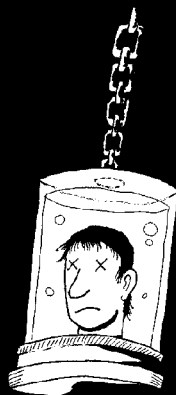


# EL HAMBRE DE LA GUARIDA GOBLIN

A QUIEN NO LE GUSTA UNA DELICATESSEN?



COMPATIBLE CON  
**VIEJA  
ESCUELA**  
- JUEGO DE ROJ -



# CRÉDITOS

Creado en conjunto por:



**ALBERAAN**

blog: <http://escritosyleyendas.blogspot.com>

GitHub: <https://github.com/Alberaan>

**KAPITHAN**

Instagram: @kapithano

Telegram: @kapithano

blog: <https://kapithanrpg.tumblr.com/>

**UNDEAD MOLE**

Instagram: @undead\_mole

blog: <http://undeadmolemaps.blogspot.com>

Encuentra este y otros títulos en **[lulu.com](https://lulu.com)** bajo el nombre de **Goblin Cromado**



**@CromadoGoblin**

## **Playtesting:**

Antonio Ruiz Ruiz/Joker

Daniel villar

Ismael Cobos

Luis Macías/Choko

Mauricio Arbelo - ElPortadore

Argentina – España, año 2019

Edición VE versión 1

Todo el contenido del documento se encuentra bajo licencia Creative Commons: Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	4
RUMORES	5
SALAS	6
1. La Entrada Principal	6
2. El Corral de los Lobos	6
3. El Dormitorio	7
4. El Cultivo de Setas	7
5. La Sala de los Chamanes	7
6. La Sala del Libro	8
7. El Estanque de Pesca	8
8. El Corral de los Garrapatos	8
9. La Entrada Inferior	9
10. Las Celdas	10
11. El Salón de Fiestas	10
12. El Dormitorio del Rey Goblin	12
13. La Sala con Tesoros	12
14. La Cocina	12
TABLAS ALEATORIAS	14
Eventos aleatorios	14
Encuentros aleatorios	14
Tabla de reacciones de goblins	15
Setas	15
MONSTRUOS	16
Goblin	16
Troll	16
Lobo	17
Garrapato	17
Langosta Cavernaria	18
MAPA	19

# INTRODUCCIÓN

Desde la lejanía, alguien puede pensar que se trata de una montaña cualquiera. Durante las horas del día, no hay nada fuera de la común. Un gran manto de pinos que crecen sobre unas rocas tristes y grises. Sin embargo, cuando cae la noche, puede escucharse que algo ebulle en su interior. Se escuchan risas agudas y gruñidos que anuncian violencia y desesperación. En mitad de la oscuridad es cuando los goblins que habitan el interior de la montaña salen en busca de algo que rapiñar. Las cosas que brillan, como el oro y las joyas siempre han sido sus favoritas, pero últimamente prefieren robar cosas que puedan comerse directamente. Empezaron por llevarse gallinas, cabras y alguna vaca, pero pronto se dieron cuenta de que el plato más exquisito, es la carne humana.

Hace un par de meses, un grupo de aldeanos formado por artesanos y ganaderos provenientes pequeñas poblaciones aledañas decidieron plantarles cara. Cogieron cualquier herramienta que pudiese utilizarse como arma y ascendieron por la montaña. Lamentablemente, a ninguno de ellos volvió a vérselo con vida. Desde entonces, nadie más ha vuelto a intentarlo y miran hacia la cima con recelo.

A partir de esta premisa, se invita al director de juego a embarcar a sus jugadores en esta aventura. Podrás encontrar una tabla con rumores aleatorios para incitar a unos aventureros a adentrarse en la guarida goblin. Se incluyen stats para ser utilizados con Vieja Escuela: El juego de rol o cualquiera de los retroclones compatibles. No obstante, la aventura siempre podrá adaptarse a otros sistemas de juego con muy poco trabajo.



# RUMORES

Puedes utilizar la siguiente tabla aleatoria para generar un rumor acerca de por qué deberían los aventureros visitar la guarida de los goblins.

1d6	Rumor
1	Los aventureros se encuentran a un anciano viajando en carro en el camino que les habla acerca de una montaña que alberga muchas riquezas. Dice que si él fuese 20 años más joven, se adentraría en ella.
2	En una de las posadas de una de las aldeas cercanas a la montaña, el dueño del local les dice a los aventureros que tiene escasez de vino. El único viticultor de la zona se adentró en la montaña intentando rescatar a su hija y no ha vuelto a vérselo.
3	Cuando los aventureros se adentran en una de las aldeas, los habitantes de las mismas salen a su encuentro. El alcalde de una de ellas, les implora que por favor vayan a rescatar a su hijo de las fauces del rey goblin que gobierna la montaña.
4	En una taberna, los aventureros escuchan de refilón la conversación de la mesa de al lado. Son un grupo de aventureros que planea asaltar la guarida de unos goblins en busca de riquezas.
5	Durante el camino hacia alguna ciudad importante, los aventureros ven que hay una luz en lo alto de la montaña.
6	Durante un alto en el camino, los aventureros encienden una hoguera. Escuchan unas risas agudas en la oscuridad. Los aventureros se acercan, y ven a un goblin que huye con una gema de color verde.

# SALAS

## 1. LA ENTRADA PRINCIPAL

En la cima de la montaña hay una entrada fácil de encontrar. Si la aventura transcurre por la noche los aventureros podrán ver el resplandor de una hoguera que proviene de la entrada.

La entrada es vigilada por 2 goblins armados con espadas y escudos. Los goblins no soportan la luz del sol, por lo que si los aventureros llegan de día, los guardianes estarán a cubierto, vigilando desde el interior de la guarida.

En el centro de la sala hay un pequeño altar formado a partir de una estalagmita cortada. Sobre ella, hay una tablilla de piedra con una runa dibujada. Emite un sonido muy tenue que recuerda al ulular del viento. Los goblins no se atreven a tocarla y no quieren que nadie la toque. La tablilla otorga un hechizo aleatorio al portador de la misma (es necesario que alguien lo identifique para poder usarlo).

## 2. EL CORRAL DE LOS LOBOS

Sala con una jaula hecha de madera donde están encerrados 12 lobos. Realiza una tirada por cada 4 lobos para ver cómo reaccionan ante los aventureros si los lobos:

1d6	Reacción
1 - 2	Los lobos atacarán a los aventureros.
3 - 4	Los lobos irán a buscar a los goblins
5	Los lobos huirán de la montaña.
6	Los lobos seguirán a los aventureros e intentarán protegerlos.

Hay varios agujeros que caen hasta la sala 6 (es visible si tienes buena iluminación). Si alguien cae por uno de ellos, se hará el daño equivalente a una caída de 4 metros. La pared es lo suficientemente escarpada como para descender utilizando manos y pies.



### 3. EL DORMITORIO

Sala llena de camas de goblins. Hay 3 goblins durmiendo. No poseen armas. También podemos encontrar unas escaleras que bajan al piso de abajo, a la sala 5. Cubriendo una de las paredes, puede verse una estantería con el siguiente contenido: 3 arcos, 6 espadas, 2 redes y un tridente para poder pastorear a los garrapatos.

Si alguno de los aventureros esgrime el tridente en presencia de los garrapatos, estos se quedarán quietos a la espera de que se les dirija hacia a dónde ir.

### 4. EL CULTIVO DE SETAS

Del suelo de esta sala, brotan setas de un montón de clases. En el centro de esta habitación, puede verse como un goblin está recolectando las que ya están maduras. Cuando vea a los aventureros se comerá una seta de +2 a la destreza e intentará escapar para dar la voz de alarma. Está armado con una hoz pequeña. A nivel de estadísticas será un goblin normal +2 de destreza si llega a comerse la seta y pasan 2 asaltos.

Si un aventurero quiere consumir una de las setas, puede consultarse la tabla que hay al final del documento para obtener un efecto aleatorio. Describe cómo es la seta. A partir de ahora, los aventureros podrán asociar el aspecto de la seta a un efecto.

### 5. LA SALA DE LOS CHAMANES

En el centro de la sala hay una mesa y dos taburetes. Dos chamanes están discutiendo en lengua goblin. Uno de ellos está escribiendo en un pergamino sobre la mesa. Se trata de una guía acerca de cómo identificar las setas que crecen en la mazmorra. Solo puede leerlo personajes que hablen y lean lengua goblin.

En la sala también hay dos armarios. Estos contienen 4 túnicas negras como las que utilizan los goblins, un montón de folios en blanco, una pluma de escribir, tinta y 2 cañas de pescar.

Cada chamán posee un hechizo aleatorio en forma de libro, pergamino o



similar. Si un aventurero se lo quita, puede aprender este hechizo (si su clase es capaz de lanzar hechizos).

## 6. LA SALA DEL LIBRO

Junto a una de las paredes, hay una pequeña mesita de madera. Sobre ella, hay un libro que no se puede leer el título. Si alguien se sitúa al lado de la mesa, accionará una placa de presión. Desde el techo caerá un montón de polvo de seta alucinógena. Quien la aspire, sufrirá sus efectos.

El libro está escrito en lengua goblin y contiene una guía acerca de cómo volver a activar esta trampa y de cómo funciona la trampa que hay en la sala de tesoros (trampa teletransportadora).

En el techo de la sala hay unos agujeros que conectan con la sala 10 del piso de arriba.

## 7. EL ESTANQUE DE PESCA

La sala está inundada excepto una pequeña zona de roca que sobresale en las conexiones con las salas 5 y 6. El agua tiene 4 metros de profundidad. En el centro, hay una balsa de madera flotando. La balsa está unida a tierra por una cuerda, la cual está atada a una estaca de hierro que está clavada en la roca. Hay 6 goblins sobre la balsa. Dos de ellos comen pescados. El resto están pescando con unas cañas de pescar muy rudimentarias.

- ◇ 4 goblins armados con espadas.
- ◇ 2 goblins armados con arcos y flechas.

## 8. EL CORRAL DE LOS GARRAPATOS

Sala cubierta con agua hasta los tobillos. Hay una pendiente hacia la parte más profunda de la sala, donde cubre a un humano hasta el pecho. Al fondo de la sala, hay una porción de suelo que el agua no ha cubierto. Allí hay una jaula con 6 garrapatos.

Si los garrapatos se ven liberados, empezarán a saltar aleatoriamente (saltos de hasta 2m de distancia) por la sala. Solamente atacarán a los aventureros si alguno de ellos es atacado, o si por su movimiento errático,



se golpean contra alguno de los aventureros. Si alguno de los garrapatos sale de la sala, es posible que llame la atención de algunas de las criaturas que haya en las salas contiguas y ésta de la voz de alarma. Queda a la discreción del director de juego cómo resolver esto.



## 9. LA ENTRADA INFERIOR

Entrada a mitad de montaña, difícil de encontrar (será necesario hacer una prueba de percepción o equivalente para poder verla).

En la sala hay 4 goblins jugando a las cartas en una mesa. Cada uno está sentado sobre un tocón de madera. También puede verse un cofre cerrado.

Las cartas con las que los goblins están jugando parecen estar en blanco. En realidad, los dibujos de las cartas están pintados con una tinta especial que sólo puede verse por criaturas que poseen visión en la oscuridad (por ejemplo goblins).

Todos los goblins están armados con dagas. Uno de ellos guarda una llave que abre el cofre que contiene lo siguiente:

- ◇ 3000 monedas de plata
- ◇ Espada +1, +2 vs los que usen magia
- ◇ Hechizo aleatorio
- ◇ Bastón de detectar magia

## 10. LAS CELDAS

Sala con una jaula llena de prisioneros. Hay barrotes de madera que van desde el suelo hasta el techo. Está vigilada por un troll. Hay 7 prisioneros humanos, todos ellos aldeanos raptados de las aldeas vecinas, sin especiales habilidades de combate.

El troll es capaz de hablar lengua común. Le gustaría que le ayudasen a escapar de la mazmorra. Para ello, es necesario que maten al rey goblin y que le roben una llave mágica con la que el troll es controlado. Si los aventureros intentan liberar a los prisioneros, el troll atacará. Si le enfadan, atacará. Los aldeanos, por su parte, están muy asustados, pero intentarán ayudar lo máximo posible para poder huir de la guarida.

## 11. EL SALÓN DE FIESTAS

Sala con gran mesa de banquete para los goblins. Hay 6 goblins guardaespaldas protegiendo al rey goblin. Hay una vitrina de cristal donde se exhibe una cabeza humana a medio descomponer. El rey goblin está comiendo carne humana con cuchillo y tenedor, cortando bocados directamente de un cuerpo que no tiene cabeza. Un goblin está tocando un acordeón para el rey. El rey tiene colgada del cuello una llave mágica que obliga al troll a obedecer sus órdenes. En sus bolsillos hay un frasquito con el antídoto de la trampa de su dormitorio.

- ◇ 2 goblins con espada y escudo (+1 al armor class por el escudo).
- ◇ 2 goblins con redes y espada: si atacan con la red e impactan, el objetivo queda atrapado. No podrá hacer otra acción salvo liberarse (necesaria tirada de salvación de destreza).
- ◇ 1 chamán con dos tablillas con hechizos aleatorio.
- ◇ 1 goblin con acordeón. Intentará huir para avisar al troll.

- ◇ Rey goblin: armado con espada y escudo (+1 al armor class por el escudo). Adicionalmente llevará una llave mágica para controlar al troll y 2 frascos con el antídoto del veneno de la sala del dormitorio del rey goblin.

Si los aventureros consiguen la llave, podrán utilizarla para controlar al troll y hacer que éste haga lo que quieran. El troll intentará aprovechar cualquier oportunidad para robar la llave e intentar huir.



## 12. EL DORMITORIO DEL REY GOBLIN

Aquí duerme el rey goblin. Hay una cama grande y cómoda. A la entrada de la sala hay una trampa con un hilo casi invisible a la altura de las rodillas (prueba de percepción o similar para verlo con dificultad a discreción del master). Si no lo ven, cualquiera que entre en la sala tropezará y hará que se disparen una serie de dardos venenosos que quitan 1d4 puntos de golpe cada 10 minutos a menos que se encuentre un antídoto. Sobre su escritorio hay un mapa con los planos de la fortaleza y frascos con el veneno. En una de las paredes del dormitorio, puede verse un telar con un dibujo de una gran hacha. Es un dibujo muy rudimentario. Si se retira este telar, podrá encontrarse un pasadizo secreto que lleva hasta la cocina (al rey goblin a veces le gusta picar algo de la cocina por las noches sin que nadie lo sepa).

El rey goblin lleva encima el antídoto para el veneno a todas horas encima.

## 13. LA SALA CON TESOROS

En el suelo, junto a la entrada a la sala, hay una runa dibujada en el suelo. Del techo del arco de la entrada hay una cuerda para balancearse y sortear la runa del suelo. Quien la pise se teletransportará hasta dentro de la celda que hay en la sala de prisioneros.

Tesoro:

- ◇ 8000 monedas de plata.
- ◇ Colgante de plata con una esmeralda incrustada. (600 oro)
- ◇ Diadema de oro. (1000 oro)
- ◇ Abrecartas con diamantes incrustados (1100 oro)

## 14. LA COCINA

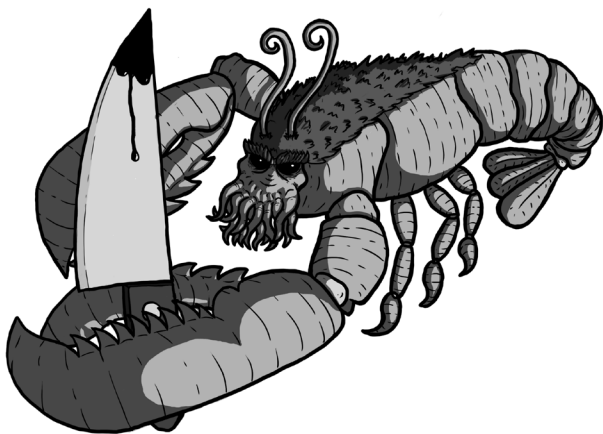
En esta sala hay una mesa donde los goblins preparan la comida. Hay un horno alimentado por madera donde los goblins están intentando cocinar unas criaturas similares a langostas (langostas cavernarias). Éstas están haciendo fuerza para salir del horno, mientras un goblin intenta mantenerlas dentro con un palo largo. Sobre la mesa, hay 3 langostas armadas con cuchillos de cocina amenazando a dos goblins. Un extremo de la mesa está en llamas, y todo el mundo parece ignorarlo.

Por otro lado, hay un goblin vestido con un traje blanco (sucio, por supuesto) y un gorro de chef. Está riñendo a tres goblins, golpeando a uno de ellos con un rodillo de cocina en la cabeza.

Hay restos de sangre por toda la sala, salpicando cada rincón. Por el suelo puede encontrarse huesos humanos de todo tipo y tamaño.

Junto a una de las paredes, puede encontrarse una gran caja de madera que pone “verduras” junto a la pared. Si se retira, podrá descubrirse una entrada secreta que lleva hasta el dormitorio del rey goblin.

- ◇ 1 Goblin armado con un palo largo: cuando vea a los aventureros, ignorará a las langostas del horno e intentará perseguir a los aventureros.
- ◇ 2 Goblins desarmados siendo amenazados por las langostas: se mantendrán quietos mientras estén amenazados por las langostas.
- ◇ 2 Langostas cavernarias: intentarán a toda costa escapar del horno y huir de la cocina.
- ◇ 3 Langostas cavernarias armadas con cuchillos: atacarán a todo lo que se les acerque
- ◇ 1 Chef goblin armado con un rodillo de cocina (+1 moral): atizará a los demás goblins desarmados para que ataquen a los aventureros.
- ◇ 3 goblins desarmados siendo reprendidos por el chef: en cuanto el chef esté distraído, intentarán huir de la cocina.



# TABLAS ALEATORIAS

## EVENTOS ALEATORIOS

Lanza 1d10 cada vez que notes que hay demasiada quietud en el juego (se recomienda idealmente cada hora como máximo) y consulta lo que sucede en la tabla que se muestra a continuación:

1d10	Evento Aleatorio
1	Se oye aullido.
2	Temblor
3 - 4	Voces de goblin.
5 - 6	Encuentro aleatorio (ver siguiente tabla).
7	Te encuentras una seta aleatoria.
8	Una corriente de aire apaga antorchas.
9	Bandada de murciélagos.
10	Se escucha gruñido.

## ENCUENTROS ALEATORIOS

En caso de que hayas obtenido “encuentro aleatorio” en la tabla de eventos aleatorios, lanza 1d10 y consulta la siguiente tabla para saber qué tipo de encuentro aleatorio es.

1d10	Encuentro aleatorio
1 - 2	Patrulla 2 goblins.
3 - 5	Goblin transportando madera.
6	Goblin montado en lobo.
7	Te encuentras con un prisionero que se ha escapado.
8	Te encuentras con un humano ladrón.
9	Te encuentras con un goblin herido.
10	Goblin con 2 garrapatos.

## TABLA DE REACCIONES DE GOBLINS

En algunos casos, el comportamiento de los goblins al ver a los aventureros no está definido en las salas. En estos casos, se deja a discreción del máster o puede hacerse una tirada de 1d10 en la siguiente tabla:

1d10	Reacción
1 - 4	El goblin atacará a los aventureros al verlos.
5 - 7	El goblin huirá gritando para avisar a los demás.
8-9	El goblin intentará negociar con los aventureros para no dar la alarma.
10	El goblin ayudará a los aventureros.

## SETAS

Consulta la tabla a continuación para conocer el efecto de consumir una seta o de aspirar polvo de la seta. Puedes lanzar 1d10 para obtener una seta aleatoriamente:

1d10	Seta	Efecto
1	Roja	+1 ataque -1 constitución.
2	Azul	-1 herida.
3	Amarilla	Alucinógena.
4	Negra	+2 destreza.
5	Morada	Te arde la boca y necesitas agua.
6	Roja con lunares blancos	Alimento normal.
7	Azul con lunares blancos	Te quedas dormido.
8	Amarilla con lunares blancos	+1 fuerza -1 inteligencia
9	Morada con lunares blancos	Te otorga visión nocturna.
10	Negra con lunares blancos	+1 AC -1 HP



# MONSTRUOS

Esta sección contiene los distintos monstruos que aparecen en la dungeon. Están escritas para Vieja Escuela: El juego de rol y puedes utilizarlas tal cual si juegas a un retroclon compatible, o adaptarlas si utilizas otro sistema.

## GOBLIN

Pequeños y grotescos humanoides, con piel verde y ojos rojos. Viven bajo tierra porque les molesta la luz del sol, provocándoles quemaduras en su piel.

Niv 1; Iniciativa 11; Mov 9; Atq arma (1d6); Def 12

*Talentos:* Ninguno.

## GOBLIN GUARDAESPALDAS / REY GOBLIN

Son un poco más grandes que los goblins comunes.

Niv 2; Iniciativa 12; Mov 12; Atq arma (1d8); Def 14

*Talentos:* Ninguno.

## TROLL

Estúpidos. Humanoides de 8 pies de altura. Comen carne de otros humanoides. Viven bajo tierra, y en ocasiones conviven con goblins.

Niv 6; Iniciativa 13; Mov 12; Atq 2 garras (1d8); Def 15

*Talentos:*

- ◊ Regenerar: recupera 3 Pv por asalto salvo por fuego o ácido.
- ◊ Revivir: si muere (0 PV), se regenerará y luchará de nuevo en 2d6 asaltos.
- ◊ Miedo al fuego: tira con desventaja cuando se le ataca con fuego o ácido.



## LOBO

Yacen principalmente en tierras salvajes, aunque en ocasiones viven en cuevas.

Niv 3; Iniciativa 14; Mov 15; Atq mordisco (1d6); Def 12

*Talentos:* Ninguno.

## GARRAPATO

Estas extrañas criaturas constan de una gran cabeza de un metro de radio y de dos patas traseras que salen de ella. Se desplazan por medio de grandes saltos y son capaces de engullir a sus presas de un bocado. Para aquellas presas que no son capaces de engullir enteras, disponen de grandes dientes y colmillos para poder triturarlas. Los goblins suelen utilizarlos como medio de transporte o a modo de perros guardianes. Para poder manejarlos sin peligro de ser engullidos, los goblins utilizan tridents para pastorearlos.

Niv 2; Iniciativa 13; Mov 12; Atq arma (1d8); Def 11

*Talentos:*

- ◇ Salto: como acción, un garrapato puede dar un salto que le permite mover a 12 ignorando el terreno.
- ◇ Salvaje e impredecible: al principio de cada turno, tira 1d6 por cada grupo de garrapatos en la sala. Con un resultado par atacarán, con impar saldrán huyendo. Los garrapatos ignoran la moral cuando están en grupo.
- ◇ Grandes bocas: si el garrapato combate, tiene una probabilidad de 1/10 de querer engullir a su víctima. Si es así, la víctima tendrá que realizar una tirada de salvación de destreza o el garrapato lo engullirá entero sufriendo 1d8. La víctima podrá intentar escapar de su estómago haciendo una tirada de salvación. Cada turno dentro del estómago perderá 1d10 ignorando armadura.

## LANGOSTA CAVERNARIA

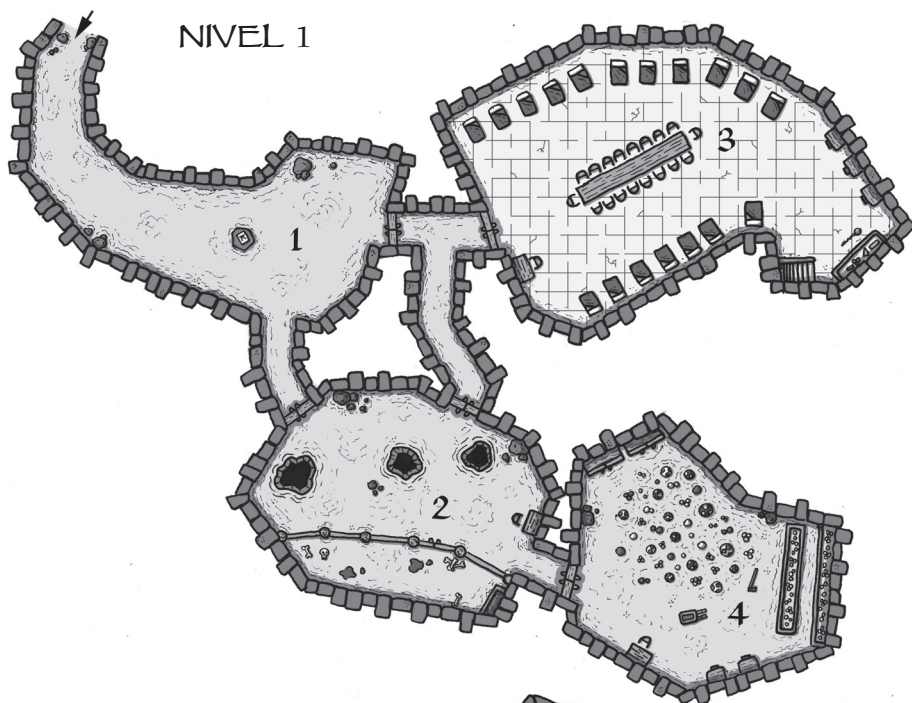
Criatura similar a una langosta, pero mucho menos agradable a la vista. De apenas unos 40cm de longitud. Está armada con unas potentes pinzas.

Niv 0 (PV 1d4); Iniciativa 12; Mov 9; Atq cuchillo (1d6) pinza (1d4); Def 11  
*Talentos:*

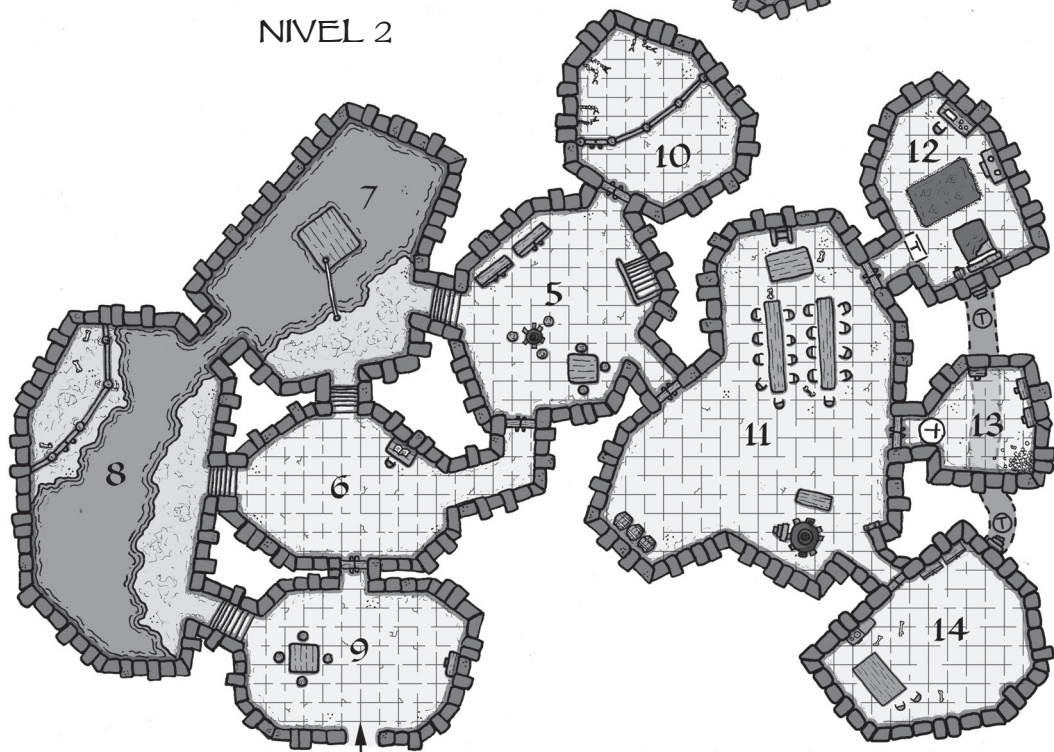
- ◇ Pinzas: como acción, una langosta cavernaria puede atacar con sus pinzas. Al hacerlo, hará un daño de 1d4 y se mantendrá apretando a su víctima, causando 1d4 de daño por turno hasta que su víctima pueda soltarse (tirada de instintos+FUE 12).



# NIVEL 1



# NIVEL 2





¿A quién no le gusta una delicatessen? Los goblins que habitan la montaña han descubierto que la carne humana es mucho más sabrosa que la carne de cualquier ganado. ¿Seréis vosotros los héroes que liberen a las poblaciones vecinas de su tormento? Adéntrate en la guarida de estos seres de piel verde, donde tú y tus compañeros os enfrentaréis a situaciones donde tendréis que decidir si queréis el oro o salir de ese terrible lugar con vida. Seréis testigos del día a día de un goblin cualquiera y de su convivencia con otras criaturas. ¿Intentaréis pasar desapercibidos? ¿Derrotaréis a todos sus habitantes? Os advertimos de que decidáis lo que decidáis, será peligroso y que el hambre de los goblins es difícil de detener. ¡Bon appetit!