

VOSOTROS SER COMIDA!

Módulo para Pathfinder
¡NOSOTROS SER GOBLIN!

Los goblin Lamesapos de la marisma Tocón de Salmuera se han topado con un gran tesoro: ¡fuegos artificiales! Pero desafortunadamente para ellos, al miembro de la tribu responsable del descubrimiento se le ha exiliado por el abominable crimen de escribir (que como todo goblin sabe, roba las palabras de tu cabeza). Para remediar esta situación, el líder de los Lamesapos, Su Barriguda Señoría, el jefe Rendwattle Gutwad, ha declarado que los héroes más grandiosos de la tribu deben aventurarse a recuperar el resto de los fuegos artificiales de un barco encallado y abandonado en la marisma. Para demostrar que son los goblin más valientes de los Lamesapos, los PJs deben completar una serie de peligrosos desafíos, desde tragarse babosas toro y enfrentarse al temido Muerdeorejas, hasta bailar con el mismísimo Nord el chillón. A pesar de haber probado su valía, la aventura solo acaba de comenzar, ya que el barco en cuestión no está deshabitado en absoluto, y a Vorka la goblin caníbal nada le gustaría más que unos pocos visitantes apetitosos...

¡Nosotros ser goblin! es una aventura para personajes de 1^{er} nivel en la que los PJs interpretan a una horda de goblin malévolos y sanguinarios. Está escrita para Pathfinder, y es compatible con la edición 3.5 del JdR más antiguo del mundo. La aventura tiene lugar cerca del pueblo de Punta Arena, del Escenario de campaña de *Pathfinder*, utiliza las reglas del Suplemento: *Goblin de Golarion*, y también sirve como previa opcional para la Senda de aventuras *El regente de Jade*.

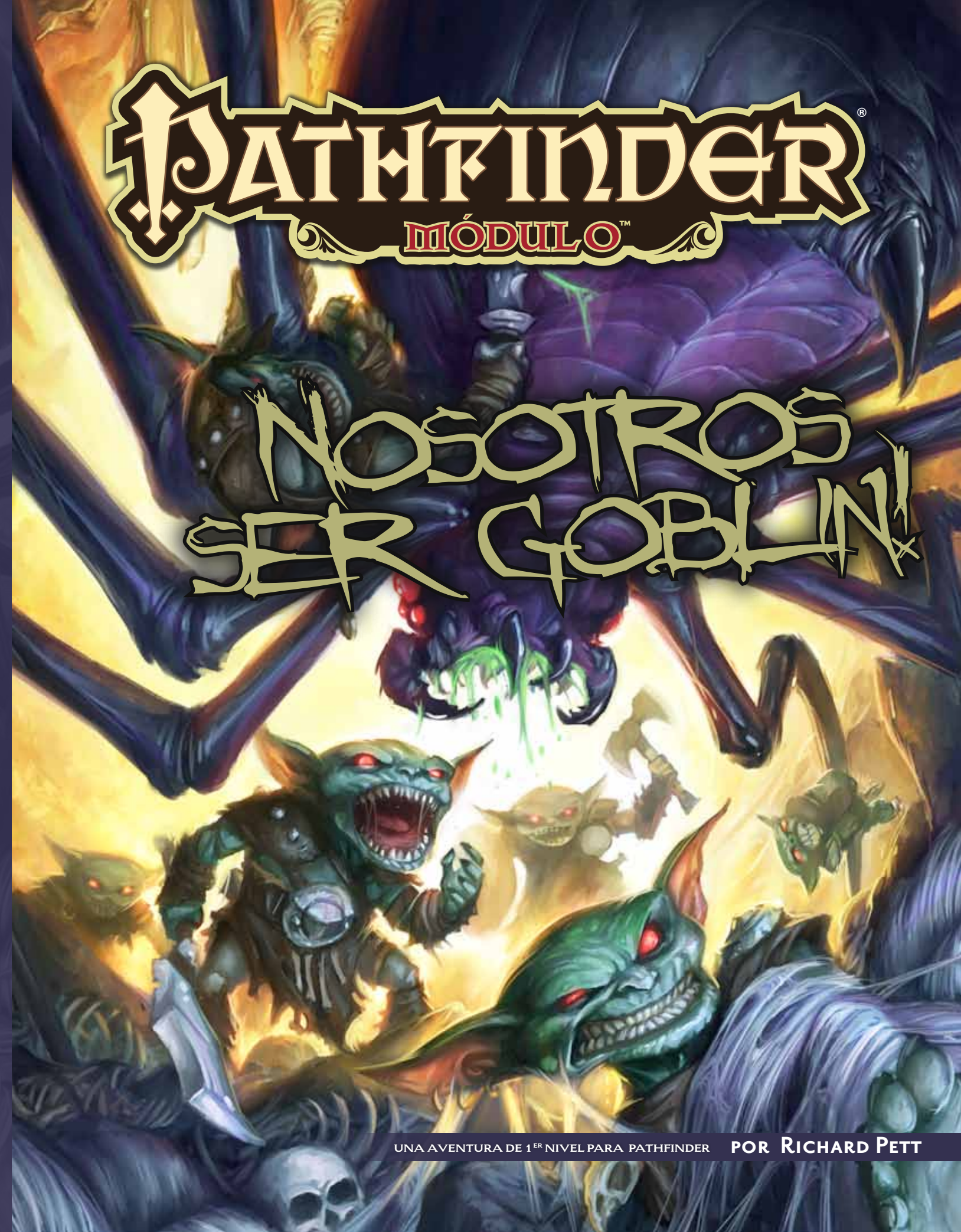


Impreso en España
Devir XXXXXX



PATHFINDER[®] MÓDULO[™]

NOSOTROS SER GOBLIN!



UNA AVENTURA DE 1^{ER} NIVEL PARA PATHFINDER POR RICHARD PETT



Una casilla = 5 pies (1,5 m)

EL VIEJO NAUFRAGIO



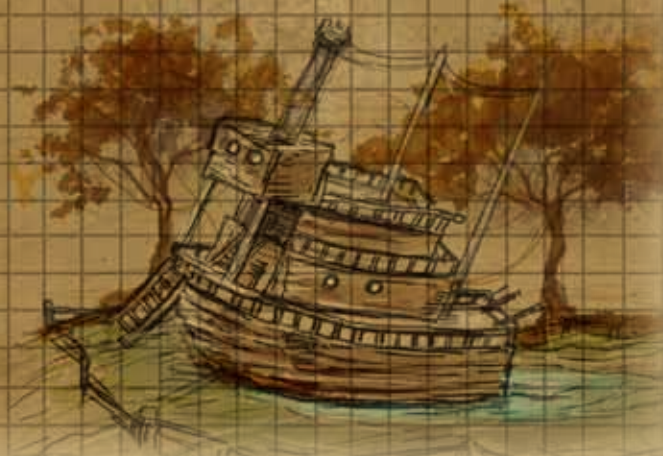
Jarcias



Cubierta superior



Cubierta principal





NOSOTROS GOBLIN! SER

CRÉDITOS

Autor • Richard Pett
Ilustración de portada • Tyler Walpole
Cartografía • Robert Lazzaretti
Ilustraciones interiores • Andrew Hou

Dirección creativa • James Jacobs
Dirección artística senior • Sarah E. Robinson
Jefatura editorial • F. Wesley Schneider
Jefatura de desarrollo • James Jacobs
Edición y desarrollo • Judy Bauer, Christopher Carey,
Rob McCreary, Mark Moreland, y James L. Sutter
Asistencia editorial • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, y Sean K Reynolds
Diseño gráfico • Andrew Vallas
Especialista de producción • Crystal Frasier
Interno editorial • Michael Kenway

Edición • Erik Mona
Dirección ejecutiva • Lisa Stevens
Vicepresidencia de operaciones • Jeffrey Alvarez
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Dirección financiera • Christopher Self
Contabilidad • Kunji Sedo
Dirección técnica • Vic Wertz
Dirección de marketing • Hyrum Savage

Agradecimientos especiales
A los equipos de Atención al cliente, Almacén y Página Web de Paizo

Créditos de la versión española
Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Traducción • Sergio Rebollo
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Coordinación de la línea • Xavier Garriga
Maquetación • Rosa María Arbós

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! es un módulo de Pathfinder diseñado para 4 personajes goblin de 1^{er} 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 módulo se rige por la Licencia OGL y es apto para usarse, tanto con *Pathfinder*, como con la edición 3.5 del juego de rol más antiguo del mundo. La OGL puede encontrarse en la última página de este módulo.

Este módulo utiliza las *Reglas básicas*, la *Guía del jugador avanzada* y el *Bestiario* de Pathfinder. Estas reglas pueden encontrarse en Internet en el Documento de referencia de *Pathfinder* en paizo.com/pathfinderRPG/prd.

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! es una publicación de 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. © 2011, Paizo Publishing, LLC.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



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



NOSOTROS SER GOBLIN!

NOSOTROS LAMESAPOS! NOSOTROS SAQUEAMOS!
CON LA ESPADA LOS PATILARGOS RA JAMOS!
DE LOS PIES A LA CABEZA QUEMARLOS,
HACERLES PUPA, Y DESPUES MATARLOS!
CORTAD A LOS PADRES EN REBANADAS,
HACED CON SUS NIÑOS MERMELADA,
CON EL RESTO UN GUISO EN LA CACEROLA,
NOSOTROS LAMESAPOS, VOSOTROS LA COMILONA!



Nosotros ser goblin!

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Cuando los goblin de la tribu Lamesapos de la marisma Tocón de Salmuera descubrieron que uno de los suyos sabía escribir no tuvieron elección: le expulsaron del poblado, destrozaron su choza, y quemaron todas sus cosas. Escribir, después de todo, trae mal fario ya que puede robar las palabras de tu cabeza y, por tanto, arrebatarte el alma. A pesar de que el nombre del goblin exiliado es tabú (hoy en día solo se le conoce como 'Cara Garabateada', después de que los Lamesapos le grabasen algunas de sus queridas palabras en la frente y las mejillas para castigarle por romper las tradiciones), las maravillas que los goblin encontraron en su casa fueron significativas.

Pero Cara Garabateada había guardado más secretos de los que había escrito.

Antes de que el resto de sus pertenencias fueran reclamadas o quemadas, los goblin Lamesapos encontraron una gran caja que contenía varios objetos interesantes. A la mayoría de la tribu lo que más le impresionó fue el alijo de fuegos artificiales, pero para los líderes de la tribu fue el intrigante mapa (uno que, afortunadamente, no contenía nada escrito sino solo bonitos y seguros dibujos y líneas de puntos). El mapa mostraba la extensión de la marisma Tocón de Salmuera, incluyendo la ruta desde el poblado de los Lamesapos hasta un antiguo naufragio cerca de la costa que, según los dibujos, contenía muchas más cajas de fuegos artificiales. El modo en que Cara Garabateada se había hecho con los fuegos artificiales, el mapa y el conocimiento eran irrelevantes para los goblin, ya que si el punto indicado en el mapa servía para guiarlos hacia más fuegos artificiales, ¡los Lamesapos serían imparables!

O, si no imparables, ¡al menos tendrían más fuegos artificiales! ¡La de casas de los patilargos que podrían quemar con una buena reserva de fuegos artificiales!

RESUMEN DE LA AVENTURA

En esta aventura, los PJs adoptan el papel de goblin Lamesapos, y de hecho se cuentan entre los miembros más poderosos de la tribu. Elegidos por el jefe de la tribu como los más aptos para una expedición que obtenga más fuegos artificiales de las reservas secretas de Cara Garabateada en el viejo naufragio, los PJs participan en una fiesta de celebración, y se les ofrecen muchas oportunidades de probar sus habilidades en una serie de desafíos goblin.

A la mañana siguiente, los PJs serán los encargados de realizar un peligroso viaje hacia la costa. Tras llegar al lugar indicado en el mapa, descubrirán no solo la ubicación de una gran provisión de fuegos artificiales, sino también la guarida de uno de los enemigos más temidos de los Lamesapos: ¡la goblin caníbal Vorka! Para asegurar el orgullo y la buena fortuna de los Lamesapos reclamando los fuegos artificiales, los PJs deberán derrotar a la goblin caníbal y salir con vida.

INTRODUCCION

Lee lo siguiente para introducir a tus jugadores.

Sois goblin de la tribu Lamesapos, que vive en el corazón de la marisma Tocón de Salmuera, al sur de un odiado pueblo humano llamado Punta Arena. En su día otros goblin intentaron quemar Punta Arena hasta los cimientos, y se hubieran convertido en leyenda si lo hubieran conseguido. Pero no llevaron consigo fuego suficiente, y como consecuencia se hicieron matar.

Ayer, tu tribu descubrió que uno de los tuyos había usado artes prohibidas y que estaba involucrado en uno de los mayores tabús: escribir las cosas. ¡De hecho, los rumores apuntan a que estaba escribiendo una historia sobre tu tribu! No hay forma más rápida de atraer la mala suerte que robarle las palabras a tu mente escribiéndolas, y por lo tanto la tribu no tuvo otra opción. Marcasteis la cara del goblin con letras para castigarle, por eso todos le llaman ahora Cara Garabateada, y por eso le expulsasteis del poblado, rapiñasteis todas sus cosas, y quemasteis su choza.

Acerca de esta aventura

¡Nosotros ser goblin! es una aventura inusual: esto quiere decir que sirve como una partida de una única sesión de juego en la que los jugadores interpretan a goblin enviados a una importante misión para recuperar una reserva escondida de peligrosos fuegos artificiales. Tus jugadores deberían seleccionar los personajes goblin de entre los 4 héroes goblin pregenerados que se presentan en las páginas 12-15 de este módulo. También pueden utilizar las reglas de los goblin que aparecen en el *Bestiario* para crear sus propios personajes goblin únicos. El Suplemento *Goblin de Golarion* proporcionará aún más opciones para los personajes goblin.

Esta aventura tiene lugar en la costa de Varisia, cerca del pueblo de Punta Arena, en la marisma costera conocida como Tocón de Salmuera. Además, ¡Nosotros ser goblin! sirve como una pequeña previa de la Senda de aventuras *El regente de jade*. Los acontecimientos que suceden en esta corta aventura ponen en movimiento otros mucho mayores y, si tienes intención de dirigir la Senda de aventuras *El regente de jade* para tus jugadores, ¡Nosotros ser goblin! es una forma perfecta de comenzar la historia.



Entonces fue cuando las cosas se pusieron interesantes, ya que antes de que quemarais la choza, el jefe Gutwad encontró una extraña caja en el interior del edificio. Dentro había un mapa y una buena cantidad de fuegos artificiales, que usasteis inmediatamente para quemar la choza. Esta mañana, Gutwad anunció que por la noche tendría lugar una fiesta para expulsar cualquier rastro de mala suerte debido a las malas decisiones de Cara Garabateada. Pero quizá aún más excitante es el hecho de que habéis sido invitados a un encuentro en la Casa de reuniones del jefe Gutwad. ¿Por qué querrá hablar con vosotros el jefe? Eso solo puede significar que tiene una misión importante para vosotros... una que los demás goblin de la tribu no podrán arrebataros. ¡Esta podría ser vuestra oportunidad de entrar en la historia de los Lamesapos!

ENCUENTRO EN LA CASA DE REUNIONES

En el centro del poblado se alza la Casa de reuniones del jefe, un verdadero museo de las heroicidades de los Lamesapos, apiñadas junto a otros trofeos como armas robadas, pedazos brillantes de tesoro, y los cuerpos en salazón de docenas de pequeños y peludos animales brutalmente masacrados (la mayoría perros). **Su Barriguda Señoría, el jefe Rendwattle Gutwad** (goblin varón CM Explorador 3) gobierna el poblado Lamesapos desde lo alto de la Gran mecedora, de 6 pies (1,80 m) de altura, lo que le permite mirar por encima del hombro a sus súbditos. Por tradición, el jefe Gutwad no habla directamente, sino que se vale de un consejero a través del cual susurra instrucciones, ya que ha convencido a sus goblin de que las palabras que salen de su boca son tan poderosas que podrían ahuyentar todas las palabras de las mentes de los goblin inferiores. Solo su consejero, un goblin pomposo y recargado nombrado a dedo llamado **Slorb** (goblin varón CM Experto 1), puede soportar el poder de las palabras del jefe sin desmayarse de miedo.

Al comenzar ésta aventura, los PJs se han reunido frente a la entrada de la Casa de reuniones, esperando la invitación a entrar de Slorb. Dales a los jugadores un momento para describir a los demás sus personajes goblin; todos los personajes crecieron en el mismo poblado, por lo que deberían conocerse y, de hecho, deberían tener ideas preconcebidas sobre los demás. Después de que los jugadores sepan quién es quién, una voz nasal y chillona (el consejero Slorb) les llama para que entren.

En el interior, el jefe Gutwad se sienta precariamente en lo alto de la Meceadora. Gutwad es un goblin corpulento que, de hecho, necesita a Slorb al lado únicamente para ayudarlo a subir y bajar del trono (algo que se ha cuidado de esconder de los demás goblin; muy pocos de ellos le han visto alguna vez fuera de su silla). Slorb pide a los PJs que se sienten en el suelo delante del Jefe (un gran honor!) y entonces, para sorpresa y conmoción de los goblin, el jefe

Gutwad les habla directamente con una voz profunda y resonante. Lee lo siguiente a los jugadores.

Tós ser héroes. Cada tú. Sos los mejores Lamesapos tras yo. Y puede que Slorb también. No huis muetos de miedo del podeoso ruido de mia voz, asín que eso ser sola prueba que necesitas. Mu pronto, tós goblin Lamesapos saber tus podé, poeso os elegí pa una peligrosa misión.

Sabeis de lo fuego artificial y lo mapa qu'encontramos en choza de Cara Garabateá. Lo fuego artificial eran divertido. Pero mapa más divertido. Mostra una ruta a un lugá cerca la costa donde Cara Garabateá encontrar fuego artificial. ¡Y decía que pallá hay más!

Lo quiero para Lamesapos. Tós vosotros los traparéis mañana. Ta noche hacemos un grande fogata para quemá la mala suete tuya, y haremos mucho juego. Mucho divertido. Mañana me traeis lo fuego artificial. Si topais hombres, matais. Si topais perros, matais. Si topais caballos, matais. Si topais Muchas patas come niños goblin muchos, quizá debáis corré. Y si no topais fuego artificial, ¡no volváis o daremos de comé vosotros a Nord chillón!



Tras la reunión, el jefe Gutwad no tiene mucho tiempo más, ni tampoco paciencia para hablar con los PJs. Le indica a Slorb que les dé el mapa del alijo de fuegos artificiales, y después les ordena que salgan de la Casa de reuniones.

LO QUE SABEN LOS GOBLIN

Los PJs, al ser nativos de la marisma Tocón de Salmuera, ya conocen muchos de los peligros que acechan en el pantano, incluso si los propios jugadores no. Si los jugadores preguntan acerca de cualquiera de los siguientes temas, permíteles llevar a cabo una prueba de Saber (local) CD 10 para saber la respuesta; si ningún PJ tiene éxito (recuerda que una prueba de Saber CD 10 se puede llevar a cabo aunque no esté entrenada), preguntar en el poblado durante una hora más o menos puede proporcionarla.

La marisma Tocón de Salmuera: la marisma es un lugar de grandes recompensas, con muchos lugares donde esconderse, y montones de cosas deliciosas que comer. Ahora bien, algunas de ellas son algo venenosas, por lo que ten cuidado. Una de las cosas buenas de la marisma es que los humanos no suelen entrar en ella. Temen a los monstruos. Y con razón. Pero si los ves antes que ellos a ti, correr siempre es una opción. Entre los peligros que puedas esperar en la parte de la marisma que deberás atravesar hay perros salvajes y bichos gigantes como insectos, serpientes y sapos. Oh, y 'Muchas patas come niños goblin muchos'. Y quizá Vorka.

Muchas patas come niños goblin muchos: hay una gran cantidad de insectos gigantes en el pantano, pero últimamente, la araña gigante conocida como 'Muchas patas come niños

goblin muchos' (y más comúnmente como 'Muchas patas') es la más famosa. Vive en algún lugar de la marisma entre el poblado Lamesapos y la costa, y la ruta que muestra el mapa de Cara Garabateada atraviesa justo su territorio.

El mapa de Cara Garabateada: el mapa es relativamente sencillo, mostrando poco más que el poblado Lamesapos, el viejo naufragio en la costa que supuestamente contiene los fuegos artificiales, y el arroyo que discurre entre ambos lugares. Siguiendo este arroyo, los PJs deberían ser capaces de llegar fácilmente a los viejos restos. Desafortunadamente, también se encuentran en la parte del pantano que todos los Lamesapos conocen como el territorio de Vorka la Caníbal.

Vorka: uno de los grandes horrores del pantano, al menos para los Lamesapos, es la vieja Vorka, una voraz goblin caníbal que, según cuentan las leyendas, fue en su día la esposa de un jefe tribal Lamesapos. Asesinó y se comió al jefe, además de otros goblin, antes de ser expulsada del poblado hace muchos años. Desde entonces, el relato cuenta que ha vivido sola en algún lugar de la costa al oeste del poblado Lamesapos y, aunque nunca ha regresado, se cree que se ha comido a muchos de los goblin que han desaparecido en esa parte del pantano.



LA GRAN HOGUERA

Los goblin se esfuerzan toda la tarde en preparar una hoguera con ramas, palos, y madera sin quemar, que recogen de las ruinas de la choza de Cara Garabateada. Al caer la noche, un grupo de cuatro pobres goblin cargan con la Mecedora (y el jefe Gutwad sentado en ella) hasta allí y éste enciende el fuego con una vela de Desna (consulta las reglas de éste y otros fuegos artificiales en la página 11). Esto señala el comienzo de una fiesta que dura toda la noche y que se caracteriza por montones de cosas ricas que comer (caracoles, pescado, y serpientes) y que da la oportunidad a los PJs de divertirse siendo goblin, mezclándose con sus parientes a medida que la noche continúa con la fiesta y los desafíos. El jefe saca pronto un barril de sidra en fermentación, y la mayoría de los goblin se emborracha muy rápido; los que la disfrutan deben llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 8 para evitar quedar indispuestos durante 24 horas.

Desafíos

A medida que avanza la tarde se extiende el rumor de que los PJs van a cumplir una misión especial, y los demás goblin de la tribu comienzan a desafiarlos para que demuestren sus heroicidades. Los PJs pueden dejarse llevar por estos desafíos o no hacerlo, como deseen, aunque solo se les recompensará con un premio por desafío (debido a que los premios por completar los desafíos, aportados por el propio jefe, son recompensas relativamente significativas, participar y ganar podría marcar la diferencia

entre el éxito o el fracaso en la misión del día siguiente). Y el motivo de que el jefe no les dé sin más estas valiosas herramientas a los PJs, bueno... es que en la tribu Lamesapos no es así como se hacen las cosas.

Los PJs son libres de aceptar o no un desafío, pero cada vez que se proponga uno y ningún PJ intervenga, los demás Lamesapos se burlarán de ellos frenéticamente. Esta burla no tiene efecto en el juego en sí, pero intenta que los jugadores se sientan mal por ser tan cobardes.

Bailar con Nord el chillón: los goblin describen a Nord el chillón como un terrible jabalí que vive en un foso embarrado en el centro del poblado, justo al lado de las jaulas de los bebés goblin. De hecho, Nord es un lechón hiperactivo que se escapó de una granja cercana. El foso es circular, de casi 20 pies (6 m) de diámetro y unos 10 pies (3 m) de profundidad. 'Bailar con Nord el chillón' exige que un goblin consiga permanecer 18 segundos (3 asaltos) a lomos del lechón. Para esta prueba se ata a Nord y después se le suelta en el foso desde un corral estrecho, con el goblin agarrado al lomo, y normalmente chillando bien fuerte. Se necesita una prueba de Montar CD 15 por asalto para mantenerse encima de Nord mientras corre de un lado a otro. Si la prueba no tiene éxito, el goblin es arrojado al suelo y sufre 1d3 puntos de daño si falla una salvación de Reflejos CD 10. La inocente tendencia de Nord a comerse los cadáveres de los goblin aterra a los supersticiosos goblin lo suficiente para que estos no lo hayan asado todavía, pero en realidad no ataca a los goblin vivos; la humillación de caerse ya es bastante dolorosa. Si un goblin consigue mantenerse al menos 3 asaltos a lomos de Nord, es recompensado con un 'calabacino de poción de dragón' (un elixir de aliento de fuego).

Comer muy rápido una bolsa de babosas toro: las babosas toro son babosas negras y escurridizas del tamaño de salchichas. Incluso entre los goblin se consideran particularmente repugnantes y, debido a la gran cantidad de baba que exudan, difíciles de masticar. Delante de cada PJ que acepte el desafío se coloca una cesta de mimbre tapada que contiene la bolsa de babosas junto con una servilleta hecha con una hoja húmeda. El PJ tiene 1 minuto para comerse la bolsa entera de babosas y así ganar este desafío. Comerse las babosas no es el problema, incluso aunque resbalen, sepan a pescado podrido, y estallen con un pequeño chillido al masticarlas. Comerse la bolsa entera en 1 minuto es la parte difícil. Hay 5 babosas en la bolsa y, para comerse una de ellas, se necesita una salvación de Fortaleza CD 15 (que cae a CD 10 si el goblin no se molesta en escupir la vesícula de babas ligeramente venenosa, a pesar de las consecuencias que pueda tener). Comerse una babosa es una acción de asalto completo (porque se retuerce) y un goblin que falle la salvación puede intentar tragarse la misma babosa en el siguiente asalto. Si el PJ es capaz de llevar a cabo las

cinco salvaciones de Fortaleza en 1 minuto, es recompensado con el préstamo de la poderosa *Atiborradora de glotones*: un *rajaperros* +1 que funciona como un arma de *azote* cuando se utiliza contra caballos (mejorándola a *rajaperros* +3, que inflige 2d6 puntos de daño adicionales). Este arma pertenece al jefe, y si los PJs no se la devuelven rodarán cabezas. Al final del desafío, si el participante opta por la salvación más fácil al comerse las babosas, debe llevar a cabo una última salvación de Fortaleza CD 15 (con un penalizador -1 por cada salvación CD 10 que decida llevar a cabo) para evitar quedar indispuerto durante 24 horas a causa de la baba de las babosas.

Esconderse o ser apaleado: esta es la versión goblin del escondite. El desafiado se adentra rápidamente en la marisma sin ningún arma, e intenta encontrar un buen escondite (lleva a cabo una prueba de Sigilo para determinar si tiene éxito al esconderse). Los demás goblin tratan de encontrarle y, si lo hacen, al que lo consigue se le permite golpear con una clava al que estaba escondido. Cuando los goblin empiezan a buscar, tira 1d10 para determinar cuántos goblin se acercan lo suficiente al que está escondido para intentar pruebas de Percepción -1 y detectarle. Si un goblin encuentra al que está escondido, el impacto de la clava inflige automáticamente 1d4-1 puntos de daño. Si ningún goblin le encuentra, gana el préstamo del misterioso *Anillo que te permite trepar muy bien* (un *anillo de escalada*); al igual que *Atiborradora de glotones*, este anillo mágico es un préstamo procedente del tesoro del jefe.

El Muerdeorejás oxidado: el infame Muerdeorejás oxidado es una espiral hueca de alambres oxidados, aros de barriles, espadas dobladas, y ramas y enredaderas espinosas, que se guarda tras la Casa de reuniones cuando no se usa. Llamado así por el hecho de que en el pasado ya se ha cobrado varias orejas de goblin (en cualquier momento pueden encontrarse 1d3 orejas de goblin parcialmente cercenadas, enredadas en los afilados bucles de su interior), el Muerdeorejás oxidado es para los Lamesapos un objeto tanto de fascinación como de miedo. El hojalatero medio loco que inventó este artilugio murió hace tiempo (una noche se lo llevó un pájaro gigante de algún tipo, tras la primera y única prueba de su prototipo de sombrero para atraer pájaros) pero su legado pervive. Los demás goblin jalean y se ríen a carcajadas cuando uno de los PJs es desafiado a trepar a través del Muerdeorejás oxidado, y media docena de goblin entusiastas desenrollan la espiral de 20 pies (6 m) desde detrás de la Casa de reuniones con los típicos cortes en los dedos y en las piernas que dicha tarea conlleva. Un PJ que acepte este desafío deberá trepar a uno de los extremos del Muerdeorejás oxidado y escabullirse a través de él, saliendo por el otro lado. No hay límite de tiempo para hacerlo, ¡pero cuanto más rápido mejor! Trepar a través del Muerdeorejás oxidado requiere una serie de 3 pruebas de Escapismo CD 15 a medida que el goblin tiene que retorcerse a través de varios estrechamientos. Se necesita un asalto entero para intentar cada prueba de Escapismo, y debe repetirse hasta que se tiene éxito para moverse a la siguiente (o, en el caso de la última prueba, escapar con éxito del tubo). Si el PJ falla más de 3 pruebas, los demás goblin se aburren, arrojan

algunas piedras y se alejan. Después de este momento no importa si el goblin consigue salir o no, aunque si se queda atascado varios días, alguien podría ayudarle a salir. O no. Por cada prueba de Escapismo que se falla, las espinas puntiagudas del Muerdeorejás oxidado causan 1d4-2 puntos de daño (los resultados de menos de 1 punto de daño indican que no se sufre daño alguno). Los PJs que embadurnan sus cabezas con grasa de cerdo, lodo, o alguna otra sustancia resbaladiza obtienen un bonificador +2 a todas las pruebas de Escapismo para atravesar el Muerdeorejás oxidado. Si el PJ consigue escapar del Muerdeorejás antes de que los demás goblin se aburran, gana el uso de uno de los objetos más codiciados de la tribu: la *Pero que muy útil túnica personal del jefe*. Esta es una *túnica de objetos útiles* a la que solo le quedan cuatro parches: una escalera, una tortuga de tres patas, una herradura y un megáfono.

HACIA TOCÓN DE SALMUERA

Se espera que los PJs partan al interior de la marisma Tocón de Salmuera a la mañana siguiente, persista o no la indisposición a causa de la fiesta de la noche anterior. Al alba los PJs son llevados de nuevo ante el jefe, quien les da instrucciones de “conseguir los fuegos artificiales y traérmelos de vuelta”. Para ayudarles, da a los PJs los fuegos artificiales que quedan del alijo de Cara Garabateada: dos velas de Desna, cuatro velas de papel y un cohete. Consulta las reglas de estos fuegos artificiales en la página 11.

El trayecto hacia el alijo de fuegos artificiales, como se indica en el mapa, es relativamente corto: la caminata de casi 1 milla (1,6 Km) a través del pantano siguiendo la orilla sur del riachuelo se hace en solo una hora. La propia marisma es relativamente difícil de vadear, con numerosas zonas de aguas profundas que se deben esquivar, y densas marañas de ortigas, pero los PJs solo deberían tener un encuentro importante en todo el camino: la araña gigante conocida como Muchas patas.

MUCHAS PATAS COME NIÑOS GOBLIN MUCHOS (VD 1)

Criatura: la araña gigante conocida como Muchas patas ha vivido en el centro de Tocón de Salmuera durante años, pero hasta hace poco no había crecido lo suficiente para convertirse en una amenaza real para los goblin Lamesapos. La araña acecha a menudo a lo largo de arroyos y otras rutas muy transitadas, y su creciente predilección por los goblin ha evolucionado a algo más que comer niños goblin. Cerca de la mitad de su viaje, los PJs tropiezan directamente con el territorio de Muchas patas. La araña es una tejedora de telarañas que acecha en lo alto de los árboles, descendiendo para atacar a los incautos goblin que pasan bajo su lugar de emboscada. Intenta huir a lugar seguro si sus puntos de golpe caen a 4 o menos.

MUCHAS PATAS COME NIÑOS GOBLIN MUCHOS
PX 400

VD 1

Araña gigante (*Bestiario*)

pg 16

Tesoro: la guarida de Muchas patas no está lejos del lugar donde tiende su emboscada: unos 200 pies (60 m) justo al sur del

arroyo. Si los PJs obligan a huir a la araña es posible seguirla hasta la guarida, si pueden mantener su ritmo, o si consiguen llevar a cabo una prueba de Supervivencia CD 10 para rastrear sus movimientos a través de las empapadas y musgosas ramas de los árboles. La guarida en sí misma consiste en un grupo de viejos árboles caídos. Hay docenas de cuerpos desperdigados entre los árboles, algunos de goblin, pero otros de humanos. Una prueba de Percepción CD 12 localiza los siguientes objetos entre los cuerpos: 24 po, una ballesta ligera de gran calidad Pequeña con 11 virotes, una perla por valor de 100 po, 2 pociones de curar heridas moderadas, una poción de fuerza de toro, una poción de resistencia de oso, y un paquete sellado con cera y papel que contiene 6 piezas de caramelos de regaliz (este regaliz es tan fuerte que es capaz de eliminar cualquier efecto de indispuesto que aún persistiera a causa de los acontecimientos a la luz de la fogata de la noche anterior).

EL VIEJO NAUFRAGIO

El lugar indicado en el mapa de Cara Garabateada no está justo en la costa, sino lo bastante cerca para oír el leve susurro de las olas al romper en la orilla pantanosa, pero fuera de la vista. El lugar es obvio en cuanto uno se acerca: un gran barco destrozado y encallado en una charca poco profunda de agua pantanosa. Arrastrado a tierra hace décadas durante una tormenta muy violenta que lo empujó cientos de metros al interior del anegado pantano, el barco es un velero chelio de dos mástiles, con una extraña y descolorida escritura en su proa (este nombre, escrito en tien, reza *Estrella Kaijitsu*, aunque la probabilidad de que un goblin sea capaz de leer tien es escasa). El barco es viejo, ya que encalló aquí hace varias décadas. Por supuesto, si se juega correctamente, los goblin no tendrán curiosidad por la historia del barco, pero por si tus jugadores (o tú como DJ) quieren saber más, su historia y la verdadera procedencia de los fuegos artificiales encontrados a bordo se detallan en la Senda de aventuras N° 49: *el Legado del Muro de Salmuera*. Aunque gran parte de la decoración del *Estrella Kaijitsu* se ha desvanecido, y la mayoría de su cargamento realmente valioso se lo llevó la tripulación superviviente del naufragio hace ya muchos años, quedan aquí y allá leves y sutiles indicios de que el barco podría haber sido en su día una obra de gran belleza. Sin embargo, lo que más debería preocupar a los goblin es el hecho de que el naufragio ahora es la guarida de la goblin caníbal Vorka. El barco naufragado está derecho gracias al barro y el fango sobre el que se encuentra, y la gruesa vegetación de tojo del pantano y demás espesura le sirve de soporte. El pecio se inclina hacia popa con una escora apreciable pero no exagerada, y sus balastradas

están decoradas, tanto por musgo que cuelga de ellas, como por calaveras y huesos de goblin (sobras de las comidas de Vorka de los últimos años). El horror que rodea a Vorka va más allá de sus preferencias alimenticias, ya que también conserva un perro e incluso un caballo como mascotas y guardianes, criaturas tradicionalmente temidas y odiadas por los goblin. A medida que se acercan los PJs, puedes comenzar a jugar con estos miedos describiendo los siniestros ladridos o relinchos de grandes y espantosos animales que provienen del naufragio. Afortunadamente para sus habitantes, el lugar entero está demasiado húmedo para arder, en el caso de que los PJs intenten prender fuego a la estructura.

1. EL HORRIBLE CORRAL DEL CABALLO (UD 1)

En este claro yacen los restos de un navío de dos mástiles encallado en el barro, con las jarcias llenas de musgo, decorado con linternas y carillones hechos con calaveras y huesos de goblin. En la proa del barco hay una extraña escritura ligeramente visible, y el mojado y empantanado 'patio' que rodea al barco está rodeado por una empalizada de madera desvencijada. De una chimenea, que sobresale de una inusual estructura parecida a una caja cerca de la proa, surge una fina voluta de humo.



ZAPATEADOR

Criatura: Vorka mantiene a un caballo en la zona vallada que rodea al barco (sin embargo, tiene que adentrarse a menudo en la marisma en busca de caballos de repuesto, ya que no trata muy bien a estas 'mascotas'). El caballo es un garañón escuálido y de color gris oscuro, cuyas patas han removido la zona del interior de la valla convirtiéndola en un gran barrizal. Aunque el caballo, al que Vorka llama 'Zapateador', tiene miedo de la caníbal, su mal temperamento se vuelve demasiado palpable cuando se enfrenta a otros objetivos (como los PJs goblin). Zapateador debería colocarse en el lado más alejado del navío cuando los PJs se aproximan por primera vez, solo para doblar una esquina chapoteando y preparado para atacar a cualquier intruso, tan pronto como los PJs se introducen en el barro.

ZAPATEADOR
PX 400

VD 1

Caballo (Bestiario)

pg 15

2. LA PASARELA DELANTERA (UD 1)

Una pasarela formada por enredaderas, con una barandilla cubierta de musgo, desciende abruptamente de la proa del barco al suelo embarrado de abajo. Uno de los pasamanos parece tener incrustada una gran bola de barro seco.

La pasarela está muy inclinada y requiere una prueba de Tregar CD 10 para subir por ella.

Trampa: la bola de barro de la proa puede identificarse como un nido de avispas con una prueba de Saber (naturaleza) CD 12. Aunque el nido se puede evitar físicamente, se encuentra pegado a las enredaderas que crecen en la pasarela, y está manipulado para despegarse en cuanto alguien ascienda.

TRAMPA DE NIDO DE AVISPAS VD 1
PX 400

Tipo mecánico; **Percepción** 15; **Inutilizar mecanismo** 15;

Desactivación pasar por encima de las enredaderas que la activan (automático si se lleva a cabo una prueba de Percepción para advertir la trampa).

EFFECTOS

Disparador de localización (pasarela); **Retraso en la activación** 1 asalto; **Rearme** ninguno.

Efecto: un asalto después de que la primera criatura dispare la trampa, las enredaderas se parten con un chasquido y golpean el nido de avispas haciendo que caiga sobre la pasarela. Quien se encuentre en la casilla inferior de ésta puede atrapar al vuelo el nido con una salvación de Reflejos CD 15 (tras lo cual puede dejarlo con cuidado en el suelo y olvidarse de los demás efectos de la trampa); de lo contrario el nido se estrella y libera una nube de avispas furiosas. No es una plaga de avispas en toda regla, pero afecta a todos los objetivos en una expansión de 15 pies (4,5 m) de radio. Cualquier criatura que se encuentre en el área al activarse la trampa es aguijoneada varias veces. Las avispas se dispersan rápidamente después de quedar destruido su nido.

Veneno de avispa: herida; **salvación** Fort CD 13; **frecuencia** 1/asalto durante 4 asaltos; **efecto** 1 Des; **curación** 1 salvación.

3. LA CUBIERTA SUPERIOR (UD 1/2)

La cubierta superior del barco naufragado está atestada de objetos, tanto naturales como artificiales. Sobre ella crecen gruesas franjas de frondosas enredaderas, y en el resto crecen zonas de algas y musgo de un color verde brillante. El techo de la cabina central posee un borde ancho que crea un pasillo cubierto a lo largo de los laterales del barco, y una escalera asciende a él y da a una entrada bloqueada por una puerta decorada con muchas calaveras de roedores y pájaros. El tubo humeante de una chimenea asciende desde el punto más alto del barco.

Aunque las resbaladizas algas dan la impresión de cubrir casi toda la superficie de la cubierta superior, y podrían parecer peligrosas, no son en realidad limo verde.

Criaturas: dos de los feroces, perros de Vorka viven en la cubierta; uno es un perro de caza sarnoso con un ojo azul y otro marrón, y el otro un desaliñado perro callejero con la cola torcida. Ambos son muy feroces y están malnutridos y encadenados a los mástiles mediante sendas cadenas oxidadas de 20 pies (6 m) de longitud, el perro de caza al palo mayor, y el otro al palo de mesana, más a popa. Si los PJs provocan a los perros desde fuera del límite de las débiles cadenas, estos pueden intentar una prueba de Fuerza CD 18 para romperlas y atacar.

LENGUA DE COSTRA Y DIENTE DIVERTIDO VD 1/3
PX 135 cada uno

Perros (*Bestiario*)

pg 6 cada uno

4. LAS JARCAS

Dos plataformas de madera desvencijada (cofas) se alojan en los mástiles, 10 pies (3 m) por encima de la cubierta superior. Ambas están unidas por un par de gruesas sogas, y más cuerdas cuelgan hasta cubierta desde la plataforma del mástil más cercano a la popa.

Vorka suele utilizar estas dos cofas como lugares donde comunicarse con el pantano (allá arriba se siente más cerca del terreno circundante). También podría intentar huir hacia allí arriba para escapar del combate cuerpo a cuerpo con los PJs si se inicia una pelea en la cubierta superior.

Subir hasta el castillo de popa requiere una prueba de Tregar CD 5 si se usan las cuerdas suspendidas, o una prueba de Tregar CD 15 para ascender al palo mayor o a la chimenea (que no tienen cuerdas para trepar). Para cruzar mediante las jarcas se lleva a cabo una prueba de Tregar CD 10.

Tesoro: Vorka utiliza estas plataformas de vez en cuando y distraídamente se ha dejado varios objetos de valor en ellas. La plataforma central contiene dos viales de fuego de alquimista, una botella medio vacía de grog (una bebida alcohólica) y tres velas de Desna. La plataforma de popa contiene una honda de gran calidad y una docena de piedras para ella.

5. LA COCINA

Esta sala es una cámara del terror salpicada de sangre. Roedores, serpientes y pájaros muertos están clavados, atados y colgados de distintas formas por todas las paredes. En el extremo opuesto de la sala, un enorme caldero borbotea sobre un fogón de hierro colocado contra la pared de popa, bajo el tubo de la chimenea que atraviesa el techo. En el suelo, al lado del fogón, hay un saco de arpillera cubierto de sangre. El centro de la sala contiene una gran mesa desvencijada rodeada de sillas que contienen varias decoraciones grotescas: una familia entera de esqueletos de goblin, de huesos blanqueados, y unidos entre sí mediante juncos y cordeles.

NOSOTROS SER GOBLIN!

Esta sala es usada hoy en día por Vorka para preparar la comida, incluyendo sus ágapes caníbales bimensuales. No siempre se hace con sus ingredientes a partir de la tribu Lamesapos, pero estos goblin son de lejos sus favoritos. Normalmente Vorka no es una glotona: puede cocinar sólo un goblin cada 2 ó 3 semanas si tiene que hacerlo. Desafortunadamente para el pobre Cara Garabateada, que regresó al naufragio tras ser exiliado con la esperanza de entrar a hurtadillas y robar algunos fuegos artificiales más, el apetito de Vorka apareció antes este mes. Su brazo izquierdo y su corazón todavía están guisándose en el caldero, mientras que el saco de arpilleras cubierto de sangre contiene el resto de su cuerpo, incluyendo su exclusiva cara marcada. El fatal destino de Cara Garabateada debería servir como una prueba más de que los PJs que escriben solo pueden atraer mala suerte... ¡o peor!

Criatura: Vorka mantiene en esta sala a su tercer perro mascota (su favorito), un gigantesco y torpe perro callejero legañoso más grande que la mayoría de los goblin. El nombre del perro es Abrazos, y aunque está bien entrenado (hasta el punto de que no le molesta el gran número de huesos y otras irresistibles distracciones caninas de la sala), el que entren goblin que no sean su amada dueña Vorka despierta rápidamente su ira. El perro ladra furiosamente tras avistar a estos intrusos antes de lanzarse al ataque.

ABRAZOS

VD 1

PX 400

Perro de monta avanzado (*Bestiario*)

Pg 17

6. EL CAMAROTE DE VORKA (VD 2)

El aire de este camarote está viciado, apestando a pantano y a sudor, tiene una gruesa y brillante capa de barro en el suelo, y manchas en las paredes de un hongo grasiento. Aquí hay incluso más adornos de huesos de goblin, y fetiches de partes de animales colgando del techo en tiras a modo de nervios, y lo que parece ser un nido hecho de harapos, palos, barro y trozos de ropa desechados descansa contra la pared más occidental. Diseminados entre la mugre y el desorden hay varios objetos de manufactura humana que parecen bastante exóticos (inclusive un cofre rojo muy tentador).

Criatura: este camarote es donde Vorka y su compañero animal, una rana gigante a la que llama 'Señor Lengualarga', duermen y se relajan. También es donde se encuentra la caníbal cuando los PJs llegan por primera vez al lugar (durmiendo tras una larga noche de viles rituales y preparación de la comida). Cada encuentro en la cubierta superior o en el exterior tiene un 25% de probabilidad acumulativa de despertar a Vorka, momento en que se prepara para el conflicto tal y como se indica en la sección de tácticas de sus estadísticas antes de trepar escaleras arriba en busca de la causa de la conmoción. Por sí sola, Vorka es un enemigo peligroso, pero si los PJs se enfrentan a ella mientras algunos de sus amigos animales están cerca, este encuentro puede volverse abrumador

muy rápidamente. Vorka no abandonará su hogar para perseguir a los enemigos; su arrogancia es tal que si los PJs huyen, se reirá y amenazará, pero no mucho más, permitiendo a los PJs un segundo intento para derrotarla o evadirla (y quizá un tercero, o incluso un cuarto) y apropiarse de su tesoro de fuegos artificiales.

Vorka es particularmente terrorífica, especialmente para los goblin que conocen las historias que la tachan de caníbal. Desafortunadamente para cualquier goblin que pueda encontrarse con ella, estas historias en realidad se quedan cortas. Su boca es su rasgo más aterrador: es algo más ancha, incluso para los estándares goblin, y la costumbre de Vorka de limar sus ya de por sí afilados dientes ha dado lugar a una amplia sonrisa de dientes torcidos y desparejados, que deja poco lugar a dudas acerca de su preferencia por la carne dura y fibrosa. Es decir: la carne goblin. Viste con harapos y trozos de ropajes manchados (trofeos recogidos casi al azar de sus desafortunadas víctimas) por encima de su chapucera armadura de cuero. Aunque su atuendo exacto puede variar en función de quién haya sido su último banquete, una de las partes de su indumentaria que nunca cambia es su sombrero de cuero blando y puntiagudo (que Vorka robó a un viajero humano), y que alteró toscamente para conseguir que se ajustara a su gran y deforme cabeza.



VORKA VD 2 PX 600

Goblin mujer druida 3

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

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

DEFENSA

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

pg 29 (3d8+12)

Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +5

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Cimitarra +3 (1d4/18-20)

A distancia Dardo +5 (1d3)

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

2º - *convocar plaga*, *escalada de araña*

1º - *curar heridas leves*, *flamear*, *hechizar animal* (CD 13)

o (a voluntad) - *crear agua*, *llamarada* (CD 12), *orientación divina*, *resistencia*

TÁCTICAS

Antes del combate Vorka se bebe una poción de *piel robliza* tan pronto

como cree que su casa es atacada, y después lanza *escalada de araña* y *flamear* antes de aventurarse a salir para enfrentarse a los intrusos.

Durante el combate cuando Vorka lucha, amenaza periódicamente a sus enemigos describiendo cómo serán de sabrosos, o eligiendo de antemano las porciones más succulentas de sus cuerpos diciendo cosas como: “esas orejas podrían estar ricas rellenas de ojos”. Comienza el combate utilizando su primera acción para encender una vela de Desna y prender fuego a los PJs. Usa *escalada de araña* si le es posible mantener las distancias con los PJs y así poder convocar plagas u otras criaturas (es aficionada a usar *convocar aliado natural I* para convocar perros), dejando el cuerpo a cuerpo a su compañero animal, el Señor Lengualarga.

Moral Vorka es demasiado orgullosa e irracional para admitir la derrota; lucha hasta la muerte.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 15, **Car** 11

Ataque Base +2; **BMC** +1; **DMC** 14

Dotes Dureza, Reflejos rápidos

Habilidades Artesanía (cocinar) +3, Nadar +4, Saber (Naturaleza) +5, Supervivencia +4, Trato con animales +6, Tregar +6

Idioma goblin

CE empatía salvaje +3, pisada sin rastro, sentido de la Naturaleza, vínculo con la Naturaleza (compañero animal), zancada forestal

Equipo de combate pociones de *curar heridas leves* (3), pociones de *piel robliza* +2 (2), vela de Desna; **Resto de equipo** armadura de cuero, cimitarra y 6 dardos

SEÑOR LENGUALARGA VD - PX -

Rana gigante compañero animal (*Bestiario*)

N animal Mediano

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 22 (3d8+9)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +2

Aptitud defensiva evasión

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +5 (1d6+4), o Lengua +5 toque (Agarrón)

Espacio 5 pies (1,5 m); **Alcance** 5 pies (1,5 m) (15 pies [4,5 m] con la lengua)

Ataques especiales Lengua, Tirar (Lengua, 5 pies [1,5 m])

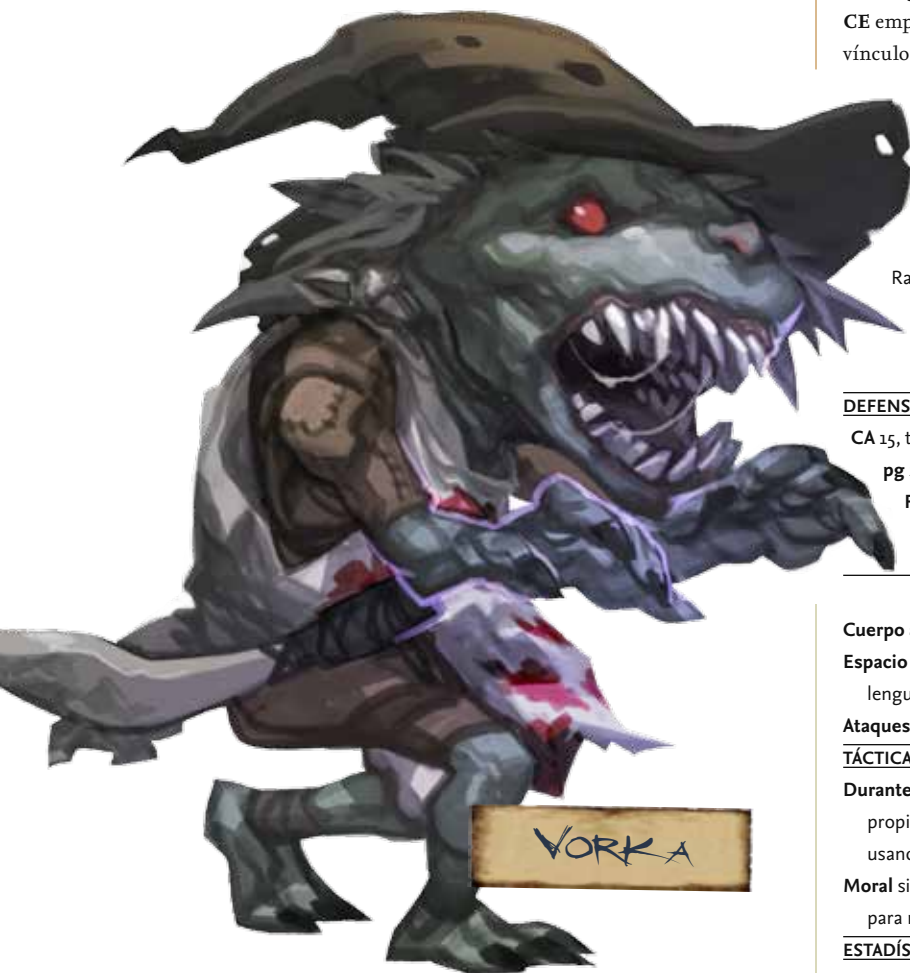
TÁCTICAS

Durante el combate la rana de la suerte de Vorka actúa como su propio nombre indica, atacando desde los límites del puente, o usando la lengua para atacar a aquellos que trepan por las jarcias.

Moral si Vorka resulta muerta, el Señor Lengualarga huye al pantano para morir de pena poco después.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 9, **Car** 6



Nosotros Ser Goblin

Ataque Base +2; BMC +4; DMC 15

Dotes Ataque poderoso, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +10 (+14 a saltar), Nadar +11, Percepción +3, Sigilo +10

CE compartir conjuros, trucos (ataca, busca, junta, trabaja, vigila), vínculo

APTITUDES ESPECIALES

Lengua (Ex): la lengua del Señor Lengualarga es un ataque principal con un alcance igual a 3 veces su alcance normal (15 pies [4,5 m]). Su lengua no causa daño al golpear, pero puede usarse para agarrar.

El Señor Lengualarga no queda apresado al usar su lengua de esta manera.

Tesoro: las cosas humanas, objetos que en su día pertenecieron a la tripulación de la *Estrella Kaijitsu* pero que se quedaron atrás cuando abandonaron el barco, tienen por supuesto algo de valor. La mayoría de estos objetos están mugrientos y rotos, pero tras unos 10 minutos clasificando y rebuscando se encuentran cosas interesantes. Todos estos objetos (tanto rotos como funcionales) tienen extraños adornos, en forma de dragones serpentinados de colores vivos, altísimos acantilados, delicadas figuras humanas, y extrañas pagodas (si bien no es que un goblin sepa distinguir una pagoda de un cobertizo). Incluso los trastos sucios y rotos de aquí podrían valer unas 600 po para el coleccionista adecuado, pero como están hechos en su mayor parte de bambú, madera exótica, y en algunos casos papel, probablemente sea más divertido prenderles fuego. Entre los objetos sin duda más valiosos hay 140 po, una linterna ennoblecida de plata y jade construida para asemejarse a un dragón enroscado que vale 150 po, una docena de *shuriken* de gran calidad, un abanico de marfil y oro con el dibujo de un lagarto caminando entre cerezos en flor que vale 80 po (Vorka ha usado la cara posterior de este abanico para dibujar un mapa tosco de Tocón de Salmuera, no muy diferente del que creó Cara Garabateada, y que contiene un secreto que es poco probable que los goblin descifren a corto plazo), una horquilla larga con una perla roja en un extremo que vale 150 po, una *varita de crear comida y agua* a la que solo le quedan 2 cargas, y un *elixir del amor* dentro de un vial de cristal con la forma de un corazón (el propio vial vale 50 po).

Sin embargo, el cofre rojo es el objeto de la misión de los PJs. No está cerrado con llave y contiene fuegos artificiales. El cofre es pesado y vale 150 po, y en su día contuvo muchos más fuegos artificiales (Cara Garabateada consiguió robar muchos de ellos entrando furtivamente en la habitación mientras Vorka estaba cazando), pero los que quedan deberían ser más que suficientes para satisfacer al jefe, al menos durante unos cuantos días. Los fuegos artificiales del cofre consisten en 14 velas de Desna, 20 velas de papel, y 7 cohetes.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Si los PJs consiguen volver al poblado con los fuegos artificiales sin usarlos ni encenderlos ‘accidentalmente’, pueden regresar como héroes (si no, es mejor que no regresen, ya que el jefe cumplirá su amenaza, encerrará a los PJs, y con el tiempo los dará

como alimento a Nord el chillón). Si los PJs regresan triunfantes, se celebra una fiesta en su honor y Su Barriguda Señoría, el jefe Rendwattle Gutwad decide que el afortunado PJ varón que haya tenido un papel más destacado (a tu elección) se deberá casar con su hija (la tremendamente corpulenta y ferozmente lujuriosa Gupy Verruguitas). A los demás PJs también se les conceden posiciones destacadas en la tribu, con nombres como Oteador principal del poblado, Supervisor de las puñaladas del poblado, Maestro del foso del cerdo, o incluso un título completamente nuevo como Jefe del gran fuego.

Lo que hagan los goblin con los fuegos artificiales que han recuperado, y lo que ocurra cuando descubran el significado de las imágenes y de los símbolos del mapa inscritos en el reverso del abanico de marfil encontrado en la guarida de Vorka pone en marcha una serie de acontecimientos que tendrán repercusiones más allá de la marisma Tocón de Salmuera, en la lejana tierra de Minkai. Estos acontecimientos están a la espera de que los descubras en la Senda de aventuras *El regente de jade*.

FUEGOS ARTIFICIALES

Los siguientes fuegos artificiales aparecieron impresos por primera vez en el Suplemento del jugador de *Pathfinder: El arsenal del aventurero*.

Vela de Desna (5 po): cuando se enciende, este tubo de madera de 1 pie (30 cm) de longitud dispara una ‘vela’ pirotécnica llameante cada asalto durante 4 asaltos. Cada proyectil causa con el impacto 1 punto de daño no letal y 1 punto de daño por fuego. Si es un crítico, el objetivo también queda cegado durante 1 asalto. Los proyectiles emiten luz como una vela durante 1 asalto y tienen un incremento de alcance de 5 pies (1,5 m). Atacar con una vela de Desna es un ataque de toque a distancia, y siempre tiene un penalizador de no competencia -4.

Vela de papel (1 po): este explosivo del tamaño de un dedo, explota haciendo mucho ruido 1 asalto después de encenderse. Cualquiera que se encuentre en la misma casilla que una vela de papel cuando explota debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 para no quedar deslumbrado durante 1d4 asaltos.

Cohete (50 po): cuando se enciende, este tubo de madera de 1 pie (30 cm) de longitud comienza a vibrar y a emitir un puñado de chispas blancas, iluminando como una antorcha. Un asalto después alza el vuelo, moviéndose en línea recta con una velocidad de 90 pies (27 m) durante 1d6 asaltos antes de estallar estrepitosamente con luz y sonido, causando 2d6 puntos de daño de fuego en una explosión de 10 pies (3 m) de radio (salvación de Reflejos CD 15 para mitad de daño). Si un cohete impacta en una superficie sólida o en una criatura antes de alcanzar su recorrido máximo, detona prematuramente en el punto de impacto. Cualquiera que sufra daño de la explosión queda tanto cegado como ensordecido (con un 50% de probabilidades para cada cosa) durante 1 asalto.

PERSONAJES PREGENERADOS

Las siguientes cuatro páginas de esta aventura presentan otros tantos héroes goblin pregenerados para usarlos como PJs. Cada uno posee un rasgo goblin único (si quieres más rasgos goblin, revisa el Suplemento del jugador de *Pathfinder: Goblin de Golarion*).

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.

RETA MALOTA

Goblin mujer guerrera 1

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

Inic +3; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +9

DEFENSA

CA 16, toque 14, desprevenido 13 (+2 armadura, +3 Des, +1 tamaño)

pg 13 (1d10+3)

Fort +4, Ref +3, Vol +1



ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

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

A distancia Arco corto +5 (1d4/x3)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 6

Ataque Base +1; BMC +1; DMC 14

Dotes Odio al olor a perro, Soltura con una habilidad (Percepción)

Rasgo Cabeza hinchada

Habilidades Montar +11, Percepción +9, Sigilo +11

Idioma goblin

Equipo de combate *poción de curar heridas leves*, *poción de escalada de araña*

Resto de equipo armadura de cuero, rajaperros, arco corto con 20 flechas en una aljaba decorada con orejas de perro, un sapo mascota de la suerte ('Spotol'), tarro de dedos de pies de mediano en salmuera listos para comer (equivalente a raciones de viaje para un día), tenedor para asar, velo nupcial, corsé de dama mediana, 20 pies (6 m) de cuerda con topos cosidos, espejo de plata Pequeño, tarro de perfume humano (a medio beber), garfio para carne, bolsa de cuero, yesca y pedernal, juego de dientes falsos, bolsa llena de orugas.

NUÉVA DOTE: ODIO AL OLOR A 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.

Prerrequisito: goblin, Soltura con una habilidad (Percepción)

Beneficio: obtienes la aptitud 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 de moral +1 a las tiradas de ataque, y un bonificador de moral +2 a las tiradas de daño con armas.

RASGO GOBLIN: 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 la que debas escurrir tu cabeza través de un espacio reducido sufre un penalizador -8.

LA CANCIÓN DE RETA

RETA RA-JA Y MORDEQUEA!
RETA ASESNA Y PELEA!
RETA GOLPEA Y ACUCHILLA!
RETA MATA TODO DE MARAVILLA!

NOSOTROS SER GOBLIN!

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.

CHUFFY LAMEHERIDAS

Goblin varón pícaro 1

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

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

DEFENSA

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

pg 11 (1d8+3)

Fort +2, Ref +6, Vol +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Rajaperros +5 (1d4-1/19-20)

A distancia Dardo +5 (1d3-1)

Ataques especiales Ataque furtivo +1d6

ESTADÍSTICAS

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

Ataque Base +0; BMC -2; DMC 12

Dotes Sutileza con las armas

Rasgo Pustuloso

Habilidades Acrobacias +8, Engañar +2, Escapismo +8, Inutilizar mecanismo +8, Juego de manos +8, Montar +8, Percepción +5, Saber (local) +5, Sigilo +16, Tregar +3

Idiomas común, goblin

CE encontrar trampas +1

Equipo de combate poción de curar heridas leves, poción de salto, 6 abrojos

Resto de equipo armadura de cuero, rajaperros, 6 dardos, un sapo mascota de la suerte ('Rana sebosa'), mechón de cabello de la Comadrona Lotty atado todavía a la garra de su perro (puesto en una correa alrededor del cuello de Chuffy), 3 brochetas metálicas, embutido de cuervo, una araña como mascota (llamada Ráfaga hedionda) dentro de una jaula, 3 cajas de insectos de repuesto, botella de ojos de lagarto en salmuera (equivalente a raciones de viaje para un día), muñeco de niño con los ojos saltones, garfio de escalada, 3 ramitas yesqueras, aguja de costura torcida, conjunto de herramientas de ladrón, cencerro (puesto)

RASGO GOBLIN: PUSTULOSO

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 indispuerto, 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.

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!



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).

POOG DE ZARONGEL

Goblin varón clérigo 1

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

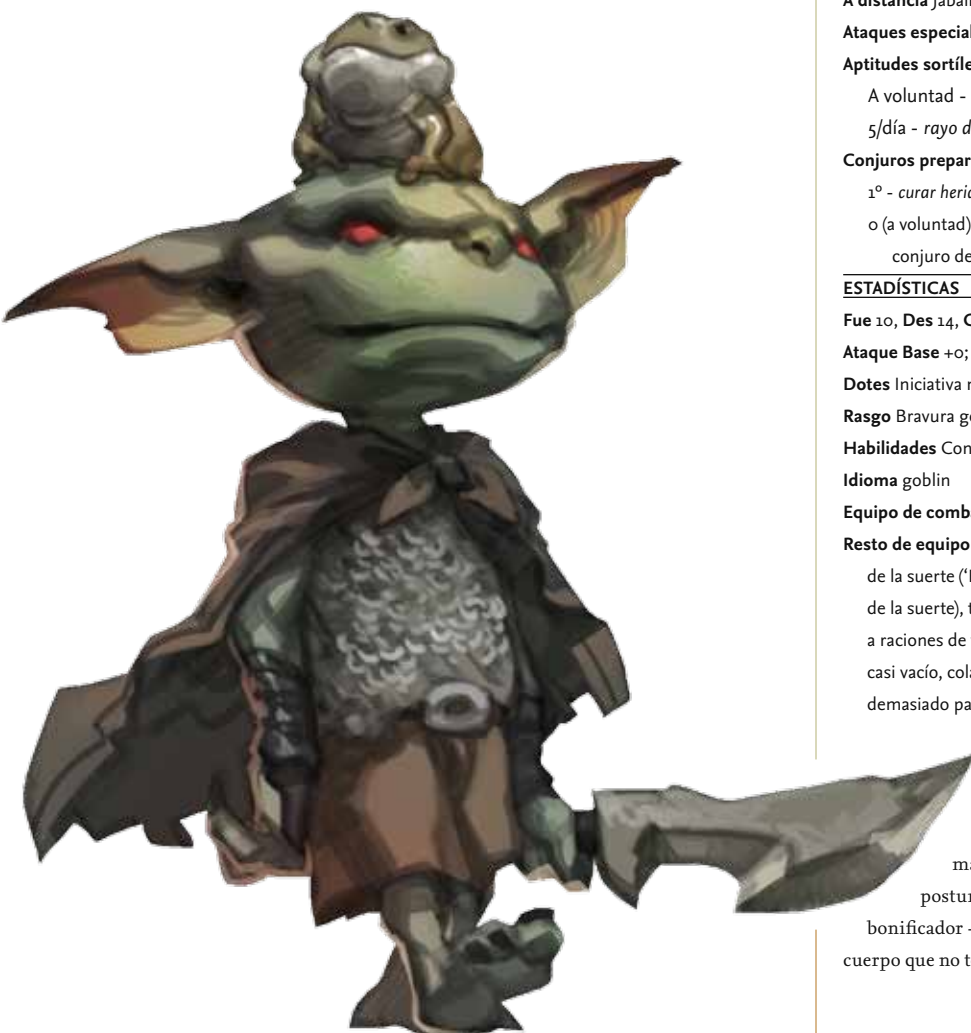
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +2

DEFENSA

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

pg 10 (1d8+2)

Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +4



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 APUNALARA SI TE RIES DE QUE NO
SABE MONTAR ANIMALES

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

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

A distancia Jabalina +3 (1d4)

Ataques especiales canalizar energía negativa 4/día (CD 11, 1d6)

Aptitudes sortilegas de dominio (NL 1º; concentración +3)

A voluntad - *hablar con los animales* (4 asaltos/día)

5/día - *rayo de fuego* (1d6 fuego)

Conjuros preparados de clérigo (NL 1; concentración +3)

1º - *curar heridas leves*, *favor divino*, *manos ardientes*º (CD 13)

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

conjuro de dominio; **Dominios** animal, fuego

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 15, **Car** 12

Ataque Base +0; **BMC** -1; **DMC** 11

Dotes Iniciativa mejorada

Rasgo Bravura goblin

Habilidades Conocimiento de conjuros +3, Montar +4, Sigilo +8

Idioma goblin

Equipo de combate varita de curar heridas leves (9 cargas)

Resto de equipo camisote de mallas, rajaperros, 2 jabalinas, sapo mascota de la suerte ("Buscaperrros"), un sapo destripado y seco (su anterior sapo de la suerte), tarro de cabezas de pescado en salmuera (equivalente a raciones de viaje para un día), 6 antorchas, yesca y pedernal, salero casi vacío, cola de cerdo (aperitivo), flauta de madera (que se astilla demasiado para tocarla durante mucho tiempo sin hacerte daño).

RASGO GOBLIN: 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 de rasgo a las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo que no tengan alcance.

NOSOTROS SER GOBLIN!

MOGMURCH

Mogmurch, de 10 años de edad, está trastornado. Vive con su pareja Rempty, que tiene el irritante hábito de lamerle la cara en público para limpiársela (especialmente cuando se va del poblado). Ella piensa que los usos de la alquimia de Mogmurch son muy ingeniosos y, aunque adora el gusto que sus experimentos le dejan en la cara, le preocupa que algún día vuele por los aires si no está ella alrededor vigilándolo.

MOGMURCH

Goblin varón alquimista 1

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); **Percepción** +3

DEFENSA

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

pg 10 (1d8+2)

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Clava +0 (1d4-1)

A distancia Bomba +6 (1d6+2 fuego)

Ataques especiales Bomba 3/día (1d6+2 fuego, CD 12)

Extractos de alquimista preparados (NL 1º)

1º - curar heridas leves, escudo

Extractos conocidos detectar muertos vivientes, impacto verdadero, reducir persona, saltar

ESTADÍSTICAS

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

Ataque Base +0; **BMC** -2; **DMC** 12

Dotes Elaborar poción, Gran fortaleza, Lanzar cualquier cosa

Rasgo Mullido

Habilidades Artesanía (alquimia) +6, Juego de manos +8, Montar +8,

Percepción +3, Saber (naturaleza) +6, Sanar +3, Sigilo +12, Supervivencia +3

Idiomas común, goblin, varisiano

CE alquimia (Artesanía [alquimia] +1, identificar pociones), mutágeno (+4/-2, +2 natural, 10 minutos)

Equipo de combate pociones de curar heridas leves (2), ácido (2), fuego de alquimista (3), ahumadera, bolsa de maraña

Resto de equipo armadura de cuero, clava, sapo mascota de la suerte ('Anfibior'), anteojos (para ostentar), calabacino de sanguijuelas en salmuera listas para comer (cuenta como raciones de viaje para 1 día), babosa succulenta en un pequeño tarro (aperitivo), máscara de calavera, coquilla metálica, sombrero de bufón, calabaza vacía a modo de linterna, parche negro para el ojo (con un agujero para poder ver), bota de cuero duro (usada como bolsa de cinturón), libro de fórmulas (contiene todas las fórmulas de los extractos conocidos)

RASGO GOBLIN: MULLIDO

Tus huesos, carne y piel son algo mas 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 sufras 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.



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 MA, ES MALA PATA

¡AHORA VOSOTROS SER GOBLIN!

Controla la amenaza en miniatura de Pathfinder con el Suplemento del jugador de *Pathfinder: Goblin de Golarion*. En el interior encontrarás reglas para crear tus propios personajes goblin, rasgos y equipo diseñados específicamente para ellos, ¡y montones de detalles de las frenéticas y a menudo cortas vidas de los psicópatas más populares de Pathfinder!

Si el heroísmo es más de tu estilo, ¡ve más allá de los goblin con la Senda de aventuras *El regente de jade!* La Senda de aventura N° 49: *el Legado de Muro de Salmuera* recoge la explosiva trama presentada en *¡Nosotros ser goblin!*, lanzándote a una campaña épica que recorre culturas y continentes. Desde el adormilado pueblo varisiano de Punta Arena te embarcarás en un viaje a través de las tierras de los reyes vikingos y los peligros del helado norte, hasta la exótica tierra de Minkai: un reino de letales ninjas, nobles samuráis y señores de la guerra oni. ¿Restablecerá tu llegada la paz en esta sagrada tierra? ¿O llevará la ruina a una dinastía centenaria?

¡Descúbrelo en el Suplemento del jugador de *Pathfinder: Goblin de Golarion* y la Senda de Aventura *El regente de jade!*

MÓDULO DE PATHFINDER: ¡NOSOTROS SER GOBLIN!

JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

El módulo Pathfinder: *¡Nosotros ser goblin!* puede jugarse en cualquier evento de 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!*

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 entren en conflicto con las de la GJOSP, estas reglas específicas sustituyen a las de la Guía, pero solo cuando se juegue 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!* 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!* deben usar uno de los PJs goblin pregenerados proporcionados en la aventura (consulta de la página 12 en adelante). Debido a que los goblin no son una raza de PJ legal para el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, no existen reglas para crear PJs personalizados de la Sociedad Pathfinder para esta aventura.

ESTADOS, MUERTE Y CONSUMIBLES

Ya que los PJs de esta aventura son pregenerados, los estados (incluyendo la muerte) no se trasladan más allá del final de un módulo a los PJs auténticos a los que se aplica la hoja de crónica del módulo. Asimismo, se considera que cualquier tesoro o recurso gastado en el transcurso de la aventura no tiene efecto tras finalizar el módulo.

CÓMO OBTENER LOGROS

Todos los jugadores que finalicen el módulo recibirán la hoja de crónica adjunta, y podrán aplicarla a cualquier PJ de nivel 1 ó 2 como si ese personaje hubiese jugado el módulo. Un DJ que dirija un módulo puede asimismo aplicar los logros a uno de sus PJs de nivel 1 ó 2 de la Sociedad. La decisión de a qué personaje aplicar los logros debe ser tomada cuando se reciba la hoja de crónica y el DJ la firme.

Debido a que *¡Nosotros ser goblin!* 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. Los jugadores no llevan a cabo tiradas de trabajo diario cuando juegan un módulo autorizado de la Sociedad Pathfinder.

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!

¡Nosotros ser goblin! 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. Los jugadores del Juego organizado de la Sociedad Pathfinder no 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 han visto limitados por la campaña.

Los goblin son uno de los elementos más icónicos de Pathfinder y del mundo de Golarion, y esta aventura revela tanto su naturaleza trastornada y sádica, como sus payasadas cómicas involuntarias. 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 2011, 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 lo que es el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder,



Esta hoja de crónica certifica que

Nombre del jugador	Alias	Nombre del personaje	Nº de la Sociedad Pathfinder	Facción
Ha completado este escenario				

Objetos encontrados en el escenario

GRADOS
1-2

- ☐ **¡Tú ser goblin!**: posees una comprensión especial de la dispersa y sádica mente de un goblin. Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar llevadas a cabo contra los goblin.

Pero que muy útil túnica personal del jefe [túnica de objetos útiles] (2.334 po; solo le quedan cuatro parches: una escalera, una tortuga de tres patas, una herradura, y un megáfono)

Vela de Desna (5 po; cuando se enciende, este tubo de madera de 1 pie [30 cm] de longitud dispara una 'vela' pirotécnica llameante cada asalto durante 4 asaltos. Cada proyectil causa con el impacto 1 punto de daño no letal y 1 punto de daño por fuego. Si es un crítico, el objetivo también queda cegado durante 1 asalto. Los proyectiles emiten luz como una vela durante 1 asalto, y tienen un incremento de alcance de 5 pies [1,5 m]. Atacar con una vela de Desna es un ataque de toque a distancia y siempre tiene un penalizador de no competencia -4)

Atiborradora de glotonas [rajaperros +1 azote de caballos] (2.308 po)

Calabacino de aliento de dragón [elixir de aliento de fuego] (1.100 po)

Elixir del amor (150 po)

Vela de papel (1 po; este explosivo del tamaño de un dedo detona haciendo mucho ruido 1 asalto después de encenderse. Cualquiera que se encuentre en la misma casilla que una vela de papel cuando explota debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 15 para no quedar deslumbrado durante 1d4 asaltos)

Poción de piel robiza (300 po)

Poción de piel robiza (300 po)

Poción de resistencia de oso (300 po)

Poción de fuerza de toro (300 po)

Poción de curar heridas moderadas (300 po)

Anillo que te permite trepar muy bien [anillo de escalada] (2.500 po)

Cohete (50 po; cuando se enciende, este tubo de madera de 1 pie [30 cm] de longitud comienza a vibrar y a emitir un puñado de chispas blancas, iluminando como una antorcha. Un asalto después alza el vuelo, moviéndose en línea recta con una velocidad de 90 pies [27 m] durante 1d6 asaltos antes de estallar estrepitosamente con luz y sonido, causando 2d6 puntos de daño por fuego en una explosión de 10 pies [3 m] de radio [salvación de Reflejos CD 15 para mitad de daño]. Si un cohete impacta en una superficie sólida o en una criatura antes de alcanzar su recorrido máximo, detona prematuramente en el punto de impacto. Cualquiera que sufra daño a causa de la explosión queda tanto cegado como ensordecido [con un 50% de probabilidades de cada cosa] durante 1 asalto)

Varita de crear comida y agua (NL 5, 2 cargas; 450 po)

Nº del escenario

☐ Lento ☐ Normal

NIVEL	250	500
1-2		

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

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

Sólo para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del Director de juego

nº de Dj de la Sociedad Pathfinder#

NOSOTROS SER GOBLIN!

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We Be Goblins! © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

AHORA SER GOBLIN!



Los goblin Lamesapos de la marisma Tocón de Salmuera se han topado con un gran tesoro: ¡fuegos artificiales! Pero desafortunadamente para ellos, al miembro de la tribu responsable del descubrimiento se le ha exiliado por el abominable crimen de escribir (que como todo goblin sabe, roba las palabras de tu cabeza). Para remediar esta situación, el líder de los Lamesapos, Su Barriguda Señoría, el jefe Rendwattle Gutwad, ha declarado que los héroes más grandiosos de la tribu deben aventurarse a recuperar el resto de los fuegos artificiales de un barco encallado y abandonado en la marisma. Para demostrar que son los goblin más valientes de los Lamesapos, los PJs deben completar una serie de peligrosos desafíos, desde tragarse babosas toro y enfrentarse al temido Muerdeorejas, hasta bailar con el mismísimo Nord el chillón. A pesar de haber probado su valía, la aventura solo acaba de comenzar, ya que el barco en cuestión no está deshabitado en absoluto, y a Vorka la goblin caníbal nada le gustaría más que unos cuantos visitantes apetitosos...

¡Nosotros ser goblin! es una aventura para personajes de 1^{er} nivel en la que los PJs interpretan a una horda de goblin malvados y sanguinarios. Está escrita para *Pathfinder*, y es compatible con la edición 3.5 del JdR más antiguo del mundo. La aventura tiene lugar cerca del pueblo de Punta Arena, del Escenario de campaña de *Pathfinder*, utiliza las reglas del Suplemento: *Goblin de Golarion*, y también sirve como previa opcional para la Senda de aventuras *El regente de jade*.

