

# VOSOTROS SER COMIDA TAMBIÉN!

## Módulo Pathfinder

### NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN

Los Lamesapos, antaño la tribu goblin más grande y feroz de la marisma Tocón de Salmuera, ¡fueron derrotados por aventureros humanos! Todo lo que queda de la tribu son sus cuatro 'héroes' goblin: Reta Malota la guerrera, Chuffy Lameheridas el pícaro, Poog el clérigo de Zarongel, y Mogmurch el alquimista. Sin hogar y aburridos, abandonan su pantanosa tierra natal para unirse a la tribu goblin vecina, los Mascapájaros.

La buena noticia es que los Mascapájaros están dispuestos a dejar que los héroes goblin se unan a su tribu.

La noticia aún mejor es que los Mascapájaros han oído hablar de los cuatro, ¡y quieren que uno de ellos se convierta en su nuevo jefe!

La mala noticia es que, antes de que se puedan unir a los otros goblin, deberán soportar una serie de pruebas peligrosas y humillantes. Muy peligrosas. Muy humillantes.

La noticia aún peor es que los últimos jefes de los Mascapájaros han tenido vidas realmente cortas: han sido eliminados por las mascotas jabalíes escupidores de fuego de un ogro local, que quiere apropiarse de las tierras de los Mascapájaros.

¡*Nosotros ser goblin también!* es una aventura para cuatro personajes goblin de 3<sup>er</sup> nivel, escrita para *Pathfinder*, y compatible con la edición 3.5 del JdR más viejo del mundo. La aventura tiene lugar cerca del pueblo costero de Punta Arena, en el Escenario de campaña de *Pathfinder*, y sirve como continuación de la popular aventura de Paizo del Día del Juego de Rol Gratuito, ¡*Nosotros ser goblin!*



Impreso en España  
Devir PFR PRO002

PATHFINDER  
JUEGO DE ROL



UNA AVENTURA DE 3<sup>ER</sup> NIVEL PARA PATHFINDER

POR RICHARD PETT

# PATHFINDER

## MÓDULO



# NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!



# La Granja Picacarne

1 casilla = 5 pies (1,5 m)



## Pisotear estirges del pantano



## Interior de la granja







# NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN

## CRÉDITOS

**Autor** • Richard Pett

**Ilustración de portada** • Jorge Fares

**Ilustraciones interiores** • Lloyd Allan, Ian Llanas, y Greg Opalinski

**Director creativo** • James Jacobs  
**Editor en jefe** • F. Wesley Schneider  
**Editor senior** • James L. Sutter  
**Jefatura de desarrollo** • James Jacobs

**Equipo de desarrollo** • Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, y Patrick Renie  
**Equipo editorial** • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, y Ryan Macklin  
**Jefatura de diseño** • Jason Bulmahn  
**Equipo de diseño** • Stephen Radney-MacFarland y Sean K Reynolds

**Dirección artística senior** • Sarah E. Robinson  
**Dirección artística** • Andrew Vallas  
**Diseño gráfico** • Sonja Morris  
**Especialista de producción** • Crystal Frasier

**Edición** • Erik Mona  
**CEO Paizo** • Lisa Stevens  
**Dirección operativa** • Jeffrey Alvarez  
**Jefatura de ventas** • Pierce Watters  
**Dirección de marketing** • Jenny Bendel  
**Dirección financiera** • Christopher Self  
**Contabilidad** • Kunji Sedo  
**Técnico jefe** • Vic Wertz  
**Desarrollo de software senior** • Gary Teter  
**Coordinación de la campaña** • Mike Brock  
**Dirección de producto** • Jessica Price

**Equipo de atención al cliente** • Cosmo Eisele, Erik Keith, y Sara Marie Teter  
**Equipo de almacén** • Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne, Matt Renton, Jeff Strand, y Kevin Underwood  
**Equipo Web** • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, y Chris Lambertz

## CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

**Dirección de la serie** • Joaquim Dorca  
**Traducción** • Miguel Rueda  
(utilizando la genial traducción de ¡Nosotros ser goblin! de Sergio Rebollo)  
**Coordinación de traducciones** • Jordi Zamarreño

**Coordinación de la línea** • Xavier Garriga  
**Maquetación** • Rosa María Arbós, Bascu  
*Un agradecimiento especial al equipo de traductores (porque ésta es una labor de equipo) de Pathfinder compuesto por Joan Julià, Antonio Polo y Sergio Rebollo.*

¡Nosotros ser goblin también! es un módulo de *Pathfinder* diseñado para cuatro goblin de 3<sup>er</sup> nivel, y utiliza el sistema de avance de PX medio. Está diseñado para ser jugado con el Escenario de campaña de *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente para usarlo en cualquier mundo.

Este producto utiliza las Reglas básicas, la Guía del jugador avanzada, y los Bestiarios 1, 2 y 3, reglas que pueden encontrarse en Internet como parte del Documento de Referencia *Pathfinder* (PRD) en [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd).

Este producto cumple con la Open Game License (OGL) y puede utilizarse tanto con el juego de rol *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 Publishing 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.

¡Nosotros ser goblin también! Paizo Publishing, LLC bajo la Open Game License versión 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y GameMastery son marcas registradas de Paizo Publishing, LLC; *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Player Companion*, y *Pathfinder Society* son marcas de Paizo Publishing, LLC. © 2013, Paizo Publishing, LLC.



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



Devir Contenidos S.L.  
Rosellón, 184, 6º 1ª  
08008 Barcelona  
España  
PFR PRO002





# NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!

¡NOSOTROS SER GOBLIN! ¡NOSOTROS MASCAR PÁJAROS!  
¡ARRANCARLES LAS PATAS Y CORTARLOS EN CUARTOS!  
¡ATRAPA AL PAVO! ¡APRESA AL GRAJO!  
¡ARRANCA LAS PLUMAS, GUÍSALO!

¡ASA SUS PATAS DE POLLO, HIERVE SUS OJOS!  
¡MEZCLA LAS TRIPAS PARA UN PASTEL DE PÁJARO!  
¡UNA VEZ QUE TODO ESTA BUENO Y MASCADO!  
¡AÚN ESTAR HAMBRIENTOS, VOSOTROS LA COMILONA!



## TRASFONDO DE LA AVENTURA

Todo iba bien para los Mascapájaros hasta que un ogro se mudó a media milla (800 m) de distancia. Este ogro es un druida llamado Papá Picacarne, exiliado del Este después de caer en desgracia para sus parientes entre los Collados Perdidos del bosque Musgoso. Incluso con su hija semiogra Mentecata respaldándole, Picacarne temía que los humanos de Punta Arena acabasen con él si descubrían que ya no contaba con el apoyo de sus parientes, y así los dos se arrastraron por el Plato del Diablo y se asentaron en un valle pequeño de los collados Percha del Cuervo al Este, donde construyeron una tosca cabaña y comenzaron a reunir animales para preparar sus defensas. No pasó mucho tiempo antes de que Papá Picacarne comenzase a enfrentarse con los Mascapájaros, que no vieron con buenos ojos que un ogro se mudara a lo que consideraban su territorio. Los Mascapájaros se enfadaron aún más cuando su compañero animal jabalí, una criatura de muy mal genio y la admirable costumbre de eructar ocasionalmente gotas de fuego, comenzó a atacar a los Mascapájaros mientras estaban de caza.

El jefe Roegorriones de los Mascapájaros pronto se cansó del jueguecito, empuñó valientemente sus armas, y partió para exigir al ogro que abandonara su nuevo hogar y dejara sus tesoros. No regresó.

Muerdecaperuzas, la hija de Roegorriones, reclamó rápidamente el trono de su padre, partiendo a continuación para rescatarle y dar un buen puntapié a la familia ogra. Tampoco regresó.

Muerdecaperuzas no dejó hijos que pudieran reclamar el papel de jefe, así que según el consejo de la Sabia Momia Peleadura, la que habla con los fantasmas de la tribu, fue Labiosdepluma, primo de Muerdecaperuzas, quien se convirtió en el nuevo jefe. Los Mascapájaros le amenazaron inmediatamente con comérselo si no iba a vengarse del ogro y rescataba a los dos jefes anteriores. Nervioso y llorando, Labiosdepluma emprendió la nefasta misión y, para variar, tampoco regresó.

Ahora la Sabia Momia Peleadura tiene un problema: ninguno de los Mascapájaros restantes quiere ser jefe, porque ninguno de ellos quiere desaparecer a manos del mezquino ogro. Al mismo tiempo, los cerdos escupidores de fuego de Papá Picacarne son cada vez más problemáticos y, como resultado, el territorio de los Mascapájaros ha disminuido hasta ser una sombra de su antigua gloria. Sin ningún goblin local dispuesto a ser el jefe, Peleadura cada vez está más desesperada. Tarde o temprano, Papá Picacarne se dará cuenta de que ha quebrantado la voluntad de los goblin, y bajará hacia su cueva y se los comerá, ¡o peor!

Pero lo que la Sabia Momia Peleadura no sabe es que un nuevo grupo de héroes goblin pronto llamará a la puerta de los Mascapájaros.

## RESUMEN DE LA AVENTURA

Los héroes de los goblin Lamesapos regresan a casa para descubrir que su tribu ha sido destruida por aventureros humanos. Sin hogar, se dirigen hacia la región más adecuada y cercana: Percha del Cuervo, ocupada por los Mascapájaros. Los goblin llegan y descubren que los Mascapájaros tienen problemas: cerdos escupidores de fuego, un ogro, y una escasez de jefes han dejado a la tribu en peligro. Tras soportar cierto número de pruebas para demostrar su valía, los héroes goblin

## ACERCA DE ESTA AVENTURA

¡Nosotros ser goblin también! es una aventura inusual: sirve como una partida de una única sesión de juego en la que los jugadores interpretan PJs goblin, o como continuación a la aventura del Día del JdR Gratuito de 2011, ¡Nosotros ser goblin! Esta aventura supone que los jugadores interpretan a cuatro personajes goblin de 3<sup>er</sup> nivel; tus jugadores pueden seleccionar sus PJs de entre los cuatro personajes pregenerados que se presentan en las páginas 12-15 de esta publicación. También pueden crearse sus propios personajes goblin, utilizando las reglas que se presentan en la *Guía de razas avanzadas* y el *Suplemento del jugador: los goblin de Golarion*, para obtener aún más opciones para sus personajes. Esta aventura tiene lugar en la costa de Varisia, al este del pueblo de Punta Arena, en una región de colinas ásperas y pequeños picos conocida como Percha del Cuervo. Aunque está pensada como una continuación de ¡Nosotros ser goblin!, no es necesario un conocimiento previo de aquella aventura para jugar ésta.

partirán para derrotar al ogro y a sus jabalíes mágicos. Se enfrentarán a Papá Picacarne y a sus monstruosos esbirros en su pequeña granja y, si consiguen derrotarles, podrán regresar a los Mascapájaros no solo como héroes, ¡sino como jefes!

## PARTE UNO: LA REUNIÓN MASCAPÁJAROS

Lee o parafrasea lo siguiente para introducir a tus jugadores.

Sois los héroes de la tribu Lamesapos, leyendas vivientes después de haber triunfado contra la terrible goblin caníbal Vorka, y haber recuperado muchos fuegos artificiales de su guarida. Vuestra tribu dio buena cuenta de los fuegos artificiales, pero un día mientras estabais fuera buscando más fuegos artificiales, llegaron aventureros al pantano y aniquilaron a vuestra tribu. Regresasteis a casa y la encontrasteis en ruinas.

Ahora sin hogar, habéis decidido viajar a la tribu goblin más cercana que conocéis, los Mascapájaros. ¡Tal vez tengan sitio para que os unáis a ellos! Lo malo es que, ahora que habéis llegado a territorio Mascapájaros, algo parece ir **muy** mal. Los Mascapájaros están inusualmente nerviosos y asustados, acurrucados alrededor de la entrada a su cueva. Incluso han dejado de defender su territorio. Y ahora, una arrugada y anciana goblin de ojos saltones surge de la multitud con andares de pato y se os acerca. Obviamente es algún tipo de chamán, puede que incluso la jefa. Si alguien de aquí sabe si podéis unirlos o no a la tribu, ¡probablemente sea ella!

## LA SABIA MOMIA PELEADURA

En un momento dado, los Mascapájaros contaban con varias cuevas y las colinas que se alzaban sobre ellas como su territorio, pero las acciones de Papá Picacarne y sus cerdos escupidores de fuego les han obligado a apiñarse en esta única cueva. Es una buena cueva, y grande, pero a los goblin todavía les escuece haberse visto reducidos a ello, y las discusiones sobre el lugar para dormir y para comer les han puesto los



nervios de punta. La llegada de los PJs goblin es más que una simple distracción agradable para los Mascapájaros: es un rayo de esperanza.

La arrugada goblin anciana que se acerca a los PJs es la Sabia Momia Peleadura (NM goblin mujer adepta 3), lo más parecido a un jefe que les queda a los Mascapájaros. Los ojos le sobresalen de la arrugada cara, y camina encorvada, apoyándose en un bastón de madera nudosa, decorado con colas de perro y orejas de caballo. En ocasiones especiales (como cuando saluda a héroes goblin de visita), viste una raída túnica de piel de perro anudada con un cinturón de cuerda del que cuelgan garras de perro, un par de herraduras, una estirge muerta terriblemente grande, y la cabeza conservada y encogida de un ácaro azul brillante.

Lee o parafrasea a los PJs lo siguiente cuando Peleadura les saluda.

“¡Bueno, bueno! ¿Qué tenemos por aquí? Lamesapos, por vuestro aspecto, y por lo que he oído, también huérfanos, ¿eh? Sospecho que buscando un lugar nuevo para vivir, ¿no? Mira, podríais estar de suerte, porque necesitamos sangre fresca. Nuestros jefes han estado... ausentes... como suelen hacer los jefes. Últimamente hemos tenido algunos problemillas con un ogro y sus jabalíes escupidores de fuego, ya sabéis, y cualesquiera goblin capaz de matar a los jabalíes y expulsar al ogro... expulsar a los jabalíes y matar al ogro... o... o lo que sea; bueno no sólo serían recibidos con los brazos abiertos en territorio Mascapájaros, sino que serían nombrados jefes, ¡todos y cada uno de ellos!”

Con esto, los goblin Mascapájaros reunidos, de repente estallan en vítores y aplausos. Animados y emocionados, surgen de la cueva para recibir a sus salvadores, pero se quedan quietos de repente cuando la anciana chillaba un orden para que se callen. Con los goblin congelados en sus sitios, continúa con voz suave.

“Pero no podemos suponer que tenéis madera de jefes sin más ni más. Puede que solo tengáis suerte. No, no. Antes de que os aceptemos como salvadores, e incluso antes de que tengáis la oportunidad de enfrentaros a Papá Picacarne y a su cerdo... ¡convoco una Asamblea del Jefe!”

Los goblin reunidos estallan de nuevo en vítores, y todos los PJs goblin saben por qué: una Asamblea del Jefe es una fiesta de un día de duración de juegos y desafíos, una tradición entre las tribus goblin locales cuando surge la necesidad de elegir un nuevo jefe. Los goblin que desean optar al puesto deben soportar varias pruebas durante la competición, y si sobreviven y ganan, obtienen el respeto y el apoyo del resto de la tribu.

La Sabia Momia Peleadura ladra unas pocas órdenes, y los Mascapájaros se escabullen para comenzar a organizar la competición. Luego se presenta a los PJs, y les invita a la cueva para sentarse y calentarse los pies al fuego.

Peleadura es una figura tan querida como temida por los Mascapájaros. Susurran que hizo que un guerrero que la ofendió vomitase un puñado de sapos espinosos, y que una vez prendió fuego

a un jefe que la interrumpió. Incluso una historia cuenta cómo hizo que un goblin que intentó maldecir a la tribu escribiese la palabra ‘respirar’, después de lo cual se olvidó de repente de cómo respirar y murió en el acto. Si se les pregunta, los Mascapájaros confirman alegremente lo maravillosa que es, y cómo cualquier nuevo gobernante haría bien en escucharla, o si no...

## UN DÍA DE DESCANSO

En este momento, los PJs tienen la oportunidad de pasar un día y una noche descansando y preparándose para la competición del día siguiente. La mayoría de los Mascapájaros dedica el día a preparar la competición en sí (y son inusualmente reservados, para ser goblin, sobre los tipos de desafíos y pruebas que están organizando para los PJs).

Esa tarde, se celebra un gran banquete alrededor de la hoguera central de la cueva, que consiste casi totalmente en platos de aves: sopa de gaviota, zanate carbonizado, pudín de ojos de cuervo, calvas de buitres, gorrones rebozados picantes, y espolones crujientes (estos son tan solo parte de los a menudo difíciles platos ofrecidos a los PJs durante la noche). El banquete también proporciona a los PJs la oportunidad de hablar con los Mascapájaros, y averiguar un poco más de lo que está pasando en la región.

Al caer la noche, la Sabia Momia Peleadura saca la legendaria Corona Mascada de la tribu Mascapájaros, una corona confeccionada con calaveras y huesos, alas de pájaro, y ramitas. Tras colocar la Corona Mascada cerca de la hoguera, anuncia que al día siguiente los Mascapájaros tendrán un nuevo jefe, y que este será capaz de expulsar al feo ogro Papá Picacarne de Percha del Cuervo. Luego desvela que a quienquiera que pueda demostrar su valía en la Asamblea se le concederá el derecho, no solo a portar la Corona Mascada, sino también el derecho a saquear el cofre del tesoro del Jefe. En ese momento, los Mascapájaros muestran estentóreamente su sorpresa. Si los PJs preguntan sobre el anterior jefe de la tribu, los goblin intentan rápidamente cambiar de tema. Necesitan tener éxito en una prueba de Diplomacia o Intimidación CD 13 para que les revelen la verdad. A los goblin les preocupa que si los PJs averiguan que sus tres últimos jefes desaparecieron y presuntamente murieron a manos de Papá Picacarne y sus jabalíes, los PJs les abandonarán, y en el breve tiempo que los PJs han estado en la zona, se han convertido en la última esperanza de los Mascapájaros. ¡Ningún Mascapájaros quiere ser el culpable de espantar a los héroes!

## LA ASAMBLEA DEL JEFE

Al día siguiente de la llegada de los PJs a la tribu Mascapájaros, los goblin están listos y ansiosos por comenzar la competición. Los aspirantes a jefe (como se denomina a los participantes) deben soportar tres pruebas; el ganador es el goblin que obtenga más puntos a lo largo



LA SABIA MOMIA PELEADURA



de estos tres desafíos, en los que puede participar cualquier cantidad de PJs goblin. Si lo deseas, puedes hacer que otros goblin de entre los Mascapájaros tomen parte en la competición, pero esta aventura da por supuesto que solo los PJs están interesados en el trabajo de jefe.

## PRIMER DESAFÍO: DISPARAR AL PÁJARO A CIEGAS

El primer desafío tiene lugar en un valle al sur de la cueva de los Mascapájaros. Los aspirantes a jefe son conducidos al centro del valle, se les vendan los ojos, y a cada uno se le entrega un arco corto y tres flechas (las de cada participante tienen las plumas de un color diferente a las de los demás, para así poder identificarlas después de que hayan sido disparadas). Los Mascapájaros trepan a los árboles o se sientan en las rocas que rodean el valle mientras la Sabia Momia Peleadura explica las reglas a los participantes: liberará tres jaulas de gaviotas en el transcurso de un minuto y los goblin, con los ojos vendados, deberán abatir a tantas como les sea posible. Las gaviotas de la primera bandada valen 2 puntos, 4 puntos las de la segunda y 6 puntos las de la tercera, pero cada bandada consecutiva está un poco más lejos que la anterior, lo que hace más difícil percibirlas.

Este desafío es más de suerte que de puntería. Cuando comienza, pasan unos pocos asaltos de silencio relativo (salpicado de vez en cuando por sonidos goblin) antes de que se libere la primera jaula. Rápidamente la Sabia Momia Peleadura se tira al suelo, y cada participante puede intentar una prueba de Percepción para determinar por el sonido hacia dónde vuela la bandada de asustados pájaros, y luego una tirada de ataque para impactar a una gaviota. Apuntar con una flecha a la primera bandada cegado sólo requiere tener éxito en una prueba de Percepción CD 8 (no es una prueba de Percepción enfrentada, y por eso no ver no la modifica), pero el incremento de distancia es un factor a tener en cuenta con las dos bandadas siguientes: se necesita tener éxito en una prueba de Percepción CD 11 para apuntar a la segunda bandada, y en una de Percepción CD 14 para apuntar a la tercera. Un goblin que apunta con éxito a una bandada puede intentar una tirada de ataque normal para acertar a una gaviota (CA 14, con un 50% de probabilidad de fallo) y conseguir el correspondiente número de puntos.

Si un goblin no impacta a una gaviota, la flecha tiene que aterrizar en algún sitio. Tira 1d20 y consulta la tabla siguiente para determinar donde va a parar el fallo, ¡y ten en cuenta que es posible obtener puntos adicionales incluso con un fallo!

## DISPAROS FALLIDOS

d20	Resultado
1-10	El disparo es un fallo espectacularmente malo, que no consigue nada más que burlas e insultos.
11-15	El disparo queda peligrosamente cerca de acertar a un goblin en la multitud, lo que da como resultado chillidos.
16-18	El disparo impacta a un goblin en la multitud reunida, dando como resultado un chillido y un montón de carcajadas (obtiene 1 punto).
19	El disparo impacta a uno de los participantes (elige

al azar; inflige 1d4 puntos de daño y obtienes 3 puntos).

20	El disparo es milagroso. Quizás impacta a tres gaviotas. Puede que impacte a un pájaro totalmente diferente que tan solo volaba dentro del alcance. Puede que clave una gaviota a un espectador goblin. ¡Sé creativo! Cualquiera que sea el resultado, ¡la Sabia Momia Peleadura queda tan complacida que recompensa al tirador con 10 puntos!
----	--

## SEGUNDO DESAFÍO: PISOTEAR ESTIRGES DE PANTANO

El segundo desafío lleva a los participantes y a la multitud al oeste, donde una vaguada especialmente baja se ha inundado hasta convertirse en un pantano permanente de agua sucia y estancada. Un intento fallido de los Mascapájaros por construir un grupo de chozas sobre pilares ha dejado tras de sí una estructura desordenada de postes tambaleantes que surgen del terreno pantanoso. Los goblin han colocado tablones de madera entre algunos de los postes, creando puentes estrechos que se alzan 10 pies (3 m) del suelo.

En este desafío, todos los participantes comienzan en la orilla sur del pantano, y van calzados con grandes y toscas botas humanas. Una estirge está atada mediante una correa de 5 pies (1,5 m) de longitud a cada uno de los postes rojos. El objetivo del juego es matar la mayor cantidad posible de estirges (preferiblemente pisoteándolas, lo que equivale a un ataque sin armas, pero se permite cualquier método para matarlas) sin caerse al pantano de abajo.

El desafío comienza cuando la Sabia Momia Peleadura lanza una piedra de trueno, momento en el que deberías dirigir este desafío como un combate, con todos los participantes tirando iniciativa y dirigiéndose al campo de juego para pisotear estirges. Cualquier goblin que se caiga al pantano antes del final del primer asalto queda descalificado.

**Botas humanas:** las botas grandes que llevan puestas los goblin son incómodas y reducen en 5 pies (1,5 m) la velocidad del usuario. Además, los goblin que intentan llevar a cabo pruebas de Acrobacias sufren un penalizador -1 mientras calzan las botas.

**Tablones y postes:** cada tablón y poste mide 1 pie (30 cm) de ancho y es ligeramente inestable. Se necesita tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 7 para moverse por un tablón; un goblin se cae si obtiene 5 o menos en dicha prueba.

**Estirges:** un total de 12 estirges están atadas a los postes. Cada estirge puede atacar a cualquiera que está a 5 pies (1,5 m) de su poste. Matar una estirge otorga 2 puntos a un goblin. Una vez que las 12 estirges han muerto, el desafío termina.

**Caerse:** desde un tablón o un poste sólo hay una caída de 10 pies (1,5 m) hasta el suelo pantanoso. Los que se caen quedan descalificados, y ya no pueden acumular más puntos durante este desafío.

**Último goblin en pie:** el desafío finaliza automáticamente cuando sólo queda un único goblin en los tablones y postes. Ese goblin obtiene 5 puntos.



**ESTIRGES (12)**

**VD 1½**

**PX 200 cada una**

**pg 5** cada una (*Bestiario*)

### DESAFÍO FINAL: PASTEL DE PÁJARO

Finalmente, para el último desafío, la Sabia Momia Peleadura conduce a los aspirantes a jefe de vuelta a la cueva Mascapájaros; mientras se acercan, el hedor a carne podrida y leche agria aumenta. El olor proviene de un horrible ‘pastel’ que ha sido creado en una depresión en una roca con forma de cuenco de 10 pies (3 m) de diámetro, el cuenco solo tiene 18 pulgadas (unos 45 cm) de profundidad, pero está lleno de un sucio líquido que no hierve del todo, formado por leche agria, barro, agua de pantano, hierbas varias, y pájaros muertos. La parte superior está recubierta de una pasta de hojaldre incongruentemente deliciosa, y de aspecto crujiente.

La Sabia Momia Peleadura explica que el pastel gigante de carne de pájaro aún se está cociendo, y que los aspirantes a jefe serán atados y colocados en el pastel a cocinar. En este desafío, a cada goblin se le permite llevar todos sus pertrechos y equipo. El primer goblin en salir del pastel obtiene 10 puntos. El segundo obtiene 5 puntos. El tercero 3 puntos. Cualquier participante después del tercero no obtiene ningún punto en absoluto.

Para complicar las cosas, hay cuatro águilas doradas que se van a unir a los goblin en el pastel; a estas águilas les han cortado las alas para que no puedan volar, pero están muy vivas, y muy furiosas por su situación. Matar un águila hace que ese goblin obtenga una bonificación de 5 puntos, por lo que un goblin que permanezca en el pastel y salga el último, aún puede ganar por puntos si mata suficientes águilas.

A efectos de este ‘combate’, puedes suponer que no va a tener lugar ningún movimiento real, puesto que el pastel sólo tiene 10 pies (3 m) de ancho, así que no importa donde estén los PJs en el pastel están adyacentes a cualquier enemigo al que puedan querer atacar. Todos los participantes y las cuatro águilas son tratados como si estuvieran enmarañados (penalizador -4 a las tiradas de ataque, penalizador -4 a la CA) debido a la estrechez. Las propias águilas aletean de un lado a otro (es un decir) y se mueven bastante.

**Escapar de las ataduras:** mientras un goblin tenga las manos y pies atados se encontrará en el estado apresado. Es necesario un éxito en una prueba de Fuerza CD 18, o de Escapismo CD 22 para liberarse de las ataduras, ambos intentos con acciones estándar. Un goblin libre puede soltar automáticamente las ataduras de otro como acción estándar.

**El pastel:** el relleno del pastel está muy caliente y, mientras los participantes chapotean en él, los otros goblin añaden más cosas asquerosas e hirvientes al pastel a través de embudos abollados. Cada asalto que permanece una criatura en el pastel, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 10, o sufre 1 pg de daño por fuego. Un águila que muere por las quemaduras del pastel no concede ningún punto.



**ÁGUILAS DORADAS (4)**

**VD 1½**

**PX 200 cada una**

**Pg 5** (águila, *Bestiario*)

### UN NUEVO JEFE

Al final del último desafío, suma el total de puntos que ha obtenido cada goblin. ¡El goblin con más puntos se convierte en el nuevo jefe de los Mascapájaros! Con este honor, dicho goblin puede elegir a otros goblin de entre los que compitieron en los desafíos como subjefes. Como prometió la Sabia Momia Peleadura, el jefe tiene derecho a lucir la Corona Mascada. Esta corona es un sombrero no mágico, pero no obstante concede un bonificador +2 a todas las pruebas de Intimidar llevadas a cabo contra goblin Mascapájaros mientras la lleva puesta. Además, el nuevo jefe y cualquier subjefe pueden saquear el cofre del tesoro de la tribu.

Durante el resto de la noche, los Mascapájaros están de un talante festivo, ¡después de todo, tienen nuevo jefe! Durante este tiempo, el jefe y los subjefes son el centro del jaleo goblin. Algunos de los súbditos se postran antes sus nuevos líderes, cubriendo sus pies de besos y de mocos, mientras que otros chillan y sollozan, les llevan presentes de comida, y les ofrecen diversiones goblin. Un goblin tras otro se adelanta para intentar impresionar a los nuevos líderes, haciendo malabares con arriños vivos, dándose de cabezazos contra tocones, y particularmente, prendiendo fuego a las cosas... ellos mismos incluidos.

Los goblin no son aficionados a discutir. Por ello, los jefes goblin tienden a poseer un poder absoluto sobre sus seguidores. Así, la fiesta del jefe se puede convertir en un gran evento de interpretación con diferentes platos, juegos, y desafíos según los caprichos de tus jugadores. Permíteles disfrutar de su recién descubierta autoridad mientras lo deseen, pero finalmente la noche termina, y los Mascapájaros esperan que sus nuevos líderes vayan a encargarse de

Papá Picacarne y sus cerdos escupidores de fuego.

**Tesoro:** los Mascapájaros, como cabe suponer, tienen un alijo particularmente grande de tesoros. Hay varios objetos en un gran y sucio cofre que los PJs pueden utilizar. Además de las 840 po en monedas variadas, objetos de arte, trofeos, tarros de encurtidos, piedras brillantes, fragmentos abollados de armaduras, rajaperros rotos, y partes de pájaro en diversos estados de descomposición, están los siguientes objetos de especial interés: cuatro *pociones de curar heridas moderadas*, una *poción de resistencia al fuego*, un *varita de restablecimiento menor* (9 cargas), un *rajaperros flamígero* +1, una *capa élfica Pequeña*, una *perla de fuerza*, un *collar de bolas de fuego* (tipo I), y 5 onzas de *pegamento soberano*.

**Recompensa por relato:** si uno de los PJs se convierte en el nuevo jefe de los Mascapájaros, el grupo obtiene 3.200 PX.

### PARTE DOS: LA GRANJA PICACARNE

Los Mascapájaros esperan que su nuevo líder salga al día siguiente para desafiar y, con suerte, derrotar o expulsar al ogro conocido como Papá Picacarne. Cada día que los PJs se retrasan en esta misión, su nueva



tribu se va poniendo cada vez más furiosa y nerviosa, y si los PJs se retrasan demasiado, podrían tener que hacer frente a una sublevación. Esta aventura no tiene espacio para detallar una sublevación goblin, así que por el bien del DJ se espera que los PJs decidan ir tras el ogro más pronto que tarde.

La Sabia Momia Peleadura tiene algunas palabras de consejo antes de que partan los PJs: les avisa de que los cerdos escupen fuego, y de que Papá Picacarne pega duro. También lanza conjuros escalofríos sobre las plantas, tiene una hija mezquina, con una comadreja como mascota que es más grande que un caballo, y podría haber otros monstruos viviendo en la granja. Entrega a los PJs un basto mapa de la zona, que muestra el camino hasta la granja de Papá Picacarne antes de despacharles a emprender el viaje, dándoles a entender (si no diciéndoselo claramente) que no es bueno para la salud de los PJs que regresen con los Mascapájaros antes de que la tarea esté acabada.

## EL VIAJE A LA GRANJA

La granja Picacarne se encuentra a unos dos tercios de milla (*algo más de 1 km*) del poblado de los Mascapájaros. A vuelo de pájaro, es una distancia relativamente corta; a pie a través de los intransitables collados, se necesita una caminata de una hora para llegar hasta la granja. El mapa de Peleadura es burdo pero exacto y, a no ser que los PJs lo ignoren deliberadamente, llegan a casa del ogro, pero no sin incidentes.

**Criatura:** tras un paseo de unos 45 minutos, los PJs se han acercado lo suficiente a la granja como para captar la atención del compañero animal de Papá Picacarne, Cerdito. La bestia es un jabalí inmenso que no solo tiene mal carácter y está blindado, sino que también está entrenado para eructar gotas de fuego de un *elixir de aliento de fuego* modificado que Papá Picacarne llama *calabacín de fuego ardiente* (consulta la página 12 para los detalles).

Este encuentro puede ser representado en un *Flip-Mat* en blanco si lo deseas. Puedes suponer que tiene lugar en un valle relativamente ancho con poca maleza. Cerdito está escondido en un grupo de arbustos de arándanos mientras los PJs se acercan; sitúa a los PJs en medio del *Flip-Mat* y a los arbustos de arándanos al borde. Los PJs pueden intentar pruebas de Percepción para advertir al jabalí, de otro modo obtiene un asalto de sorpresa. Se traga un *calabacín de fuego ardiente* en su primer turno de batalla, y carga para atacar.

### CERDITO

Jabalí compañero animal

N animal Mediano

**Inic** +0; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +6

### DEFENSA

**CA** 20, toque 10, desprevenido 20 (+2 armadura, +8 natural)

**pg** 38 (4d8+20)

**Fort** +8, **Ref** +4, **Vol** +4

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** Cornada +7 (1d8+6)

**Ataques especiales** Ferocidad

### TÁCTICAS

**Antes del combate** Cerdito ha sido entrenado para engullir de golpe un *calabacín de fuego ardiente* cuando ve acercarse problemas (por ejemplo, los PJs).

**Durante el combate** Cerdito sale corriendo para eructar fuego sobre los goblin. Engulle un calabacín nuevo y exhala fuego otra vez cada 1d4 asaltos, pasando los asaltos intermedios corneando al azar a los goblin.

**Moral** Cerdito intenta huir de vuelta a la granja Picacarne si queda reducido a 10 puntos de golpe o menos.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 18, **Des** 11, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

**Ataque base** +3; **BMC** +7; **DMC** 17 (21 contra derribo)

**Dotes** Dureza, Voluntad de hierro

**Habilidades** Percepción +6, Sigilo +5

**CE trucos** (ataca, busca, defiende, eructa fuego, quieto, rastrea, ven, vigila)

**Equipo de combate** 3 *calabacines de fuego ardiente*; **Resto de equipo** barda de cuero

## LLEGANDO A LA GRANJA

Rodeada por una valla de madera desvencijada y lodo, la granja Picacarne se encuentra en un valle húmedo entre dos collados. Un arroyo de aspecto sencillo serpentea a través de la granja, que apenas tiene algo que ofrecer a la vista. Una casa en el centro de la zona vallada se apoya en dos grandes contrafuertes, que soportan tres grandes vigas. Está en equilibrio sobre numerosos pilares de madera gruesos, que crean un hueco parecido a una jaula en el barro bajo el edificio. Al norte de la casa hay unos pocos gallineros sucios, y al oeste un bote volcado, apoyado en la valla, ha sido levantado como un refugio improvisado. Al sur del edificio hay un cobertizo, y al sur y al este del cobertizo hay algunos tramos de huerta que son más adecuados para el cultivo de barro y hierbajos.

Los habitantes de la granja Picacarne son el druida ogro Papá Picacarne, su hija semiogro Mentecata, y varias de sus aterradoras mascotas. Cuando el lugar esté a la vista, explica a los PJs que solo hay una única entrada que permite cruzar la valla, pero la propia valla parece muy endeble, y no detendría durante mucho tiempo a un goblin decidido.

## 1. LA PUERTA PRINCIPAL

Aquí una única entrada desvencijada permite atravesar la valla, bajo un arco creado con ramas rotas y huesos blanqueados. Un cartel cuelga del arco, sus palabras garabateadas en la madera con lo que parece sangre. Hay tres cabezas de goblin decapitadas y llenas de gusanos, clavadas en palos que se hunden en la tierra a la izquierda de la entrada. Hay un segundo cartel apoyado contra los palos bajo las cabezas.

Ambos carteles están escritos en común. El que cuelga del arco dice, “¡Los intrsros será devorads!”. En el otro cerca de las tres cabezas de goblin (que antaño pertenecieran a los tres jefes de los Mascapájaros que llegaron aquí antes de los PJs) se lee, “¡Vosotros goblun saber RICO! ¡Mandar ms goblun!”.



La puerta no está cerrada. La valla generalmente mide 9 pies (2,7 m) de alto pero está levantada de forma chapucera; un PJ puede pasar por encima de la misma con una prueba de Trepas CD 5, o escurrirse a través de ella con una prueba de Escapismo CD 12.

La granja está habitada por el druida ogro Papá Piccarne, su hija semiogro Mentecata, y varias de sus mascotas. Los dos pasan la mayor parte del tiempo dentro de la casa (Papá en la zona 8, y Mentecata en la zona 7). Cada día al atardecer, Mentecata sale para 'cuidar de la huerta' (esto equivale poco más que a atravesar pisoteando los hierbajos, y periódicamente arrancar unos cuantos al azar) y 'alimentar a las gallinas' (esto equivale a perseguir a las gallinas durante 10 ó 20 minutos después de arrojarles algunos residuos para hacerlas salir de sus jaulas). Papá Piccarne aparece 3 horas antes del amanecer para buscar comida en el Plato del Diablo, regresando una hora después de la salida del sol. Más allá de esto, los dos raramente prestan atención a lo que sucede fuera, proporcionando a los PJs un montón de oportunidades para colarse en la granja.

Ahora bien, si Cerdito huyó de los PJs y regresó aquí, tanto Papá como Mentecata estarán vigilando desde sus habitaciones a través de las grietas de la pared.

## 2. EL COBERTIZO ABANDONADO

Este endeble edificio parece haber empezado como un cobertizo, pero sus caídas paredes han sido invadidas casi totalmente por malas hierbas descontroladas.

Este corral es donde Papá Piccarne llevaba a cabo la mayoría de sus investigaciones mágicas sobre el crecimiento de materiales que necesitaba para los calabacines de fuego ardiente. Ahora que ha perfeccionado la técnica, ha permitido que las enredaderas y las raíces lo invadan todo, pero las plantas han crecido mucho más rápido de lo que esperaba.

**Tesoro:** una prueba de Percepción CD 20 con éxito revela tres calabacines de fuego ardiente, que han sido pasados por alto entre la maraña de enredaderas y raíces de esta choza.

## 3. LA CÁRCEL DE NORD EL CHILLÓN (VD 2)

Aquí un bote volcado, una antigua barcaza de río por su aspecto, yace en el barro. La popa ha sido incorporada a la valla, y se ha abierto un gran agujero en el lado sur para dar entrada al oscuro hueco creado por el casco.

**Criatura:** la historia de cómo Papá Piccarne arrastró el bote hasta aquí está llena de peligros y de aventuras, pero ahora mismo no es importante. Lo que es importante es que utiliza la barcaza boca abajo como madriguera para sus cerdos, incluyendo su compañero animal Cerdito (quien, si huyó antes de los PJs, estará aquí lamiéndose

las heridas). La pocilga también está ocupada por dos cerdos adicionales, una jabalí enorme llamada Princesa Cortezas, y un cerdo malhumorado, deprimido y especialmente sucio llamado Nord el Chillón.

La Princesa Cortezas es una jabalí inmensamente obsesa y vaga, que pasa sus días comiendo y durmiendo, encajada contra la única entrada a la pocilga. Hace falta mucho para conseguir que se despierte y se levante, pero para entrar en la pocilga vale un ataque contra ella o cualquier intento de pasar apretándose contra ella. Como Cerdito, la Princesa Cortezas ha sido entrenada para comer y usar calabacines de fuego ardiente, y lo hace tan pronto como comienza el combate.

Nord el Chillón es la captura más reciente de Papá Piccarne. Con una prueba de Sabiduría CD 15 con éxito, los PJs reconocen al cerdo de aspecto abatido como el demonio terrible y salvaje que antaño vivió con ellos en el poblado de los Lamesapos, pero que huyó hace varias semanas. Nord el Chillón está sucio por su huida a través de las tierras salvajes y la subsiguiente captura de Papá, quien ha estado alimentándolo para conseguir algo de tocino y manitas de cerdo. Le reconozcan o no los PJs, Nord el Chillón les reconoce y hace honor a su nombre, chillando con entusiasmo mientras tira de su cadena en un intento desesperado por reunirse con los goblin. A su manera ha llegado a pensar que, después de todo, ¡es mejor ser el juguete de una tribu de goblin que la cena de un ogro!

### LA PRINCESA CORTEZAS

VD 2

PX 600

Jabalí (Bestiario)

pg 18

### NORD EL CHILLÓN

VD 1/3

PX 135

Cerdo (Bestiario 3)

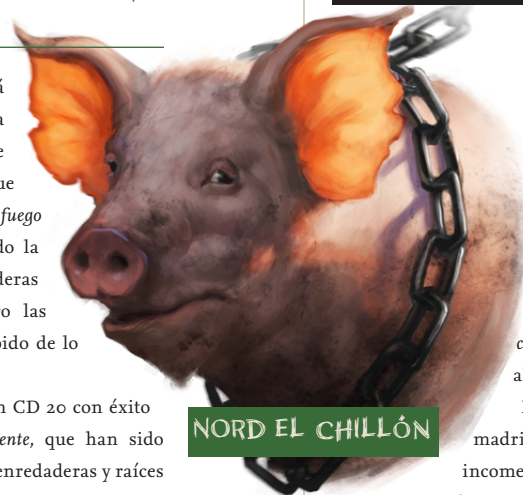
pg 6

**Tesoro:** la Princesa Cortezas lleva dos calabacines de fuego ardiente atados a un cordel alrededor del cuello.

Entre la comida mordisqueada de la madriguera y sus alrededores hay algunos objetos incomedibles. Con una prueba de Percepción CD

20 con éxito, los PJs pueden encontrar una poción de contorno borroso en un frasco de hierro oxidado, una ballesta ligera +1 Pequeña con marcas de dientes porcinos en el mango, y un estuche de bronce para pergaminos, que contiene un pergamino de esfera flamígera.

**Desarrollo:** Nord el Chillón no es particularmente mortífero en combate, pero es ruidoso. Si acompaña a los PJs, sufren un penalizador -4 a todas las pruebas de Sigilo mientras viaja con ellos. Una prueba de Trato con animales o de empatía salvaje CD 15 con éxito es suficiente para calmarlo y que esté tranquilo durante 10 minutos. Si sigue adelante, Nord el Chillón hace todo lo posible para ayudar a los goblin en combate, pero su odio por Papá Piccarne es feroz, y obtiene inmediatamente los efectos completos de un conjuro de furia siempre





que está a 30 pies (9 m) de Papá Picacarne, mientras el ogro esté visible y aún vivo.

**Recompensa de historia:** si Nord el Chillón sobrevive a la aventura y regresa con los PJs a los Mascapájaros, recompensa a los PJs con 1.200 PX.

## 4. LOS GALLINEROS (VD 2)

Aquí hay tres gallineros maltratados y decrépitos, que se hunden en el barro. En su interior se pueden oír los cacareos nerviosos de varias gallinas.

Los gallineros están sucios, y se accede a ellos por aberturas estrechas que solo una criatura Pequeña o menor puede atravesar fácilmente. Las paredes de los gallineros están podridas (dureza 2, pg 5, romper CD 13). Cualquier intento de entrar en ellos o destruirlos hace salir con bastante estruendo a media docena de pollos, lo que alerta automáticamente no sólo a los habitantes de la casa, sino también a la bestia que se pasa la mayoría del tiempo durmiendo y roncando bajo el edificio central.

**Criaturas:** un rottweiler medio salvaje y especialmente grande vive aquí. El perro no tiene nombre, vagó hasta la granja y decidió quedarse unos días hasta que los ogros le alimentaron con los cuerpos de los goblin decapitados. La criatura pasa la mayor parte del tiempo durmiendo, pero si es despertada, ataca ferozmente y persigue a los goblin (su comida favorita) hasta que todos los que pueda encontrar estén muertos.

### ROTTWEILER SALVAJE VD 2 PX 600

Perro de monta avanzado (*Bestiario*)

pg 17

**Tesoro:** puestos muy profundo en el barro y la paja podrida de la casa central, hay seis huevos que claramente llevan aquí mucho tiempo. Los huevos, que pueden ser hallados con una prueba de Percepción CD 14 con éxito, están podridos y, si son aplastados, crean un terrible hedor en un radio de 10 pies (3 m) que obliga a todas las criaturas en el área a tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 10, o quedar afectadas durante 1 minuto. Una salvación con éxito reduce el efecto de quedar afectado a 1 asalto. La zona permanece sumida en el hedor durante 1d6 asaltos. Los huevos pueden ser utilizados como armas parecidas a granadas.

## 5. EL CORRAL DEL OSO LECHUZA (VD 4)

Una gran zona abierta bajo la casa se ha llenado de paja, ramas y maleza arrancada; algo grande se ha creado aquí un nido. Hay una trampilla arriba en el techo.

La paja tiene una profundidad de 8 pies (2,4 m) y mucho polvo. Cualquier actividad importante, como el combate, levanta una nube de polvo, proporcionando ocultación bajo la casa como si estuviera bajo

los efectos de *niebla de obscurecimiento* durante 1d6 asaltos (comenzando el asalto siguiente después de empezar el combate). La distancia entre el suelo embarrado y la parte inferior de la casa de encima es de 9 pies (2,7 m), proporcionando el espacio justo para que la criatura que vive aquí se pasee de pie. La trampilla superior no está cerrada, pero no hay forma obvia de acceder a ella. Conduce a la zona 6.

**Criaturas:** recientemente Papá atrajo a un oso lechuza especialmente clueca a esta zona. Ha mantenido bien alimentado y con suficiente agua al monstruo (que tiene muy mal carácter), pero aunque la bestia no atacará al ogro, todavía no se han hecho amigos. La criatura ataca a cualquiera que entra en su madriguera con un rugido gutural y vehemente ("¡MNARRRRR!"), pero solo persigue a los enemigos durante 1d4 asaltos antes de regresar aquí. Debe escurrirse entre los troncos que soportan la casa con el fin de entrar o salir de la zona.

### OSO LECHUZA CLUECA VD 4 PX 1200 pg 47 (*Bestiario*)

**Tesoro:** recientemente el oso lechuza clueca ha puesto media docena de huevos. El caos que una tribu de goblin puede causar con media docena de osos lechuzas recién nacidos es mejor dejarlo a la imaginación.

## 6. EL SALÓN (VD 2)

Una rampa muy inclinada se alza sobre el río hacia la puerta principal de esta habitación. La puerta está cerrada pero hinchada por la humedad, y se necesita una prueba de Fuerza CD 16 con éxito para abrirla.

El suelo de esta sucia habitación es de toscos tablones. Numerosos huecos entre ellos muestran un espacio oscuro bajo el edificio. Hay un gran montón de pieles y paja al sur, y en el mismo centro de la habitación hay una enorme trampilla. Al oeste, una única puerta mal encajada cuelga, ladeada, de una única bisagra.

La única ocupante de esta habitación es la mascota de Mentecata, un hurón gigante llamado Pincho, que mide casi 7 pies (2,1 m) de largo. El animal es ferozmente leal a la semiogra y, si escucha sus gritos, acude de inmediato en su ayuda. Lo contrario también se aplica: si escucha que hay combate aquí, Mentecata sale rápidamente de su habitación para unirse a la lucha.

### PINCHO VD 2 PX 600

Hurón gigante (variante de comadreja gigante; *Senda de aventuras* #67, 82)

N animal Mediano

**Inic** +4; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

#### DEFENSA

**CA** 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

**pg** 19 (3d8+6)

**Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +2

#### ATAQUE



**Velocidad** 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** Mordisco +2 (2d6 más Desangramiento), 2 Garras +2 (1d4)

**Ataques especiales** Desangramiento (1d3)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** Pincho ataca al goblin más cercano, pero si Mentecata se une al combate, se centra en cualquier enemigo que ataque a su ama.

**Moral** Pincho huye a buscar a Mentecata si queda reducido a menos de 6 puntos de golpe, pero pelea hasta la muerte en su presencia.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 11, **Des** 19, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 11

**Ataque base** +2; **BMC** +2; **DMC** 16

**Dotes** Sigiloso, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Habilidades** Escapismo +7, Percepción +8, Sigilo +10, Supervivencia +0 (+6 cuando está rastreando mediante el olfato), Trepar +8.

## 7. LA HABITACIÓN DE MENTECATA (VD 2)

Una enorme mesa manchada de sangre se encuentra en el centro de esta sucia cocina, y al sur hay un montón de pieles, dispuestas en una burda imitación de un colchón. El lugar huele a carne podrida debido a los numerosos proyectos de taxidermia pobremente ejecutados que yacen dispersos por toda la habitación, incluyendo cerdos, pájaros, gatos monteses parcialmente disecados, e incluso un cuerpo de goblin con un montón de paja ensangrentada y palos sobresaliendo de su cuello en vez de cabeza.



**Criaturas:** Mentecata, la hija semiogro de Papá Picacarne, vive aquí.

Utiliza esta habitación para preparar comidas para su papá y para ella misma, y para disfrutar de su afición, la taxidermia (en la que tiene más entusiasmo que habilidad). Espera algún día encontrar un goblin vivo para así poder matarlo y utilizar su cabeza para completar el goblin sin cabeza en el que está trabajando.

### MENTECATA

VD 2

**PX 600**

Semiogro guerrero 2 (*Bestiario* 2)

**CA** 18, toque 11, desprevenido 17 (+4 armadura, +1 Des, +3 natural)

**pg** 25

**Cuerpo a cuerpo** Maza de armas de gran calidad +8 (1d8+5), Mordisco +2 (1d4+2)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** Mentecata concentra sus ataques sobre un goblin a la vez, preferiblemente el que tenga la cabeza más grande (Reta, si estás utilizando los goblin pregenerados)

**Moral** Si queda reducida a 0 puntos de golpe o menos, Mentecata huye fuera, y luego corre por el tejado de su habitación para obtener ayuda de su padre en la zona 8.

### ESTADÍSTICAS

**Equipo de combate** calabacín de fuego ardiente

**Resto del equipo** camisote de mallas, maza de armas de gran calidad

**Tesoro:** el cuerpo de goblin sin cabeza son, de hecho, los restos del jefe Roegorriones. Su cuerpo aún lleva su *armadura de cuero tachonado de las sombras* +1.

## 8. LA HABITACIÓN DE PAPÁ (VD 5)

Hay dos entradas a esta habitación. Papá prefiere utilizar la inferior, trepando hasta el tejado de la zona 7 desde el oeste (lo que requiere una prueba de Trepar CD 5 con éxito) y luego pasando a través del agujero en la pared occidental de la zona 8. También se puede entrar en esta habitación desde la cúpula superior (zona 8), descendiendo a través de una trampilla en el techo, aunque no existe escalera o escala de mano alguna que permita bajar fácilmente.

El rasgo dominante de esta habitación es una gran cama, en verdad poco más que un nido formado por colchones viejos, paja suelta, y barro. Las pulgas que pululan por la 'cama' son evidentes desde cierta distancia. Un gran agujero en la pared occidental se abre al tejado inferior de la casa, y hay una única trampilla encima, en el techo.

**Criaturas:** Papá pasa la mayoría de sus días durmiendo. Se pone de mal humor si se levanta temprano, algo que sabe bien su hija. Por ello, si se da cuenta de que hay combate en otro lugar en la granja, podría mirar a través de las grietas de sus pobremente construidas paredes para observar el combate, pero es improbable que salga excepto en caso de emergencias importantes, por ejemplo si los goblin prenden fuego a su hogar.

Papá siempre ha sido un ogro enfermizo; nunca tan fuerte como los otros ogros, se volvió hacia la adoración de la Naturaleza como forma



de combatir el poder con magia. Su arma predilecta ni siquiera es algo de tamaño de un ogro, es una *lanza +1 flamígera*, que arrebató al cadáver de un druida humano con el que se encontró y mató en el bosque Musgoso pocos días antes de marcharse para actuar por su cuenta en esta región.

Papá viste una armadura de pieles confeccionada con varias pieles de pumas de pelambre de fuego, y una calavera de ciervo convertida en máscara y yelmo para aparentar ser más feroz. Si el cuerno que falta añade ferocidad a este aspecto o se lo resta es, en gran medida, cuestión de gusto.

PAPÁ PICACARNE	VD 5
<b>PX 1600</b>	
Ogro druida 5 ( <i>Bestiario</i> )	
<b>Inic</b> +5; <b>Sentidos</b> visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; <b>Percepción</b> +8	
<b>DEFENSA</b>	
<b>CA</b> 19, <b>toque</b> 10, <b>desprevenido</b> 18 (+4 armadura, +1 Des, +5 natural, -1 tamaño)	
<b>pg</b> 56 (8d8+20)	
<b>Fort</b> +10, <b>Ref</b> +3, <b>Vol</b> +8; +4 contra hadas y efectos de plantas dirigidos contra él	
<b>ATAQUE</b>	
<b>Velocidad</b> 30 pies (9 m)	
<b>Cuerpo a cuerpo</b> <i>lanza Mediana +1 flamígera</i> +8/+3 (1d8+7/x3 + 1d6 pg por fuego)	
<b>Espacio</b> 10 pies (3 m); <b>Alcance</b> 10 pies (3 m)	
<b>Ataques especiales</b> forma salvaje 1/día	
<b>Conjuros de druida preparados</b> (NL 4º; <b>Concentración</b> +7)	
2º - <i>convocar enjambre</i> , <i>esfera flamígera</i> (CD 15), <i>resistir energía</i>	
1º - <i>curar heridas leves</i> , <i>hablar con los animales</i> , <i>hechizar animales</i> (CD 14), <i>flamear</i>	
o (a voluntad) - <i>llamarada</i> (CD 13), <i>orientación divina</i> , <i>remendar</i> , <i>resistencia</i>	
<b>TÁCTICAS</b>	
<b>Antes del combate</b> Una vez se da cuenta de que el combate es inminente y tiene que ver con goblin, Papá lanza sobre sí mismo <i>resistir energía</i> (fuego). Papá sabe que donde hay goblin, el fuego no está muy lejos. También lanza <i>hablar con los animales</i> para así poder dar órdenes a cualquier animal que pudiera verse envuelto en el inminente combate.	
<b>Durante el combate</b> Papá comienza el combate lanzando <i>convocar enjambre</i> , luego lanza <i>esfera flamígera</i> para ahuyentar a los goblin antes de recurrir al cuerpo a cuerpo en el tercer asalto. Si se enfrenta a combate a distancia, lanza <i>flamear</i> . Si Nord el Chillón le ataca, Papá utiliza <i>hechizar animales</i> sobre el cerdo para volverlo contra los goblin.	
<b>Moral</b> Papá Picacarne utiliza forma salvaje para convertirse en un murciélago gigante y volar de vuelta al bosque Musgoso si queda reducido a menos de 13 puntos de golpe.	
<b>ESTADÍSTICAS</b>	
<b>Fue</b> 18, <b>Des</b> 12, <b>Con</b> 14, <b>Int</b> 9, <b>Sab</b> 16, <b>Car</b> 8	
<b>Ataque base</b> +6; <b>BMC</b> +11; <b>DMC</b> 22	
<b>Dotes</b> <i>Conjurar en combate</i> , <i>Fabricar objeto maravilloso</i> , <i>Iniciativa mejorada</i> , <i>Soltura con una habilidad</i> (Trato con animales)	
<b>Habilidades</b> <i>Conocimiento de conjuros</i> +6, <i>Percepción</i> +8, <i>Saber</i>	

(naturaleza) +8, *Supervivencia* +5, *Trato con animales* +9, *Tregar* +6

**Idiomas** druidico, gigante

**CE** *empatía salvaje*, *pisada sin rastro*, *sentido de la naturaleza*, *vínculo natural* (compañero animal), *zancada forestal*

**Equipo de combate** 3 *calabacines de fuego ardiente*, *varita de curar heridas moderadas* (11 cargas)

**Resto de equipo** armadura de pieles, *lanza +1 flamígera* Mediana

**Tesoro:** entre el desorden en la cama hay dispersas 275 po, seis *calabacines de fuego ardiente*, una jaula que contiene un glotón muerto (el glotón aún lleva un *amuleto de armadura natural* +1 alrededor de su cuello), un saco de paja con una aguja de oro perdida en él (la aguja vale 100 po), y un gran grajo terrible mal disecado (un regalo para Papá de Mentecata).

## 9. LA CÚPULA (VD 2)

Una cúpula circular chata con el tejado hundido se alza sobre la casa, con el suelo salpicado de excrementos de pájaro.

Los excrementos de pájaro ocultan una trampilla que conduce abajo hacia la zona 8. Se necesita una prueba de *Percepción* CD 15 con éxito para advertirla.

**Criaturas:** Un par de buitres ariscos anidan en esta cúpula. Ambos pájaros se han hecho amigos de Papá Picacarne, especialmente debido a su costumbre de dejar tras de sí regueros de vísceras y sangre siempre que regresa de una excursión de caza al Plato del Diablo transportando cabras salvajes, goblin, lagartos gigantes, o lo que quiera que haya conseguido capturar ese día. Los buitres vigilan ávidamente cualquier combate en la zona pero solo atacan a criaturas que intentan entrar en sus nidos. Si los PJs son obligados a retirarse y reagruparse, cuando regresan, descubren a los buitres rebuscando sobre uno de los cuerpos dejados atrás durante el ataque anterior de los goblin sobre la granja, en cuyo caso ambos buitres defienden ferozmente su banquete.

BITRE AMERICANO CABECIRROJO (2)	VD 1
<b>PX 400 cada uno</b>	
Buitres avanzados ( <i>Bestiario</i> 3)	
<b>pg</b> 8 cada uno	

## CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Los PJs no tienen por qué matar a Papá Picacarne para ganar; si consiguen asustarles lo suficiente a él y a Mentecata, y les obligan a retirarse al bosque Musgoso, eso cuenta como una victoria para los Mascapájaros. Por supuesto, en ese caso, Papá Picacarne y Mentecata podrían regresar en una fecha posterior para vengarse de quienes les vencieron. Pero para los goblin, una victoria hoy es más importante que las repercusiones de mañana.

Gracias a su victoria, los PJs goblin podrían sentir un gran interés en su nuevo papel como líderes de la tribu Mascapájaros. Los Mascapájaros ya consideran héroes a los PJs por su actuación en los desafíos, pero regresar victoriosos de la granja Picacarne asegura su papel en la historia de los Mascapájaros como los mayores goblin



de todos los tiempos, ¡especialmente si regresan con suficientes calabacines de fuego ardiente para compartir con la tribu!

### CALABACÍN DE FUEGO ARDIENTE

Precio 250 po

Aura evocación débil

NL 4°Espacio ninguno

Peso –

Una versión menor del *elixir de aliento de fuego*, un calabacín de fuego ardiente puede ser bebido como un elixir normal o, en el caso de un usuario con una boca lo suficientemente grande y modales lo suficientemente bajos, ser consumido completamente mordiéndolo y tragando. Una vez que el usuario ha consumido el calabacín, puede expulsar inmediatamente un eructo de fuego en un cono de 15 pies



PAPÁ PICACARNE

(4,5 m), infligiendo 2d6 puntos de daño de fuego a todas las criaturas en la zona. Una salvación de Reflejos CD 12 con éxito reduce el daño a la mitad. Si el usuario elige no usar el aliento de fuego en seguida, puede almacenar el aliento hasta una hora antes de que desaparezca.

### REQUISITOS DE FABRICACIÓN

Fabricar objeto maravilloso, *manos ardientes* o *flamear*

Coste 125 po

### PERSONAJES PREGENERADOS

Las siguientes tres páginas de esta aventura presentan cuatro héroes goblin pregenerados para usarlos como PJs en esta aventura. Los jugadores que estén familiarizados con *¡Nosotros ser goblin!* reconocerán a estos cuatro goblin horribles y un poco pícaros, ya que son los mismos que recuperaron los fuegos artificiales para los Lamesapos en aquella aventura. Desde entonces se han vuelto un poco más poderosos, ahora cada uno es un personaje de 3<sup>er</sup> nivel, y poseen mejor equipo que antes.

### 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. Le resulta duro no gritar cuando habla, y adora arriesgarse en combate para acobardar a sus enemigos.

Resta se siente un poco frustrada por la destrucción de los Lamesapos. De cualquier forma, el Jefe Rendwattle no iba a vivir mucho más, y realmente, ¡realmente quería ser la jefa de los Lamesapos! Pero no puedes ser jefe sin un puñado de goblin que te adulen. Tal vez surja una oportunidad entre los Mascapájaros...

### RETA MALOTA

Goblin mujer guerrera 3 (*Bestiario*)

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

Inic +3; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +10

### DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevénido 17 (+6 armadura, +3 Des, +1 tamaño)

pg 30 (3d10+9)

Fort +5, Ref +4, Vol +2 (+1 contra miedo)

Aptitudes defensivas Valor +1

### ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Rajaperros de gran calidad +8 (1d4+1/19-20)

A distancia Arco corto de gran calidad +8 (1d4/x3)

### ESTADÍSTICAS

Fue 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 2

Ataque base +3; BMC +3; DMC 16;

Dotes Disparo a bocajarro, Odio al olor a perro, Soltura con una habilidad



# NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!

(Percepción), Sutileza con las armas

**Habilidades** Montar +9, Percepción +10, Sigilo +10

**Idiomas** goblin

**CE** Entrenamiento con armaduras +1

**Equipo de combate** 5 flechas +1 de azote animal, 8 flechas +1 flamígeras

**Resto de equipo** coraza,

rajaperros de gran calidad, arco

corto de gran calidad con 7

flechas, una aljaba decorada

con orejas de perro, velo

nupcial, yesca y pedernal, corsé

de dama mediana, tarro de perfume

humano (a medio beber), tarro

de dedos de pies de mediano

en salmuera listos para comer

(equivalente a raciones de viaje para un día),

bolsa de cuero, un sapo mascota de la

suerte ("Spotol"), garfio para carne,

bolsa llena de orugas, cuerda con

topos cosidos (20 pies [6 m]), juego de

dientes falsos, espejo de plata pequeño, tenedor para asar.

## RASGO

### Cabeza hinchada

Tu cabeza es particularmente ancha y grande, incluso para los goblin.

Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Percepción, y Percepción

siempre es una habilidad de clase para ti. Cualquier prueba de

Escapismo en las que debas escurrir tu cabeza a través de un espacio

reducido sufre un penalizador -8.

## NOTE: ODIO AL OLOR DE PERRO

A diferencia de muchos goblin, a ti no te dan miedo los perros. Sabes cómo huelen y ese olor te vuelve loca. Muy loca.

**Prerrequisitos:** goblin, Soltura con una habilidad (Percepción)

**Beneficio:** obtienes la aptitud de olfato, pero solo contra caninos (lo que incluye huargos, lobos, perros, perros goblin, sabuesos yeth y cualquier criatura similar, sujeta a la aprobación del DJ). Contra estas criaturas, obtienes un bonificador +1 por moral a las tiradas de ataque, y un bonificador +2 por moral a las tiradas de daño con armas.

## CANCIÓN DE RETA

¡RETA RAJA Y RETA MORDISQUEA!

¡RETA ASESINA Y RETA PELEA!

¡RETA GOLPEA Y RETA ACUCHILLA!

¡RETA MATA TODO DE MARAVILLA!

## CHUFFY LAMEHERIDAS

El sádico Chuffy es realmente horrible. Le encanta acercarse sigilosamente a sus enemigos y apuñalarlos. Si tiene oportunidad, también le gusta encender fuegos: prender fuego es la idea que tiene Chuffy de pasarlo bien, algo casi tan divertido como causar grandes explosiones.

Francamente, Chuffy está un poco sorprendido de que la gente de Punta Arena tardase tanto en exterminar a los Lamesapos. Los Mascapájaros viven más cerca de Punta Arena que los extintos Lamesapos, pero son más tranquilos. ¡Y eso quiere decir que a los humanos no les va a importar tanto si Chuffy se escabulle de vez en cuando a Punta Arena para rapiñar la basura buena y útil que los humanos siempre desechan!

### CHUFFY LAMEHERIDAS

Goblin varón pícaro 3 (*Bestiario* 156)

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

**Inic** +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +7

### DEFENSA

**CA** 20, toque 16, desprevenido 15 (+4 armadura, +4 Des, +1 tamaño)

**pg** 26 (3d8+9)

**Fort** +3, **Ref** +7, **Vol** +2; +1 contra trampas

**Aptitudes defensivas** Evasión, Sentido de las trampas +1

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Rajaperros de gran calidad +8 (1d4-1/19-20)

**A distancia** Ballesta de mano +7 (1d3/19-20)

**Ataques especiales** Ataque furtivo +2d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 19, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 6

**Ataque base** +2; **BMC** +0; **DMC** 15

**Dotes** Esquivar, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +10, Engañar +4, Escapismo +10,

Inutilizar mecanismo +10, Juego de manos +10,

Montar +11, Percepción +7, Saber

(local) +7, Sigilo +18

**Idiomas** común, goblin

**CE** talentos de pícaro

(truco de combate),

encontrar trampas +1

**Equipo de combate**

poción de curar

heridas moderadas, poción de

invisibilidad, 5 dosis de veneno de

araña mediana

**Resto de equipo** armadura de cuero

tachonado +1, ballesta de mano con

10 virotes, espada corta de gran calidad,

botella de ojos de lagarto en salmuera

(equivalente a raciones de viaje para un

día), muñeco de niño con ojos saltones,

cencerro (puesto), aguja

de costura torcida, garfio

de escalada, un sapo





**CANCIÓN DE CHUFFY**  
LA CARA DE CHUFFY ES ATROZ,  
PERO SU CUCHILLO ES MUY VELOZ,  
¡SI A TI TE ELIGE Y A TI TE ATACA,  
TE CLAVA EL CUCHILLO, CHACA,  
CHACA, CHACA!

mascota de la suerte ("Rana sebosa"), mechón de cabello atado alrededor de la garra de un perro (puesto en una correa alrededor del cuello de Chuffy), 3 brochetas metálicas, una araña como mascota (llamada Ráfagahedionda) dentro de una jaula, equipo de herramientas de ladrón, 3 cajas de insectos de repuesto, embutido de cuervo, 3 ramitas yesqueras.

### RASGO

#### Pustuloso

Tu cara está cubierta por desagradables granos y forúnculos, que tienden a reventar en los momentos más inoportunos. Aunque esto te hace particularmente feo, también lo utilizas para incomodar. Siempre que eres objeto de un efecto que causa el estado 'indispuesto', puedes 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.

## POOG DE ZARONGEL

Poog es un temible clérigo menor del dios goblin Zarongel, el dios sagrado de la matanza de perros, el fuego, y el más sagrado combate montado. El hecho de que Poog no sea muy bueno combatiendo sobre una montura es su deshonra no tan secreta, por lo que pone todo su empeño en intentar abarcar las demás doctrinas sagradas de su dios: matar perros (aunque todavía no ha matado ninguno, tiene la esperanza de hacerlo algún día) y prender fuego a cosas (algo que a Poog ya se le da bien).

En verdad Poog no echa de menos a los otros Lamesapos. Nunca pareció que se tomasen en serio sus sermones. Ahora, estos Mascapájaros... podrían ser harina de otro costal. La idea de un nuevo rebaño de goblin a los que enseñar los mejores métodos para matar perros y quemar completamente cosas hace que Poog sea más feliz que nunca.

### POOG DE ZARONGEL

Goblin varón clérigo de Zarongel 3

NM humanoide pequeño (subtipo goblin)

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +2

#### DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 tamaño)

pg 23 (3d8+6)

Fort +5, Ref +6, Vol +6

#### ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Espada corta +3 (1d4/19-20)

**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.

A distancia Jabalina +5 (1d4)

**Ataques especiales** canalizar energía negativa 4/día (CD 12, 2d6)

**Aptitudes sortilegas de dominio** (NL 3º; concentración +5)

A voluntad – *hablar con los animales* (6 asaltos/día)

5/día – rayo de fuego (1d6+1 fuego)

**Conjuros preparados de clérigo** (NL 3º; concentración +5)

2º – *arma espiritual*, *curar heridas moderadas*, *inmovilizar animal* D (CD 14)

1º – *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *manos ardientes* D (CD 13)

o a voluntad – *desangrar* (CD 12), *detectar magia*, *estabilizar*, *orientación divina*

D conjuros de dominio; **Dominios** animal, fuego

### ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 13, Int 08, Sab 15, Car

**Ataque base** +2; BMC +1; DMC 13

**Dotes** Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

**Habilidades** Conocimientos de conjuros +3, Montar +5, Sigilo +9

**Idiomas** goblin

**Equipo de combate** varita de curar heridas leves (24

cargas), varita de bola de fuego (3 cargas),

varita de explosión de sonido (14 cargas)

**Resto de equipo** camisote de mallas,

jabalina, espada corta, capa de

resistencia +1, yesca y pedernal,

tarro de cabezas de pescado

en salmuera (equivalente

a raciones de viaje

para un día), sapo

mascota de

la suerte

llamado





# NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!

Buscaperrros, cola de cerdo (aperitivo), salero casi vacío, un sapo destripado y seco (su anterior sapo de la suerte), 6 antorchas, flauta de madera (que se astilla demasiado para tocarla durante mucho tiempo sin hacerte daño)

## RASGO

### Bravura goblin

Posees 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 tengan alcance.

## MOGMURCH

Mogmurch, de 10 años de edad, está trastornado. Solía vivir con su pareja Rempty, que no sobrevivió a la destrucción de la tribu Lamesapos, para alivio de Mogmurch. Sin ella constantemente preocupándose de sus experimentos alquímicos, ha sido capaz de disfrutar haciendo explotar las cosas mucho más libremente.

De hecho, Mogmurch aún no puede creer que la destrucción de los Lamesapos no fuera culpa suya. Siempre había ansiado en secreto que una de sus bombas sería la que acabara con aquellos estúpidos chillones. Ahora que todos han desaparecido, Mogmurch siente una extraña sensación de vacío en su estómago. ¿Seguro que no es así como sienta la soledad? No, debe ser la pérdida de tantos otros goblin a los que prender fuego accidentalmente. Seguro que habrá un montón de víctimas... es decir, amigos nuevos... entre los Mascapájaros, ¿no?

## MOGMURCH

Goblin varón alquimista 3 (*Bestiario, Guía del jugador avanzada*)

NM humanoide Pequeño (subraza goblin)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +5

## DEFENSA

**CA** 20, toque 17, desprevenido 15 (+2 armadura, +1 desvío, +4 Des, +1 esquiva, +1 escudo, +1 tamaño)

**pg** 23 (3d8+6)

**Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +0; +2 contra veneno

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

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

**A distancia** Bomba 5/día (2d6+2 fuego, CD 13)

**Extractos de alquimista preparados** (NL 3º)

1º - curar heridas leves (2), escudo, retirada expeditiva

**Extractos adicionales conocidos** detectar muertos vivos, impacto verdadero, reducir persona, saltar

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 15, **Sab** 8, **Car** 10

**Ataque base** +2; **BMC** +0; **CDM** 14

**Dotes** Elaborar poción, Gran fortaleza, Lanzar cualquier cosa

**Habilidades** Artesanía (alquimia) +8, Juego de manos +8, Montar +9, Percepción +5, Saber (naturaleza) +8, Sanar +3, Sigilo +15, Supervivencia +5

**Idiomas** común, goblin, varisio

**CE** alquimia (Artesanía [alquimia] +3, identificar pociones), alquimia rápida,

descubrimientos (bomba precisa [2 casillas]), mutágeno (+4/-2, +2 natural, 30 minutos), utilizar venenos

### Equipo de combate poción de piel

robliza, 3 pociones de curar heridas leves, 3 pociones de identificar, poción de levitar, 4 frascos de ácido, 4 frascos de fuego del alquimista, piedra de trueno

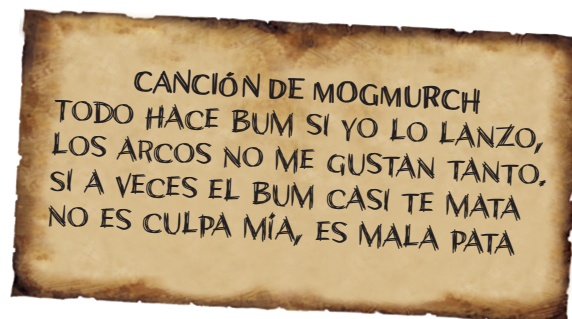
### Resto de equipo

armadura de cuero, broquel de gran calidad, anillo de protección +1, parche negro para el ojo (con un agujero para poder ver), libro de fórmulas (apuntadas en forma de croquis y dibujos, ya que las palabras dan miedo), calabacín de sanguijuelas en salmuera listas para comer (cuenta como raciones de viaje para un 1 día), bota de cuero duro (usada como bolsa de cinturón), sombrero de bufón, babosa succulenta en un tarro pequeño (aperitivo), sapo mascota de la suerte "Anfibior", coquilla metálica, calabaza vacía a modo de linterna, máscara de calavera, anteojos (para ostentar)

## RASGO

### Mullido

Tus huesos y tu carne son algo más elásticos que los de la mayoría de los goblin: cuando caes, tiendes a rebotar un poco mejor que ellos. Siempre que sufres daño por caída, los primeros 1d6 puntos 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.



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



# PATHFINDER

## MÓDULO

### 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 Be Goblins Too!** © 2013, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.





## MÓDULO DE PATHFINDER: ¡NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!

### JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

El módulo Pathfinder: *¡Nosotros ser goblin!* puede jugarse en cualquier evento del Juego organizado de la Sociedad Pathfinder a cambio de recompensas. Esta opción adicional proporciona más recursos a las tiendas especializadas, convenciones y grupos locales cuando organizan partidas, especialmente para avanzar rápido, o para los grupos comprometidos para quienes los dos escenarios mensuales son insuficientes. Además, los módulos son una forma excitante y divertida de que los jugadores prueben conceptos y creaciones de personajes nuevos y diferentes, además de sus PJs principales de la *Sociedad Pathfinder*. Debido a que la naturaleza de los módulos es distinta a la de los escenarios, este documento describe los cambios de reglas específicos y necesarios para obtener logros en la *Sociedad Pathfinder* al jugar los módulos, y proporciona una hoja de crónica con la que recompensar a los jugadores tras completar *¡Nosotros ser goblin también!*

### CÓMO JUGAR

Debido a que los módulos de *Pathfinder* se crean para una audiencia más amplia que sólo el juego organizado de la *Sociedad Pathfinder*, se necesitan varias reglas especiales para jugarlos como eventos autorizados. Estas pautas se deben considerar suplementarias a las reglas presentadas en la *Guía del juego organizado de la Sociedad Pathfinder*. Por ejemplo, donde las reglas presentadas en este documento entran en conflicto con las de la GJOSP, estas reglas específicas sustituyen a las de la Guía, pero solo cuando se juega este módulo de *Pathfinder*.

Los módulos de *Pathfinder* no contienen misiones de facción de la Sociedad, ni se dividen en grados para jugar con PJs de un amplio rango de niveles. Por temática, las aventuras no suponen que los PJs son miembros de la *Sociedad Pathfinder* como lo hacen los escenarios; de hecho, *¡Nosotros ser goblin también!* supone que los personajes que lo jugarán son miembros de una tribu goblin de Varisia.

### PERSONAJES LEGALES DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

Los jugadores que deseen recibir logros de la *Sociedad Pathfinder* por jugar *¡Nosotros ser goblin también!* deberán usar uno de los PJs goblin pregenerados proporcionados en la aventura (consulta de la página 12 en adelante). Los jugadores que tengan una hoja de crónica que les permita interpretar personajes goblin en el Juego organizado de la *Sociedad Pathfinder* pueden hacerlo en *¡Nosotros ser goblin también!*, en tanto en cuanto estén en el rango de niveles del módulo.

### ESTADOS Y MUERTE

En el Juego organizado de la *Sociedad Pathfinder*, un jugador que interpreta un personaje pregenerado que muere debe resolver su muerte y recuperación al aplicar la hoja de crónica. Éste es también el caso en *¡Nosotros ser goblin también!*; sin embargo, gran parte de la diversión de un módulo de goblin es la oportunidad de llevar

a cabo actividades disparatadas, aunque impliquen la muerte del personaje. Para reflejar el espíritu del módulo, al final de la aventura todo personaje pregenerado goblin muerto se puede recuperar por completo de la muerte pagando 5 puntos de prestigio, lo que incluye el coste del *revivir a los muertos*, y el de eliminar los niveles negativos permanentes, así como cualquier otro estado.

### CÓMO OBTENER LOGROS

Todos los jugadores que finalicen el módulo recibirán la hoja de crónica adjunta, y podrán aplicarla a cualquier PJ de nivel 2, 3 ó 4, como si dicho personaje hubiese jugado el módulo. Un DJ que dirija el módulo puede asimismo aplicar los logros a uno de sus PJs de dichos niveles de la Sociedad. La decisión de a qué personaje aplicar los logros deberá ser tomada cuando se reciba la hoja de crónica y el DJ la firme.

Debido a que *¡Nosotros ser goblin también!* es una aventura más corta que la mayoría de los módulos de *Pathfinder*, un jugador obtiene 1 PX y 1 PP por jugar la aventura de principio a fin. Igualmente, el DJ obtiene 1 PX y 1 PP por dirigir el módulo completo.

Como siempre, cada jugador puede recibir logros por cada módulo, una vez como jugador y otra como DJ, en cualquier orden.

### AVISO PARA DIRIGIR ¡NOSOTROS SER GOBLIN TAMBIÉN!

*¡Nosotros ser goblin también!* no está escrito al estilo de un escenario de la *Sociedad Pathfinder* tradicional, y por tanto los jugadores y el DJ necesitan tener en mente determinadas diferencias. Muy pocos jugadores del Juego organizado de la *Sociedad Pathfinder* pueden jugar con PJs goblin de forma legal, por lo que la premisa de toda la aventura probablemente interesará a quienes hayan querido jugar con personajes monstruosos, pero se hayan visto limitados por la campaña.

Los goblin son de los elementos más icónicos de *Pathfinder* y del mundo de Golarion, y esta aventura revela tanto su naturaleza trastornada y sádica, como sus involuntarias payasadas cómicas. Se anima a los DJ a jugar con ambos elementos para ofrecer a los jugadores nuevos y antiguos un sentimiento de por qué los goblin deberían ser temidos (como personajes) y adorados (como jugadores).

Esta aventura es un regalo de Paizo para el Día del JdR Gratis de 2013, y probablemente sea dirigida en muchas tiendas especializadas que participen en dicho evento. Los DJ que ofrezcan esta hoja de crónica a los jugadores en el Día del JdR Gratis deberían prepararse para explicar qué es el Juego organizado de la *Sociedad Pathfinder*, cómo pueden aplicar los nuevos jugadores la hoja de crónica a un personaje personalizado, y cuándo tendrá lugar en la zona el siguiente evento normal de la *Sociedad Pathfinder*. ¡Usa la agitación del Día del JdR Gratis para elevar tus días de juego de la Sociedad Pathfinder a nuevas cotas de asistencia!

Si deseas saber más acerca de los memorables goblin de Golarion, consulta el Escenario de campaña de Pathfinder: *Monstruos clásicos revisados*, disponible en [paizo.com](http://paizo.com) y en tu tienda especializada local, el módulo *¡Nosotros ser goblin!*, que te puedes descargar gratis en español del Dropbox de Devir, y busca el próximo Suplemento del jugador de Pathfinder: *Goblin de Golarion*.





## Módulo Pathfinder ¡Nosotros ser goblin también!

Evento

Fecha

Nº DJ

Nº personaje DJ

Nombre DJ

Prest. obt. del DJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor

Nº de PJ

☐  
Ptos. prestigio

Nombre del PJ

☐ Andoran ☐ Cheliox ☐ Gran logia ☐ Log. linterna ☐ Osirion  
☐ Qadira ☐ Sczarni ☐ Log. sombría ☐ Cruzada plata ☐ Taldor



# Nosotros ser goblin también!

## Módulo Pathfinder ¡Nosotros ser goblin también!

Esta hoja de crónica certifica que

Nombre del jugador                      A.K.A.                       
Nombre del personaje                      N° de la Sociedad Pathfinder                      Facción                     

Ha completado este escenario

### Objetos encontrados en el escenario

GRADOS

Todos

☐ **Tú ser realmente goblin!** has pasado un tiempo considerable (casi con certeza demasiado) estudiando a los goblin, y se te han pegado algunos de sus peores hábitos. Como acción gratuita, obtienes los beneficios de uno de los siguientes rasgos raciales durante 1 asalto. Cuando uses el rasgo, podrás reemplazar permanentemente uno de los que tengas con el nuevo, siguiendo todas las normas habituales para seleccionar los rasgos. Al utilizar esta ventaja, táchala de tu hoja de crónica.

**Distracción ventajosa:** te distraes con facilidad, a menudo en el momento justo. Una vez al día como acción rápida puedes distraerte momentáneamente en combate, por ejemplo esquivando un hacha al agacharte para inspeccionar un hongo. Cuando activas esta aptitud obtienes un bonificador +2 por esquivo a la CA durante 1 asalto.

**Mullido** (*¡Nosotros ser goblin!*, página 15).

**Bravura goblin** (*¡Nosotros ser goblin!*, página 14).

**Compañero oso lechuza:** recuperaste una nidada de huevos de oso lechuza, y puedes criar como mascota a uno de los polluelos. Si posees un rasgo de clase que te permita tener un oso como compañero animal, o una montura que progrese como compañero animal, puedes en vez de ello obtener los servicios de un oso lechuza. El compañero oso lechuza utiliza las estadísticas de un compañero oso, con las siguientes modificaciones: todas las pruebas de Trato con animales llevadas a cabo para entrenar o dirigir al oso lechuza tienen un penalizador -4; el bonificador concedido por la aptitud 'devoción' aumenta a +5; la puntuación inicial de Carisma de la criatura es 10; y el compañero animal parece un oso lechuza en lugar de un oso normal. A este oso lechuza se le considera un animal a todos los efectos.

rajaperros +1 flamígero (8.308 po)

lanza +1 flamígera (8.302 po)

armadura de cuero tachonado de las sombras +1 (4.925 po)

amuleto de armadura natural +1 (2.000 po)

cuenta de fuerza (3.000 po)

capa élfica (2.500 po)

calabacín de fuego ardiente (250 po; funciona como un elixir de aliento de fuego, excepto que quien lo bebe sólo puede escupir fuego una vez en un cono de 15 pies (4, 5 m), que inflige 2d6 pg de daño por fuego por fuego [salvación de Reflejos CD 12 para mitad]).

collar de bolas de fuego (tipo I) (1.650 po)

poción de contorno borroso (300 po)

poción de curar heridas moderadas (300 po)

poción de resistir fuego (300 po)

pergamino de esfera flamígera (150 po)

pegamento soberano (2.400 po)

varita de curar heridas moderadas (11 cargas; 990 po, límite 1)

varita de restablecimiento menor (9 cargas; 810 po, límite 1)

ballesta ligera +1 Pequeña (XXX po)

### Objetos vendidos/Estados obtenidos


VALOR TOTAL DE LOS OBJETOS VENDIDOS  
Suma la 1/2 de este valor a 'Objetos vendidos'

### Objetos comprados/Estados eliminados


COSTE TOTAL DE LOS OBJETOS  
COMPRADOS

N° del escenario

☐ Lento ☐ Normal

NIVEL	618	1-537
2-4		

ORO MAX

### EXPERIENCIA

PX iniciales

+	Iniciales del DJ
---	------------------

PX obtenidos (sólo DJ)

Total de PX

### FAMA

Fama inicial	Prestigio inicial

+	Iniciales del DJ
---	------------------

Prestigio obtenido (sólo DJ)

Prestigio gastado

Fama final	Prestigio actual

### ORO

po iniciales

+	Iniciales del DJ
---	------------------

po obtenidas (sólo DJ)

+	Iniciales del DJ
---	------------------

Trabajo diario (sólo DJ)

=  
Subtotal

-  
Objetos comprados

=  
Total

### Sólo para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del Director de juego

n° de DJ de la Sociedad Pathfinder#