas completas de dichos manuales disponibles gratuitamente online en paizo.com/prd.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com



Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona
España

Este producto cumple con la Open Game License (OGL) y puede utilizarse tanto con *Pathfinder* como con la edición 3.5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo.

Identidad de producto: por la presente los siguientes elementos se identifican como Identidad de producto, tal y como ésta se define en la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e), y no constituyen Contenido abierto: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, relatos, lugares, personajes, ilustraciones y vestimentas profesionales. Todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de juego abierto (Open Game Content) o que sea de dominio público queda excluido de esta declaración.

Contenido abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este producto de Paizo Inc se considera Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a Sección 1(d). Ninguna parte de esta obra, aparte lo designado como Contenido de juego abierto puede ser reproducida en formato alguno sin autorización por escrito.

Módulo *Pathfinder*: ¡Nosotros ser cuatro goblins! © 2016, Paizo Inc. © 2016 Paizo Inc. para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo *Pathfinder* y la Sociedad *Pathfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Map Pack*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Pawns*, *Pathfinder Player Companion*, *Pathfinder Roleplaying Game* y *Pathfinder Tales* son marcas comerciales de Paizo Inc.



¡NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!

ACERCA DE ESTA AVENTURA

¡Nosotros ser cuatro goblins!, es la cuarta iteración de las aventuras ¡Nosotros ser goblins!, una inusual cadena de relatos que han aparecido en los productos del Día del Juego de rol Gratuito desde 2011. Estas aventuras funcionan igual de bien como divertidas aventuras únicas o como una serie de relatos cortos, en los que los jugadores interpretan el papel de quienes ahora son los héroes icónicos Chuffy, Mogmurch, Poog y Reta, ansiosos de provocar el caos en los alrededores de Punta Arena. ¡Nosotros ser cuatro goblins! da un salto atrás en el tiempo para seguir la primera aventura de nuestros héroes, en la que se establecieron en la sociedad de los Lamesapos, se ganaron sus respectivos nombres y asaltaron un banquete de bodas mediano.

En las páginas 14 a 17 de esta aventura podéis encontrar cuatro goblins pregenerados, o bien los jugadores pueden crear sus propios goblins de 1^{er} nivel utilizando el *Bestiario* de Pathfinder y las clases de PNJ que aparecen en las *Reglas básicas*. Si bien ¡Nosotros ser cuatro goblins! es una precuela de ¡Nosotros ser goblins!, y tener experiencia en dicha aventura puede añadir más diversión a los jugadores, el conocimiento de las otras aventuras de esta serie no es necesario para jugar ésta.

NOSOTROS SER GOBLINS, TODOS ENJAULADOS
BUEN HOGAR DONDE GOBLINS SER CRIADOS
LA RABIA PRUEBA, LOS BARROTES MASCA
Y DE LA JAULA DE BEBÉS ESCAPA
PROBAR LA VALÍA, ESE ES EL PLAN
TODOS NOS UNIMOS AL GRANDIOSO CLAN

NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!

TRASFONDO DE LA AVENTURA

A la tribu goblin de los Lamesapos le encanta pensar que domina la Marisma Tocón de Salmuera mediante el miedo y el salvajismo, cuando de hecho son la suerte y la falta de competencia las razones más exactas. Como en cada tribu goblin, cada año una nueva cosecha de bebés llega a la edad adulta entre los Lamesapos. Peligrosamente hambrientos y descerebrados como sólo pueden ser los niños, los bebés goblins pasan sus primeros años en una jaula para cachorros. Allí están sujetos a la regla de la supervivencia y quienes quieren crecer para unirse a la tribu deben dominar, abrumar y en muchos casos comerse a los goblins más débiles con los que crecen. Al cabo del tiempo, los supervivientes madurarán hasta convertirse en los monstruitos ansiosos que toda tribu goblin aprecia. Todos los goblins surgen de estos humildes orígenes, desde los jefes como Gutwad o Arrancapepitas hasta héroes goblins a punto de ser legendarios como Chuffy, Mogmurch, Poog y Reta. Las tribus de goblins tradicionalmente enfrentan a cada nueva generación a una batería de desafíos para determinar el lugar de cada cachorro en la tribu y los Lamesapos no son ninguna excepción. Para asegurarse de que sus guerreros son intrépidos (o por lo menos buenos mentirosos), envían a cada cachorro goblin a una misión peligrosa en la que ha de capturar un sapo antes de poder elegir nombre y convertirse en un goblin hecho y derecho a los ojos de la tribu.

Por supuesto, más allá de la Marisma Tocón de Salmuera la vida continúa. Otras razas de las zonas circundantes se enamoran y tienen bebés que también crecen para enamorarse. Un ejemplo de eso son Winnius Piederremo y su hermosa novia Wellma. Además de ser unos tortolitos encantadores, los jóvenes medianos han sido nombrados recientemente matones de la familia de delincuentes de los Piederremo, un clan que se ha hecho un nombre extorsionando a los viajeros que suben o bajan por el río Empapado y de vez en cuando recaudando deudas de uno de los usureros más improbables (y menos sospechados) de Punta Arena, una mujer llamada Lottie. Gran parte de la familia Piederremo, así como la propia Lottie, ha viajado hasta la granja de los Piederremo para tan feliz ocasión como la boda de la pareja.

Esta adorable (y quizá inesperadamente violenta) unión de medianos tendrá lugar, por coincidencia, al mismo tiempo que la tribu de los Lamesapos libera al mundo su última camada de cachorros, ¡y nada mejor para una incursión goblin excitante que medianos, cuchillos y un pastel de 4 pies (1,20 m) de grosor! Lo único que necesitan los PJs es una excusa para asistir al feliz evento, y quiere la suerte que haya una de viaje por la marisma en una carreta desvencijada, al mismo tiempo que los aventureros goblins salen para ganarse un nombre y un lugar en el mundo...

PARTE I: ¡NOSOTROS SER CACHORROS!

Lee lo siguiente a los jugadores para empezar.

Sois goblins de la tribu Lamesapos. O por lo menos algún día lo seréis. De momento, sin embargo, no sois más que cachorros; niños goblins hambrientos, amorales y cascarrabias, que aprendieron a dejar de morder piedras hace tan sólo unos pocos meses. Pero a cada día que pasa, la jaula para cachorros se os hace cada vez más pequeña. El

¿DÓNDE DE GOLARION?



Los Lamesapos tienen su hogar en la Marisma Tocón de Salmuera, algunas millas (km) al suroeste de la localidad de Punta Arena, a lo largo de la costa de Varisia. El último acto de la aventura lleva a los Lamesapos unas cuantas millas (km) tierra adentro, a lo largo del río Empapado hasta la pequeña finca de los Piederremo.

mundo exterior incita cada vez más vuestra curiosidad (y apetito) de goblins, pero los odiosos barrotes de la jaula os mantienen a raya.

Unos pocos cachorros más florecen en la jaula, mientras los más pequeños y más débiles son eliminados. Testacaldero está literalmente por encima de la competencia, siendo un goblin de impecable flatulencia y habiéndose agenciado ya un impresionante gorro gracias a una tetera que quedó demasiado cerca de la jaula. Incluso los goblins adultos (entre ellos el legendario jefe Rendwattle Gutwad) han tomado nota de Testacaldero y sus habilidades avanzadas en pinchar al resto de vosotros con palos y propinar dolorosos coscorriones.

Pero hoy es un día especial. Hoy, en lugar de un cubo de cabezas de pescado, la cuidadora de los cachorros Cocopodado sacó una llave y abrió la puerta de vuestra jaula, dejando salir al mundo a vuestro grupo por vez primera. Otros Lamesapos se reunieron, mirándoos de hito en hito y masticando las cabezas de pescado que tenían que haber sido para vosotros. «Ya no caber en la jaula,» resopla Cocopodado. Pero aún no ser Lamesapos. Lamesapos tener que ser útiles. ¡Lamesapos tener que ser duros! Lamesapos tener que ganar su sitio en tribu. ¡Y eso mismo ser lo que hacer ahora! ¡Mostrar de lo que ser capaces, incluso si eso llevar al cementerio!»

Cada tribu goblin tiene tradiciones únicas para marcar la mayoría de edad de los cachorros y determinar sus papeles en el clan. Los Lamesapos adoptaron una tradición utilizada por los humanos cercanos y obligan a sus jóvenes a ganarse una cierta variedad de lo que denominan 'emblemas' teniendo éxito en tareas arbitrarias y crueles. Más que simples insignias, los emblemas de los Lamesapos son objetos mágicos únicos, fabricados sobre todo gracias a los accidentes y a la tozudez de los goblins, que conceden a los cachorros (propensos a los accidentes) unas pocas segundas oportunidades de sobrevivir. Como las pociones, los emblemas de los Lamesapos los puede utilizar cualquiera (aunque un goblin creditado a quien se descubra utilizando uno es ridiculizado por jugar con 'juguetes de críos'). Un goblin puede activar un emblema



de los Lamesapos como acción inmediata, por lo general como respuesta a algún peligro o estado especial. Si no se usa en una semana, su magia se desvanece y se transforma en un trozo de tela inútil. Una vez se utiliza un emblema de los Lamesapos, su magia se desvanece para siempre.

La cuidadora de los cachorros **Cocopodado** (NM goblin mujer guerrera 1) dispone en fila a los PJs y a un puñado de otros cachorros goblins para su evaluación, excusando a Testacaldero dada su obvia superioridad y su notable cubrecabezas. Al cabo de unos pocos e incómodos momentos, la tribu presenta cuatro desafíos a los cachorros, de uno en uno. Un cachorro puede rehusar un desafío, pero hacerlo conlleva una rociada de fango y basura por parte de la multitud, que inflige 1 pg de daño. Tener éxito en una tarea permite a un cachorro ganar un emblema de los Lamesapos; Cocopodado tiene los suficientes para todos, por si más de un cachorro gana un desafío. Los cuatro desafíos de emblema de los Lamesapos se indican a continuación.

ENEMISTAD CON LOS ANIMALES

Los cachorros deben demostrar su dominio sobre criaturas peligrosas intentando atar una correa a una araña particularmente grande. Luchar con una araña escarlata del tamaño de una cabeza requiere una prueba de maniobras de combate CD 9, seguida por una prueba de Destreza CD 12 para hacer un nudo seguro. Si uno de los cachorros falla cualquiera de sus pruebas, la araña intenta de inmediato morderle (Mordisco +7) infligiendo 1 pg de daño y 1 punto de daño a la Fuerza si tiene éxito (una salvación de Fortaleza CD 10 niega el daño a la Fuerza). La araña se pone nerviosa y se aleja a la carrera si un goblin falla un total de tres pruebas.

Beneficio de emblema de los Lamesapos: tras un ataque con éxito contra una criatura del tipo animal, el usuario de este emblema de los Lamesapos incrementa en +1d6 pg su daño debido a dicho ataque. Este daño adicional no se dobla con un impacto crítico. El usuario puede decidir activar este emblema una vez ha tirado el daño normal del ataque.

GOLPES FELICES

Los cachorros deben hacerse daño a sí mismos de forma creativa para deleite de la tribu. Cada intento inflige 1d3 pg de daño no letal a uno mismo (heridas especialmente creativas infligen 1 ó 2 pg de daño adicionales). El cachorro puede hacer que la herida sea entretenida con una prueba de Engañar o de Carisma CD 15, obteniendo un bonificador por circunstancia a dicha prueba igual a la cantidad de daño no letal sufrido. Los cachorros podrán intentar de nuevo este desafío mientras permanezcan conscientes.

Beneficio de emblema de los Lamesapos: el usuario de este emblema de los Lamesapos obtendrá RD 5/— contra un solo ataque, y saldrá despedido a 5 pies (1,5 m) del atacante en la dirección que elija, cayendo de pie. El usuario puede activar este emblema una vez es impactado, pero antes de tirar el daño.

PALABRAS QUE DUELEN

Para probar su inteligencia, incluso frente a un dolor extremo, cada cachorro debe pronunciar un insulto mordaz a la vez que tiene en la boca un guijarro caliente sacado de la fogata. El cachorro debe conseguir una salvación de Fortaleza CD 8 para mantener

el guijarro caliente en la boca el primer asalto; que se le ocurra un insulto mordaz ese mismo asalto requiere una prueba de Inteligencia CD 14. Cada cachorro pueden intentarlo de nuevo si fallan la prueba de Inteligencia, pero la CD de la salvación de Fortaleza se incrementa en 1 cada asalto, y no puede probar de nuevo una vez la falla. Cuando un goblin falla esta salvación de fortaleza, escupe como acto reflejo el guijarro caliente antes de que le cause daño.

Beneficio de emblema de los Lamesapos: el usuario de este emblema de los Lamesapos podrá lanzar un chorro de invectivas contra una sola criatura que tenga una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor y que se encuentre a 30 pies (9 m) o menos. Eso permite al usuario intentar una prueba de Intimidar para desmoralizar a dicha criatura con un bonificador +5 por circunstancia a la tirada. Si la prueba del usuario excede la CD del objetivo por 5 o más, éste queda grogui durante 1 asalto en lugar de estremecido. Éste es un efecto enajenador.

LENQUA RETORCIDA

Para probar la agilidad de sus dientes, los cachorros deben extraer gusanos del fango sin usar ni las manos ni los pies. Cada vez que un cachorro se traga una bocanada de fango, debe conseguir una prueba de Percepción CD 12 para encontrar un gusano en el interior. Una vez un goblin encuentra un gusano, puede evitar tragárselo con una salvación de Reflejos CD 14. Un cachorro puede tragarse tres bocanadas de fango antes de que se le llenen las tripas y ya no pueda intentarlo de nuevo.

Beneficio de emblema de los Lamesapos: el usuario de este emblema de los Lamesapos puede repetir una sola tirada de salvación que acaba de fallar, pero a continuación cae de bruces inmediatamente.

PARTE 2: ¡NOSOTROS (SEREMOS) GOBLINS!

Finalmente libres de la caja de los cachorros, a los ávidos aspirantes sólo les queda una tarea que llevar a cabo antes de que la tribu de los Lamesapos les reconozca como goblins de pleno derecho: apresar su propio sapo en la Ciénaga de los Renacuajos y presentársela a las fuerzas malignas que habitan en las profundidades de la Cueva del Miedoscuro. Los Lamesapos se atrevieron a incluir el desafío a las fantasmagóricas ruinas como parte de su ritual de mayoría de edad poco después de que su antigua jefa, la temible Spludna Escupe-Cuando-Habla matara al anciano humano que vivía en el interior. Ignorando el hecho de que la ‘cueva’ es en realidad la decrepita cabaña del ermitaño, los Lamesapos han estado apaciguando a los espíritus de Miedoscuro (añadidos de ficción a su siempre cambiante panoplia de supersticiones) más tiempo del que nadie puede recordar (por lo menos 10 años), presentando sus sapos ante el combado esqueleto del antiguo habitante del edificio.

A los favoritos del jefe Gutwad (Testacaldero y sus seguidores) se les permite salir de inmediato hacia la Ciénaga de los Renacuajos, lo que les dará a los PJs una noche para descansar y recuperarse de cualquier herida que hayan sufrido en la Parte 1. Los PJs también pueden aprovechar esta oportunidad para rapiñar cualquier arma que quieran. Las clavas y los bastones son fáciles de encontrar. Una prueba de Percepción CD 12 permite descubrir una caja

NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!



que contiene siete dardos, que está siendo usada para calzar una mesa inestable. La tapa de la caja tiene una bonita correa que permite utilizarla como escudo de madera ligero.

EL CONSEJO DE COCOPODADO

Una vez los cachorros han descansado y recogido cualquier recompensa que se han ganado, Cocopodado les reúne en el lindero del poblado y se dirige al grupo.

"¿Vosotros creer que ser duros por haber salido de jaula, cachorros? ¡Bah! Aún no ser goblins. Los únicos goblins de verdad ser los Lamesapos, y un Lamesapos sin sapo no ser nada. O sea. Que para ser Lamesapos, tú atrapas sapo en Ciénaga de los Renacuajos y no mueres. Después llevas sapo a Cueva del Miedoscuro y tampoco mueres. Después enseñas sapo a espíritu de Miedoscuro y quizá, si ser goblin de verdad, no mueres. Consigue sapo. Muestra a espíritu. Mata cualquiera que intente pararte. No mueras.

Esta última parte ser muy importante".

Cocopodado dibuja un tosco mapa, mostrando la ubicación de la Ciénaga de los Renacuajos y la Cueva del Miedoscuro, y después pone en marcha a los PJs. Si los PJs tienen alguna pregunta, les responde tratándoles como a bebés y lanzándoles fango.

LA CIÉNAGA DE LOS RENACUAJOS (VD ½)

Alguna que otra burbuja quiebra la superficie de esta charca, apesetosa y poco profunda, y una nube de insectos nubla el aire en todas direcciones. Sólo los ruidos guturales típicos de los sapos se abren paso por encima del zumbido de los bichos.

La tribu Lamesapos recluta a sus mascotas titulares en esta ciénaga en concreto. Las aguas turbias y estancadas están atestadas de algas y larvas de insectos, lo que las convierte en el terreno de cría ideal para una alucinante especie de sapos cuyas psicoactivas secreciones han ayudado a los goblins durante décadas a soportar tardes aburridas.

El agua sólo tiene 1 pie (30 cm) de profundidad y los goblins no suelen pesar lo suficiente como para atravesar con su peso (por lo general; ver Tesoro) la capa de turba que hay en el fondo. Como acción estándar, un cachorro puede atrapar a un sapo con una prueba de maniobras de combate CD 15 con éxito. Los PJs pueden mejorar sus probabilidades con algo de astucia mediante tácticas especiales como trepar a terreno más alto, simulando los sonidos de llamada de los sapos para atraerlos, o utilizando el Sigilo. Con una prueba de habilidad CD 12 del tipo apropiado, un goblin obtiene un bonificador +2 a su prueba de maniobras de combate para atrapar a un sapo.

Sapos de lamer: los llamados 'sapos de lamer' de la Ciénaga de los Renacuajos segregan una débil toxina que causa aturdimiento y alucinaciones, además de amortiguar el dolor en los goblins jóvenes. Lamer o comerse un sapo de lamer es una acción estándar y proporciona al afortunado goblin 5 pg temporales durante 30 minutos. Durante ese tiempo, el lamedor de sapos sufre un penalizador -2 a las pruebas de Percepción y de iniciativa. Un goblin puede beneficiarse de lamer un sapo una vez al día, y al cabo de tres lametazos el lamedor no obtiene beneficio adicional alguno (pero sigue sufriendo fuertes e hilarantes alucinaciones).

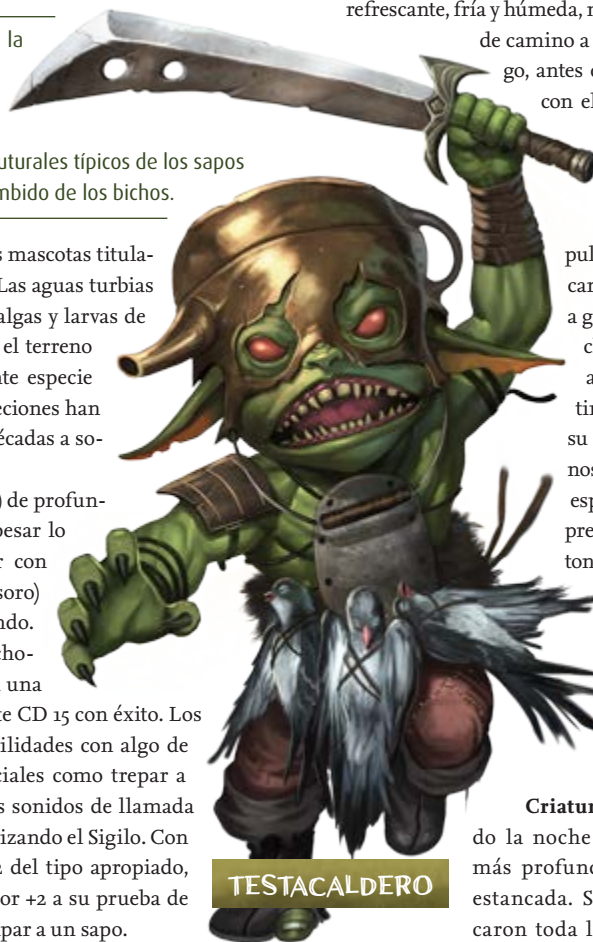
Tesoro: los antiguos héroes goblins Smurget el Recio y Grom Que-Nunca-Se-Corta-las-Uñas-de-los-Pies tuvieron un amargo final en la Ciénaga de los Renacuajos hace algunos años cuando accidentalmente atravesaron la turba y se vieron arrastrados a las oscuras y acres aguas que hay más abajo. En algún momento durante la cacería de sapos, uno de los goblins encuentra automáticamente un rajaperros sobresaliendo de la turba. Investigaciones posteriores permiten revelar dos cuerpos encurtidos en las aguas que hay por debajo, junto con un segundo rajaperros, una jabalina, un garfio, un símbolo impío de Zarongel, dos cucharas de madera, dos topos muertos y una jarra de cabezas de pescado en escabeche.

LAS BALADRONADAS DE TESTACALDERO (VD 1)

El horrible sol de la mañana lentamente deja paso a una llovizna refrescante, fría y húmeda, mientras los goblins cruzan la ciénaga de camino a la Cueva del Miedoscuro. Sin embargo, antes de llegar a su destino, se encuentran con el camino cortado por un tronco caído, toscamente cortado. Una figura taimada de color verde grisáceo está sentada encima del tronco: Testacaldero el goblin, con su tetera pulida aún colgada sobre su fruncido careto. Grita, «¡Torpes bebés que aspirar a goblins!» mientras un par de otros cachorros de la jaula (Culgick y Rempty) aparecen a su lado. Testacaldero continúa, haciendo ondear por encima de su cabeza un rajaperros de aspecto ominoso. «Haber cogido sapos del estanque especial de Testacaldero y ahora pagar precio. ¡Dar vuestros sapos! ¡Y decir ser tonto!».

Testacaldero no ha pensado bien lo fácilmente que ésta última demanda se puede convertir en un insulto, y si cualquiera acaba por decir «Ser tonto» le da un ataque de rabia y ataca de inmediato.

Criaturas: Testacaldero dejó el poblado la noche anterior ocultando su vergüenza más profunda: tiene un pánico atroz al agua estancada. Sus dos seguidores y él se acurrucaron toda la noche, pasando frío, a la espera



TESTACALDERO



CIÉNAGA DE LOS RENACUAJOS

1 CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: SWAMP

de que los jóvenes goblins viajaran hasta la ciénaga, y atrapan sapos para podérselos robar y afirmar que eran suyos. Al petulante matoncito no le preocupa matar a unos cuantos cachorros, mientras pueda volver a casa con los mejores sapos. Ataca si le parece que los PJs intentan ganar tiempo, pero no es demasiado brillante y no se ha dado cuenta de que está en desventaja numérica. Testacaldero es también fácil de engañar, y cualquier promesa de enviarle los sapos o llevarlos por él al poblado basta para confundirle lo suficiente como para que les deje pasar. Como favorito del jefe, carece de miedo, lo que incrementa en 5 la CD de cualquier intento de intimidarlo.

Si se le noquea, se le somete o se le mata, sus seguidores se rinden de inmediato y piden compasión, cubriendo de elogios a los nuevos mejores goblins de la tribu.

TESTACALDERO

VD 1/3

PX 135

Goblin varón (*Bestiario*, pág. 166)

pg 6

CULGICK Y REMPTY

VD 1/3

PX 135 cada uno

Goblins (*Bestiario*, pág. 166)

pg 6 cada uno

APTITUD ESPECIAL

Sicofante (Ex) Los esbirros de Testacaldero son incompetentes incluso para los estándares de los goblins. Cada asalto hay

un 25% de probabilidad de que uno de sus seguidores utilice una acción estándar para adular a Testacaldero, felicitándole por un insulto inteligente o un ataque bien ejecutado. Si Testacaldero consigue un impacto crítico, esta probabilidad se incrementa a 75% para el siguiente asalto.

Tesoro: Testacaldero dispone de algunas recompensas de la tribu de los Lamesapos, así como de algunos cachivaches de los que consiguió apropiarse durante la larga y fría noche en el pantano: un arco corto Pequeño sin cuerda, una aljaba con siete flechas, una bota de cuero duro, un salero y cinco botellas en cuyas etiquetas figura el retrato de la misma mujer semielfa sonriente que lleva un sombrero de bufón. Para cualquier goblin lo suficientemente osado como para ser capaz de leer, la etiqueta dice «Medicina Mágica y Milagrosa de Maggie; la Mezcla Maestra para un Millar de Males».

Este último tesoro procede de una caja de embalaje que hay en la carretera cercana, pero dicha caja está ahora vacía excepto por cierta cantidad de paja manchada. A pesar de la grandiosa etiqueta, cada botella es simplemente una *poción de curar heridas leves* diluida con alcohol de grano, menta y agua marina. Cada una de ellas irradia una débil aura de magia de conjuración. Echar un trago de una botella requiere una acción estándar y provoca un ataque de oportunidad igual que beberse una poción, pero sólo permite recuperar un único punto de golpe. Cada botella contiene 4 tragos (cada uno recupera 1 pg de daño).



LA CUEVA DEL MIEDOSCURO (VD 1)

Con el matón goblin fuera de circulación, los cachorros deben continuar su camino hasta la cueva del Miedoscuro y presentar sus sapos al temible espíritu que acecha en su interior. Cuando llegan a su objetivo, lee o parafrasea lo siguiente.

A la sombra del tronco de un ciprés de color gris, una caverna combada hecha por humanos se asienta en el fangoso terreno, invadida de zarzas de pantano e inclinándose precariamente hacia un lado.

La 'caverna' es en realidad una antigua cabaña de trampero, pero es lo suficientemente espeluznante como para que los goblins continúen desafiándose unos a otros a entrar en su interior. El interior está a oscuras, pero la visión en la oscuridad de los goblins permite atravesar la penumbra revelando estanterías inclinadas y parcialmente caídas, montoncitos de vajilla rota y una mesa llena de cacharros y de trampas para animales oxidadas. Un cuerpo humano parcialmente momificado pero en su mayoría esquelético está inclinado contra uno de los muros: el fabuloso 'espíritu del Miedoscuro'. Un sajacaballos roto y cubierto de telarañas (ahora inútil como arma) sobresale del pecho del cadáver.

Para acabar su ritual de mayoría de edad, cada goblin debe presentar su sapo al espíritu y anunciarse cantando su canción personal (convenientemente reproducida en su hoja de personaje).

Criaturas: la cabaña abandonada la utiliza alguien más que los goblins. Una pareja de 'gatos acaparadores' (mapaches) se ha asentado en la cabaña. Se ocultan en un rincón cubierto de maleza cuando oyen acercarse a los cachorros, pero después de que dos de ellos hayan acabado su ritual de mayoría de edad, los rojizos bandidos finalmente conseguirán reunir suficiente coraje como para atacar a los ruidosos y pequeños intrusos.

MAPACHES (2)

VD ½

PX 200 cada uno

pg 4 cada uno (*Bestiario 3*)

Tesoro: si bien muchos goblins han registrado la Cueva del Miedoscuro a lo largo de los años, otros goblins siguen llevando chatarra nueva. Un registro de la cabaña revela dos bolsas de maraña, cuatro ahumaderas, cuatro ramitas yesqueras, un gancho para carne, pedernal y yesca, unos cuantos espetones de metal, una cadena de reloj oxidada, una pequeña jaula de alambre, un par de anteojos rotos, un juego de herramientas de ladrón, una dentadura falsa, y una bolsa con galleta mordisqueada, que huele a mapache.

EL MERCADO MÓVIL DE MAGGIE LA MÁGICA (VD 1)

Con su osada conquista completa, los ahora goblins por derecho propio son libres de volver al poblado de los Lamesapos,

pero al hacerlo se cruzarán con una extraña visión. Lee o parafrasea lo siguiente.



MAGGIE LA MÁGICA

Un carromato pintado de muchos colores está semihundido en una zona de fango maloliente.

Abominables palabras decoran los lados del carromato, junto con pinturas de pociones y baratijas mágicas. Botellas, barriles, cacharros y todo tipo de pociones reales y de curiosidades sobresalen de la abultada lona que cubre la parte superior del carromato.

Criatura: las palabras de este colorido carromato (por mucho que ningún goblin respetable sepa qué quieren decir) rezan: «Mercado Móvil de Maggie la Mágica». La vendedora ambulante de quién el carromato deriva su nombre, Magdalena 'Maggie' Sueloapilado, tomó el camino del pantano en su viaje al sur desde Punta Arena como atajo mientras se dirigía a la granja de los Piederremo para la boda. Su carromato no llegó

tan lejos y se ha pasado las últimas horas intentando conseguir que su tozuda mula, Rebuzzadora, saque el estropeado carromato del fango. Mientras se esfuerza dice «¡Venga, mula vieja y testaruda! ¡Vamos a llegar tarde!».

Maggie la Mágica, una semielfa, luce un sorprendente sombrero que tintinea a cada paso que da. Nunca se había encontrado antes con un goblin, pero como consumada vendedora y estafadora que es, no dejará pasar la oportunidad de engañar a unos cuantos de los paletos habitantes del pantano. Empieza su charla promocional hablando de 'la Medicina Milagrosa de Maggie la Mágica' en cuanto ve a los goblins, y se anima especialmente si ve que cualquiera de ellos tiene ya una botella de su distintiva medicina. Normalmente vende cada botella por 30 po pero está dispuesta a cobrar a los goblins más, mucho más. En cuanto se da cuenta de que sus visitantes no tienen ni blanca, cambia por completo de comportamiento pasando de cálida y jovial a estridente y amenazadora. Les tira piedras para ahuyentar a los 'bichitos raros que se chupan el dedo'.

MAGGIE LA MÁGICA

VD ½

PX 200

Semielfa alquimista 1 (*Guía del jugador avanzada*, pág. 32)

CN humanoide Mediano (elfo, humano)

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 11, toque 10, desprevenida 11 (+1 armadura)

pg 10 (1d8+2)

Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +3; +2 contra encantamiento

Inmune sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Daga +0 (1d4/19-20)

A distancia Bomba +1 (1d6+1 fuego) o Piedra lanzada +0 (1d3)

Ataques especiales bomba 2/día (1d6+1 fuego, CD 11)



Extractos de alquimista preparados (NL 1º; concentración +2)
1º — *curar heridas leves, escudo*

TÁCTICAS

Durante el combate Una vez que sufre daño, Maggie grita de temor y cambia de táctica, de lanzar piedras a lanzar bombas, pero utiliza primero un extracto de *escudo* si puede hacerlo sin provocar un ataque de oportunidad.

Moral Si queda reducida a 4 o menos pg, corre hacia el norte en dirección a Punta Arena, dejando a Rebuzznadora abandonada a su suerte y utilizando un extracto de *curar heridas leves* en cuanto puede.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 15

Ataque base +0; BMC +0; DMC 10

Dotes Elaborar poción, Lanzar cualquier cosa, Soltura con una habilidad (Engañar), Voluntad de hierro

Habilidades Artesanía (alquimia) +5, Diplomacia +3, Engañar +6, Oficio (herbolario) +5, Percepción +3, Saber (Naturaleza) +5, Trato con animales +3

Idiomas común, élfico y mediano

CE alquimia (artesanía alquímica +1), mutágeno (+4/-2, +2 a la armadura natural, 10 minutos), sangre élfica

Consumibles de combate ácido (4), ahumadera (2), bolsa de maraña, fuego de alquimista (3); **Equipo** armadura acolchada, bolsa de caramelos de menta (5), bolsa de confeti, flauta de madera, gorro de bufón, libro de fórmulas, 13 po

REBUZZNADORA LA MULA

VD ½

PX 200

Poni (*Bestiario*, pág. 45)

pg 13

Tesoro: el carromato de Maggie está lleno de todo tipo de cosas, incluyendo retazos de tela de colores, botellas vacías, un barril de agua de mar, una jarrita de alcohol de grano, etiquetas, dos tarros de cola, un neceser de maquillaje bien usado, un espejito, un cuervo disecado, un laboratorio de alquimia improvisado, 7 antorchas, una *poción de escalada de araña* y cinco botellas más de la 'Medicina Milagrosa de Maggie la Mágica' (ver página 6). Una prueba de Percepción CD 15 con éxito permite descubrir un compartimiento oculto bajo el asiento del carromato, que contiene una *poción de saltar*, una *varita de curar heridas leves* (15 cargas), un elixir de *aliento de fuego* y una bolsita de seda que contiene ocho dientes de leche y un dibujo toscamente ejecutado con un lápiz de cera de una mujer semielfa rubia y una niña semielfa más pequeña, todo ello adornado con corazones.

Desarrollo: si los goblins derrotan a Maggie y a Rebuzznadora, también descubrirán un mapa de la zona circundante, con una 'X' grande pintada en rojo señalando un lugar, la granja Piederremo, así como un sobre dorado que contiene un trozo brillante de papel cubierto de palabras. Si alguno de los goblins es lo suficientemente indecente como para leerlo, podrá determinar que se trata de una invitación para que Maggie la Mágica acuda a entretener en una boda en la granja Piederremo, junto al río Empapado. Si bien la decencia habitual de los goblins suele requerir que se destruyan todas las palabras de inmediato, el brillo de este texto

implica amenazas mucho mayores que las que un cuarteto de goblins neófitos puede abarcar. El DJ haría bien en animar a los PJs para que busquen el consejo del gran y poderoso jefe Gutwad en relación al brillante mensaje. Si los PJs insisten en quemar la invitación, el DJ puede decretar que el papel es ignífugo.

PARTE 3: ¡NOSOTROS HACER INCURSIÓN!

Cuando los PJs vuelven a la húmeda grandeza del poblado de los Lamesapos, otros goblins mayores se arremolinan a su alrededor para inspeccionar sus nuevos sapos, quedarse boquiabiertos al ver los cachivaches descubiertos durante la aventura, y gritar preguntas a medio formular. La cuidadora de cachorros Cocopodado finalmente se abre paso a empujones hasta la parte delantera de la aglomeración.

«¿Eeeeh? ¿Vosotros? No creer que ser primeros en volver de ciénaga. No creer que volver. ¡Tocón de Salmuera ser peligroso hoy! Slorb ver extraño en la carretera esta mañana, una elfa puntiguda con sombrero brillante, carromato de colores y caballo muy raro. Preparad trastos de pinchar: ¡nosotros ir a encontrarla y darle una buena bienvenida de los Lamesapos!

Si los PJ mencionan que ya han asaltado a la divertida extraña, Cocopodado parece un poco decepcionada por haberse perdido la violencia, pero algunos otros goblins corren hacia la ciénaga para empezar a desmontar el carromato de colores. La decepción de Cocopodado se torna lentamente en aprobación de la bravura de los PJs, y les formula preguntas incisivas acerca de quién era la extraña y qué encontraron, confiscando cualquier escrito o mapa para enseñárselos a Slorb y al jefe Gutwad, y dejando que los PJs vuelvan al poblado para descansar. Si mencionan haberse peleado con Testacaldero, Cocopodado se ríe con ganas. No se fija demasiado en los nuevos sapos de los PJs, a menos que le ofrezcan uno de ellos para lamer.

Dale tiempo a los PJs de dormir y descansar de toda la excitación, intercambiar sus recién hallados tesoros por armas o fuego adicional y visitar a Grammel la Desagradable en busca de algo de curación (¡gratis ahora que ya son adultos!). Al cabo de unas horas, corre la voz de una reunión en la Casa de Reuniones del jefe Gutwad, y todo el poblado se reúne en la cabaña inclinada y llena de humo.

La Casa de Reuniones contiene montones de jarras de extrañas criaturas peludas preservadas en escabeche, y la piel de cualquier cosa demasiado grande para la más grande de las jarras. El jefe levanta una mano (la de un humano, por el aspecto) desde lo alto de su alta silla, silenciando a la horda de goblins. Todos los goblins saben que Su Barriguda Señoría el jefe Rendwattle Gutwad es un goblin tan notable que el mero sonido de su voz ha vuelto locos a algunos goblins o ha hecho explotar cabezas. Por lo tanto, es su fiel consejero Slorb quien habla en nombre del jefe.

«Nuestros nuevos héroes goblins volver a casa con noticias horribles, horribles: una extraña traer palabras horribles, horribles a nuestro pantano. ¡Palabras extraordinariamente horribles! Porque esas palabras brillar. Quizá ser palabras mágicas. Quizá magia aún

¡NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!



peor que palabras normales. La extraña tener también mapa y jefe Gutwad saber, mirando el mapa, que ese ser claramente lugar donde los patilargos HACER sus terribles palabras brillantes. Estar planeando algo malo. ¡Pero nosotros ser goblins! ¡Nosotros ser lo peor! ¡Lamesapos atacar a los patilargos creadores de palabras y romper todo!

¡Encender fuego! ¡Afilas cuchillos!

¡Nosotros ser goblin! ¡Nosotros hacer incursión!»

El poblado estalla en un frenesí: pronto empezará la incursión contra la granja de los Piederremo!

LA GRANJA PIEDERREMO

La granja Piederremo, situada a unas 3 millas (4,8 km) al sureste de la Marisma Tocón de Salmuera es el hogar de algunos de los más apreciados granjeros de la región. Los medianos Piederremo utilizan su granja de cerdos y cabras, que es tan sólo marginalmente rentable, como tapadera para lavar la mayor parte de su dinero, que consiguen cobrando peajes ilegales al tráfico que sube y baja por el río Empapado y la carretera de la Costa Perdida, lo que redondean con algún que otro episodio de piratería fluvial. A pesar de sus latrocinios ocasionales, los Piederremo han conseguido recorrer la línea que hay entre molestia y amenaza con aplomo y habilidad. Con tantas otras amenazas legítimas en la región, el *sheriff* Cicuta de Punta Arena nunca ha ido más allá de meter ocasionalmente a unos cuantos miembros de la familia entre rejas unos cuantos días si alguien se le ha quejado.

Cuando llegan los goblins, la granja Piederremo está experimentando un raro episodio de optimismo y buenas intenciones. El hijo menor de los Piederremo (un rompepiernas sin educar llamado Winnius) por fin se va a asentar con su enamorada Wellma, que es igual de violenta y de lerda. Los Piederremo han reunido a gran parte de su familia, que vive en las proximidades, así como unos cuantos de sus repugnantes contactos profesionales del pueblo, para celebrar esta alegre reunión. La boda empieza a media mañana y está previsto que continúe hasta casi la medianoche.

La granja es poco más que una ruina, puesto que los Piederremo detestan gastarse su duramente ganado dinero en mantenimiento. La mayor parte de la madera está muy seca, y prenderá si se le acerca una antorcha durante 2 asaltos completos. La casa y el establo normalmente están cerrados con llave pero ahora se han abierto para los huéspedes; sólo la caseta de los botes con su almacén de objetos de contrabando permanece cerrada (Inutilizar mecanismo CD 20 para abrir estas puertas). La granja se acurruca entre un camino de tierra al oeste, el lento y poco profundo río Empapado al este, bosques poco densos al norte y colinas onduladas al sur, en las que ocasionalmente se plantan cosechas (pero más a menudo se utilizan para que pasten las cabras).

El objetivo global de estos encuentros es causar el caos y conseguir botines divertidos, por lo que a los PJs se les debería permitir utilizar cualquier táctica que crean divertida, e ignorar cualquier encuentro que no les apetezca. A final del día, todo goblin que sobreviva a una incursión será un ganador.



CORPULE GUNDERS

Conforme los goblins llegan, lee o parafrasea lo siguiente.

El bosque poco denso y los campos cubiertos de maleza dan paso a una pequeña granja mal conservada, que bulle de actividad. Papeles y telas de colores cuelgan del establo y de la casa, y mesas cubiertas de comida y bebida están esparcidas por el patio. En el centro de todo eso se alza un pastel que es más alto de casi dos goblins, rematado con glaseado y natillas. Ya se han cortado unas cuantas porciones, revelando un interior de aspecto tierno y delicioso.

Los numerosos medianos que asisten a la boda centran la mayor parte de su atención en una pareja radiante y bien vestida que atesora un montón de cajas brillantes y de lazos. Entre los medianos hay dos humanos: uno que porta armadura y ciñe espada, y otra que lleva un bonito vestido y que frunce el ceño desde detrás de algún tipo de máscara pintada y terrorífica. Un perrillo ruidoso trota al lado de la humana.

A1. El establo (VD 1)

Los Piederremo utilizan principalmente el establo para guardar los animales durante el mal tiempo, así como para almacenar paja y grano de cara al invierno.

Criatura: Corpule Gunders es un mercenario lleno de cicatrices que lleva varios meses haciendo de guardaespaldas para Lottie (ver área A4). Tiene poco interés en las bodas de los medianos, y sólo ha acudido porque Lottie le paga para que la proteja durante la misma. Por el momento, Gunders se ha escaqueado al establo para fumarse un poquito de hoja desolladora (los efectos de la cual están incluidos en su bloque de estadísticas).

CORPULE GUNDERS

VD 1

PX 400

Humano experto 2/combatiente 1
LM humanoide Mediano (humano)

Inic -1; Sentidos Percepción +6

DEFENSA

CA 13, toque 9, desprevenido 13 (+4 armadura, -1 Des)

pg 14 (3 DG; 2d8+1d10)

Fort +2, **Ref** -1, **Vol** +3; +2 contra efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +3 (1d8+1/19-20)

TÁCTICAS

Durante el combate Gunders está fatigado después de fumarse el peta, lo que le deja demasiado débil como para poder utilizar Ataque poderoso y Hendedura.

Moral Gunders es en el fondo un cobarde y huye de la región si queda reducido a menos de 7 pg.

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 9, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 10 (actualmente sufriendo 1 punto de daño a la Sab), **Car** 11

Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 12

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Persuasivo
Habilidades Averiguar intenciones +6, Diplomacia +2,
 Engañar +6, Intimidar +8, Inutilizar mecanismo
 +3, Juego de manos +1, Oficio (soldado)
 +4, Percepción +6, Saber (local) +6,
 Supervivencia +4, Tasación +6
Idiomas común, mediano
Equipo camisote de malla, coquilla de metal,
 espada larga, parche negro de ojo, pipa de
 arcilla, hoja desolladora (3 dosis), saquito
 de cuero, ramitas yesqueras (5), 1 po, 22 pp



WINNIUS PIEDERREMO

A2. LOS CORRALES (VD 1/3)

Estos corrales en el exterior alojan un total de siete cabras gordas y una enorme cerda que amamanta a su camada. La mayoría de los animales es bastante mansa y no ataca, pero si se les suelta correrán de un lado para otro distrayendo a la mayoría de los invitados. Esta distracción proporcionará a los goblins un asalto de sorpresa gratuito en la siguiente lucha que inicien tanto en el área A1 como en el área A3.

Criatura: un valeroso cerdito en particular no parece impresionado por la aparición de los goblins, incluso cuando los otros cerdos y las cabras son presa del pánico una vez ven a los PJs. A elección del DJ el cerdito, que no es otro que Nord el Chillón, podría incluso cogerle cariño a uno de los goblins. Si ningún goblin intenta hacerse amigo del Nord el Chillón, el cerdito carga en línea recta en dirección al pastel de bodas una vez se le suelta, atacando el monolítico postre con un fervor que la tribu de los Lamesapos al completo no puede por menos de admirar. En cualquier caso, el cerdo sigue a los goblins de vuelta a su tribu una vez acabada la incursión.

NORD EL CHILLÓN

VD 1/3

PX 135

Cerdo (*Bestiario* 3)

pg 6

A3. El patio (VD 2)

El patio de los Piederremo alberga media docena de mesas bajas cubiertas de comida y licores.

Criaturas: los recién casados Winnius y Wellma Piederremo permanecen aquí. Ambos se dedican a pegarle a la gente de vez en cuando (cuando no están trabajando en sus respectivas granjas) y ven una incursión de los goblins como una amenaza menor. Los medianos van bien vestidos pero son brutales cuando de luchar se trata, y lanzan golpes contra cualquier goblin que se acerque a su montoncito de regalos de boda o a su pastel.

WINNIUS Y WELMA PIEDERREMO

VD 1/2

PX 200 cada uno

Mediano pendenciero 1 (*Advanced Class Guide*)

CN humanoide Pequeño (mediano)

Inic +6; Sentidos Percepción +3

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevénido 11 (+2 Des, +1 tamaño)

pg 12 (1d10+2)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +2; +2 contra miedo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo Impacto sin armas +3 (1d4+1)

Ataques especiales flexibilidad marcial 4/día

TÁCTICAS

Durante el combate Winnius y Wellma se centran en el mismo enemigo, flanqueándolo si les es posible. En el primer asalto de combate, cada uno de ellos lleva a cabo una acción de movimiento para obtener Soltura con un arma (impacto sin armas) gracias a su flexibilidad marcial (obteniendo un bonificador +1 a los ataques con los puños).

En cuanto uno de ellos cae a menos de 7 puntos de golpe, ambos llevan a cabo acciones de movimiento para cambiar la dote que obtienen de flexibilidad marcial por Esquiva para obtener un bonificador a su CA.

Moral La feliz pareja planea luchar a muerte. Pero si uno de ellos cae, el otro es presa del pánico e intenta huir; si tiene éxito, el mediano superviviente podría volver en busca de venganza contra los goblins más tarde, pero no durante esta aventura.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 12

Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 13

Dotes Iniciativa mejorada, Impacto sin arma mejorado

Habilidades Acrobacias +4, Intimidar +5, Oficio (granjero) +5,

Percepción +3, Saber (local) +3, Trato con animales +5, Tregar +3

Idiomas común, mediano

CE astucia del pendenciero, entrenamiento marcial

Tesoro: entre los trajes de boda y los regalos, Winnius y Wellma tienen: un corsé y un velo de novia del tamaño de un mediano, un chaleco negro, una corbata de pajarita, una muñeca de niño, dieciocho pañales de tela, cuatro jarras de licor casero, una botella de perfume (sabe a flores), un neceser de costura, seis botones blancos brillantes, un buen cuchillo de cocina (cuenta como una daga de gran calidad) y dos anillos de oro que valen 25 po cada uno.

Cargado de azúcar, el pastel de bodas en sí mismo es quizá el mayor tesoro de todos. Cualquier goblin que consuma un puñado de pastel como una acción estándar notará un incremento fenomenal en su velocidad y en sus reflejos como si se viera afectado por un conjuro de *acelerar*. Este incremento dura 2d6 minutos antes de agotarse y dejar al goblin fatigado durante 30 minutos. Un goblin que se coma un segundo puñado de pastel en un día no obtendrá este beneficio y en vez de eso quedará mareado durante 1d6 asaltos.

A4. La granja

Los muros de esta granja son muy delgados y los Piederremo tienen muy pocos objetos auténticamente de valor, pero los goblins creativos pueden encontrar todo tipo de usos para las mantas, almohadas y utensilios de cocina saqueados. ¡Algunos podrían incluso encontrar unos cuantos libros que quemar!



Criaturas: conocida por muchos de los locales como tutora en materias escolásticas, Lottie parece una candidata poco probable para señora del crimen en ciernes, y sin embargo la emprendedora mujer lleva veinte años llevando cuentas y concediendo créditos en condiciones de usura a las familias locales. Confía en sus contactos con los szarni en lo que a protección se refiere y contrata guardias como Gunders (ver área A1), para estar segura y lejos de las manos de la ley.

Lottie es una mujer mezquina y testaruda, pero una vez empieza la incursión no tiene intención alguna de colaborar en la defensa de la granja. De lo único que se preocupa en realidad Lottie es de Mitzen, su schnauzer que es tan leal como de mecha corta. La mera presencia del perro debería inspirar un ataque de rabia en cualquier goblin digno de dicho nombre.

LOTTIE VD 1/2 PX 200

Humano aristócrata 2
LM humanoide Mediano (humano)
Inic +0; **Sentidos** Percepción +4

DEFENSA

CA 10, toque 10, desprevenida 10
pg 13 (2d8+4)
Fort +3, **Ref** +0, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)
Cuerpo a cuerpo Sartén +2 (1d6+1)

TÁCTICAS

Durante el combate Lottie empuña la sartén que ha encontrado en la cocina de los Piederremo con sorprendente habilidad, gritando insultos impropios de una dama y amenazando a los goblins.

Moral Lottie intenta huir de vuelta a Punta Arena si queda reducida a 4 o menos puntos de golpe, a menos que Mitzen no pueda acompañarla. Si Mitzen resulta muerto, capturado o incapacitado, ella lucha a muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 10, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 9
Ataque base +1; **BMC** +2; **DMC** 12
Dotes Gran fortaleza, Tomar desprevenido
Habilidades Averiguar intenciones +5, Diplomacia +3, Intimidar +4, Oficio (profesor) +4, Percepción +5, Saber (local) +4, Tasación +4
Idioma común
Equipo botella de vino de calidad (sabe aún mejor que el perfume), muda de cortesana, perfume (sabe a regaliz de menta), sartén

MITZEN VD 1/3 PX 135

Perro (*Bestiario*, pág. 233)
pg 6

A5. La letrina

Este pequeño recinto no contiene tesoro alguno, pero puede ser un valioso escondrijo para un goblin en apuros.

A6. La caseta de los botes (VD 1)

Los Piederremo llevan a cabo sus extorsiones y su piratería fluvial desde esta minúscula caseta. La puerta está cerrada con llave (Inutilizar mecanismo CD 20), pero el lado que da al río está abierto por completo, y sólo se requiere una prueba de Nadar CD 10 para entrar por ese lado.

Tesoro: esparcidos por la caseta de los botes hay cuatro martillos, tres dagas, doce sacos de mijo, un cubo de brea inflamable, y seis barriles de whisky de maíz de una calidad tan pésima que ni siquiera sabe a maíz.

CÓMO CONCLUIR LA AVENTURA

Sobrevivir a la incursión de los goblins cuenta como un éxito, y concede a los recién incorporados a la tribu una sólida reputación, que garantiza su importancia en los años venideros. Exactamente cuánto pueden celebrar su victoria los goblins depende por completo de las acciones de los PJs durante la incursión. Si los goblins matan a Corpule Gunders, nadie de Punta Arena piensa en investigar la granja durante días, lo que les da a los Lamesapos tiempo suficiente para saquear todo lo que quieran. Si los PJs matan a los novios, la fiesta goblin incluye el delicioso subidón de azúcar debido a atracarse de pastel de bodas. Si los PJs matan al perro de Lottie, se les honra con sillas especiales junto a la del jefe Gutwad (pero no tan altas como la suya).

Como parte de las celebraciones, los cuatro nuevos héroes goblins esencialmente reconvierten sus niveles de clase de PNJ. La siguiente vez que los Lamesapos deban confiar en ellos (ver ¡Nosotros ser goblin!) estos cuatro goblins ya habrán obtenido su primer nivel en clases heroicas reales y estarán de camino a convertirse en infames leyendas goblins por derecho propio.



LOTTIE Y MITZEN

CHUFFY LAMEHERIDAS

El horrible Chuffy tenía pocos amigos en la jaula de los cachorros, a causa sobre todo de su costumbre de apuñalar a cualquier otro cachorro lo suficientemente bobo como para darle la espalda. Sin embargo, conforme se hizo mayor y más sabio, empezó a darse cuenta de que no podría sobrevivir sólo y desde entonces ha empezado a redactar una lista muy exclusiva de gente a la que no apuñalar a menos que sea realmente necesario. Para saciar sus ansias de apuñalar, apuñala el fango, palitos, bichos o cualquier otra cosa que encuentre cerca. O quizá simplemente a alguien que esté sentado cerca sin darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor.

A pesar de ser un goblin, sufre una fuerte alergia a los perros goblins parecidos a ratas que los Lamesapos suelen tener como mascota, lo que le deja cubierto de pústulas que pican, supuran y le dan un aspecto horroroso. Si bien la mayoría de los humanos quedarían horrorizados ante semejante hecho, Chuffy considera que sus pústulas son compañeras leales y un motivo conveniente para iniciar una conversación. Le ha dado el nombre de 'reina Ampolla' a la más reciente y mayor, y estos pequeños y feos barrillos compañeros han despertado un amor por todo tipo de mascotas potenciales en el por lo demás sádico goblin.

A Chuffy le encantan las sorpresas y prefiere acercarse sigilosamente a sus enemigos, para poder disfrutar juntos de la sorpresa. Si tiene ocasión, también le gusta encender fuegos; hacerlo es la idea que tiene Chuffy de una gran diversión, casi tan grande como hacer explotar cosas.



CHUFFY LAMEHERIDAS

Goblin varón experto 1

NM humanoide Pequeño (goblin)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +0

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenido 12 (+1 armadura, +3 Des, +1 tamaño)

pg 7 (1d8+2)

Fort +1, **Ref** +3, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Piedra afilada +0 (1d3-1)

A distancia Dardo +4 (1d3-1)

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 11, **Car** 6

Ataque base +0; **BMC** -2; **DMC** 11

Dotes Sutileza con las armas

Rasgo pustuloso

Habilidades Acrobacias +7, Escapismo +7, Inutilizar mecanismo +7, Juego de manos +7, Montar +7, Sigilo +15

Idioma goblin

Equipo armadura acolchada, botella de extracto de barrillos (funciona como aceite), dardo (1), exoesqueleto de cigarra (cuenta como calorías sin nutrientes), gusano de tierra extra jugoso (para después), roca afilada (funciona como una daga improvisada).

RASGO GOBLIN

Pustuloso (Ex) Tu cara está cubierta de desagradables granos y forúnculos que revientan en los momentos más inoportunos. Aunque esto te hace particularmente feo, también lo utilizas para incomodar. Siempre que seas objeto de un efecto que cause el estado indispuesto, podrás llevar a cabo dos tiradas de salvación para evitar el efecto (si se permite una tirada de salvación), quedándote con el mejor de los dos resultados como tu tirada de salvación real.

Talento de desafío especial Chuffy tiene un talento especial que le proporciona una ayuda inesperada cuando intenta ganar emblemas de los Lamesapos. Sus pústulas, feas y llenas de pus, le hacen especialmente pegajoso, lo que le concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de maniobras de combate durante el desafío de Enemistad animal.

LA CANCIÓN DE CHUFFY

LA CARA DE CHUFFY ES ATROZ,

PERO SU CUCHILLO ES MUY VELOZ.

SI A TI TE ELIGE Y TE ATACA,

¡TE CLAVA EL CUCHILLO, CHACA CHACA CHACA!

¡NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!



MOGMURCH

Mogmurch sólo quiere amor. Amor y fuego. Bueno, sobre todo fuego. Un fuego grande, bonito, humeante y cálido ¡A Mogmurch le encanta el fuego! Ha aprendido algunos secretos del fuego mirando al herbolario Caraderrisa desde dentro de la jaula de los cachorros, y ha iniciado más conflagraciones que ningún otro cachorro, utilizando una variedad mayor de herramientas. A semejanza de los experimentos de Caraderrisa, Mogmurch gusta de mezclar productos químicos y ver si arden. Hasta la fecha, los productos químicos de los que podía disponer se limitaban a barro, gachas de avena y más barro, pero la única explosión que consiguió provocar le hizo sentirse muy fortalecido por sus investigaciones. Sus triunfos más recientes han sido tres cantimploras llenas de lo que él espera que funcione como un lodo explosivo. Desafortunadamente, aún no ha tenido ocasión de probarlas y de todas formas no se acuerda de cómo hizo la mezcla.

Mogmurch es muy sensible acerca de su marca de nacimiento, que recuerda a una bella mariposa, lo que le reporta no pocas collejas por parte de los cachorros más mayores. Su peor torturador es la canija de Rempty, una cachorrilla particularmente salvaje, que le muerde cuando duerme y le tira de las orejas. Ni los berrinches ni la aplicación de fuego han conseguido mantener a raya a su torturadora, por lo que Mogmurch espera que salir de la jaula le libere finalmente de las atenciones de la tiránica muchacha. Si eso no funciona, espera encontrar algo molón que pueda usar para cubrir su dos veces horrible marca o si no, eliminarla para siempre.

MOGMURCH

Goblin experto 1

NM humanoide Pequeño (goblin)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +3

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenido 12 (+1 armadura, +2 Des, +1 tamaño)

pg 7 (1d8+2)

Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Clava -1 (1d4-2)

A distancia Roca lanzada +3 (1d3-2)

LA CANCIÓN DE MOGMURCH
TODO HACE BUM SI YO LO LANZO,
LOS ARCOS NO ME GUSTAN TANTO.
SI A VECES EL BUM CASI TE MATA,
NO ES CULPA MÍA, ES MALA PATA

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 8, **Car** 8

Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 9

Dotes Lanzar cualquier cosa

Rasgo mullido

Habilidades Curar +3, Juego de manos +6, Montar +7, Percepción +3, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +14, Supervivencia +3

Idiomas goblin, varisiano

Equipo armadura acolchada, cantimploras del pantano llenas de pasta de fuego (3, funcionan como fuego de alquimista), clava, frascos de aceite (2), rocas para lanzar (4), semillas de calabaza (16)

RASGO GOBLIN

Mullido Tus huesos, carne y piel son algo más elásticos que los de la mayoría de los goblins: cuando caes, tiendes a rebotar un poco mejor que ellos. Siempre que sufres daño por caída, los primeros 1d6 pg de daño letal que sufres se convierten automáticamente en daño no letal. Además obtienes un bonificador +2 a todas las salvaciones de Reflejos llevadas a cabo para evitar caídas inesperadas.

Talento de desafío especial Mogmurch tiene un talento especial que le proporciona una ayuda inesperada cuando intenta ganar emblemas de los Lamesapos. Su flexibilidad le proporciona una ventaja hilarante para las heridas auto provocadas, lo que equivale a un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Carisma en el desafío Golpes felices.



POOG

Poog alardea bastante de no servir a nada ni a nadie, por lo general cuando tiene algún goblin más grande que él sentado sobre su cabeza, pero en lo más hondo admira al héroe y dios goblin Zarongel, llegando incluso a aprender algunos trucos y plegarias de la última clériga de la tribu, Grammel la Desagradable. Poog no es que tenga una vocación sagrada por el dios de matar perros, el fuego y el combate montado, sino que se trata más bien de la devoción de un fan, insistiendo categóricamente en que el semidiós y él son 'sólo amigos' y que 'no quiere que las cosas vayan más en serio'. Poog ha intentado montar a caballo de otros cachorros más pequeños para parecerse más a su héroe divino, pero de momento la técnica se le resiste. Espera que los no goblins resulten más fáciles de montar cuando se encuentre con uno de ellos.

Para compensar el (momentáneo) fracaso de no poder cargar en combate a lomos de algún monstruo, Poog canaliza la mayor parte de su energía en intentos de sobresalir en las demás enseñanzas sagradas de su dios: matar perros (aunque aún no lo ha conseguido, espera hacerlo algún día) y encender fuegos (algo en lo que ya es bastante bueno).



POOG

Goblin adepto 1

NM humanoide Pequeño (goblin)

Inic +6; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +1

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenido 12 (+1 armadura, +2 Des, +1 tamaño)

pg 5 (1d6+1)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Clava -1 (1d4-2)

Conjuros de adepto preparados (NL 1º; concentración +2)

1º — *curar heridas leves*, *manos ardientes* (CD 12)

0 (A voluntad) — *detectar magia*, *orientación divina*, *toque de fatiga* (CD 11)

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 14, **Con** 11, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 10

Ataque base +0; **BMC** -3; **DMC** 9

Dotes Iniciativa mejorada

Rasgo bravura goblin

Habilidades Conocimiento de conjuros +3, Montar +6, Sigilo +10

Idioma goblin

Equipo armadura acolchada, clava, medio plátano, muñeca goblin de madera, palo mascado, puñados de polvo (3), símbolo sagrado de madera de Zarongel (tiene algunas marcas de dientes), trozo cuadrado de arpillerá

RASGO GOBLIN

Bravura goblin Tienes una tendencia inquietante hacia el exceso de confianza en el combate. Al enfrentarte a un enemigo más grande que tú sin aliados en casillas adyacentes, tu postura, tu fanfarronería y tus palabrotas te conceden un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo que no tienen alcance.

Talento de desafío especial Poog tiene un talento especial que le proporciona una ayuda inesperada cuando intenta ganar emblemas de los Lamesapos. Su valor significa que hace un esfuerzo extraordinario y lanza insultos que otros goblins tendrían miedo de utilizar durante el desafío. Palabras que duelen, lo que le concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Inteligencia correspondientes.

LA CANCIÓN DE POOG

POOG DICE QUE ZARONGEL ES SU SEÑOR,
LE AYUDA A QUEMAR Y A CURAR MEJOR.
BENDICE A POOG CON SU FAVOR.
Y POOG TE APUÑALARÁ SI TE RÍES DE QUE
NO SABE MONTAR ANIMALES.

¡NOSOTROS SER CUATRO GOBLINS!



RETA MALOTA

A Reta le encanta atormentar a animales pequeños e inofensivos, y normalmente lleva una bolsa llena de ellos por si acaso se aburre. Oye rumores acerca de bestias terribles como 'perros' y 'caballos' a los goblins mayores, pero algo tan horroroso seguro que no existe, ¿no? Si existen, ¡Reta quiere verlos por sí misma y pegarles para demostrar que ella es lo más escalofriante que hay por aquí! Si no existen, sigue queriendo pegar a algo, pero no está segura de a qué. ¿Un árbol, quizá? Los árboles son bastante grandes. Para derrotar a enemigos tan grandes y astutos, Reta está especialmente interesada en encontrar nuevos objetos afilados y puntiagudos.

Gracias a su cabeza extrañamente redondeada (un rasgo relativamente peculiar en los goblins), Reta encuentra difícil no gritar cuando habla; después de todo, su opinión es la mejor y más volumen significa tener más razón. También tiene una vista excelente para vigilar mejor a sus camaradas cachorros y asegurarse de nadie roba su asombrosa clava o al escarabajo gigante que derrotó en combate. Le encanta correr riesgos en combate para asustar a sus enemigos, y se está empezando a dar cuenta de que le gusta más inspirar temor que cometer actos violentos. Su color favorito es el rojo.

RETA MALOTA

Goblin mujer combatiente 1

NM humanoide Pequeño (goblin)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);

Percepción +8

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenida 12 (+1 armadura, +2 Des, +1 tamaño)

pg 8 (1d10+2)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Clava +2 (1d4)

A distancia Roca lanzada +4 (1d2)

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +0; **DMC** 12

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción)

Rasgo cabeza hinchada

Habilidades Montar +6, Percepción +8, Sigilo +10

Idioma goblin

Equipo armadura acolchada, rocas para lanzar (3), guijarros rojos (5), trozo de bramante, la oreja de alguien (no está segura de quién), literalmente el escarabajo mayor de los que existen (¡casi del tamaño de una manzana!), sombrero hecho con una rata muerta, bolsillo lleno de insectos (la mayoría cochinillas de la humedad y una araña de seis patas)

RASGO GOBLIN

Cabeza hinchada Tu cabeza es particularmente ancha y grande, incluso para los goblins. Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Percepción, y Percepción siempre es una habilidad de clase para ti. Cualquier prueba de Escapismo en la que debas escurrir tu cabeza a través de un espacio reducido sufrirá un penalizador -8.

Talento de desafío especial Reta tiene un talento especial que le proporciona una ayuda inesperada cuando intenta ganar emblemas de los Lamesapos. Su afición por los actos violentos, combinada con su creatividad en expresar tan violentas ansias, le conceden un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Carisma en el desafío Golpes felices.



LA CANCIÓN DE RETA

¡RETA RAJA Y MORDISQUEA!

¡RETA ASESINA Y PELEA!

¡RETA GOLPEA Y ACUCHILLA!

¡RETA MATA TODO DE MARAVILLA!



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We B4 Goblins! © 2016, Paizo Inc.; Author: Crystal Frasier.

Módulo Pathfinder: ¡Nosotros ser cuatro goblins! © 2016, Paizo Inc. para la versión española; Autora: Crystal Frasier.



¡ROMPEBODAS!

Módulo Pathfinder

¡Nosotros ser cuatro goblins!

¡Todo goblin tiene que empezar por alguna parte!

Como vástagos de la tribu Lamesapos recién salidos de las jaulas de los cachorros, los goblins Chuffy, Mogmurch, Poog y Reta deben probar su valía superando una serie de desafíos, desde atarle una correa a una araña grande y gritar insultos teniendo guijarros calientes en la boca hasta enfrentarse a un goblin matón y sus mentecatos esbirros. Como prueba final de su cuajo, deberán emprender un peligroso (y apestoso) viaje en busca de un sapo a una ciénaga cercana y presentárselo a la aterradora presencia que acecha en la Cueva del Miedoscuro; ¡y sólo después de eso podrán decir verdaderamente que son goblins!

Pero cuando los goblins vuelven al poblado de los Lamesapos se cruzan con una humana tintineante y vestida de vivos colores que lleva un mapa a una pequeña granja junto al río donde una familia de medianos celebra una boda: ¡El escenario ideal para una incursión goblin! ¿Se comportarán los héroes como goblins de provecho sembrando el caos en el festejo nupcial? ¿O serán mordidos por perros feroces y golpeados por sartenes?

¡Nosotros ser cuatro goblins! es una aventura para cuatro personajes goblins que acaban de empezar su carrera de travesuras y tumultos, escrita para el laureado Juego de rol *Pathfinder*. La aventura tiene lugar en la Marisma Tocón de Salmuera y las áreas de Varisia circundantes, en el escenario de campaña *Pathfinder*, y es una precuela de ¡Nosotros ser goblin!, ¡Nosotros ser goblin también! y ¡Nosotros ser goblins libres!, las populares aventuras de Paizo para el Día del Juego de rol gratuito de los años 2011, 2013 y 2105.

