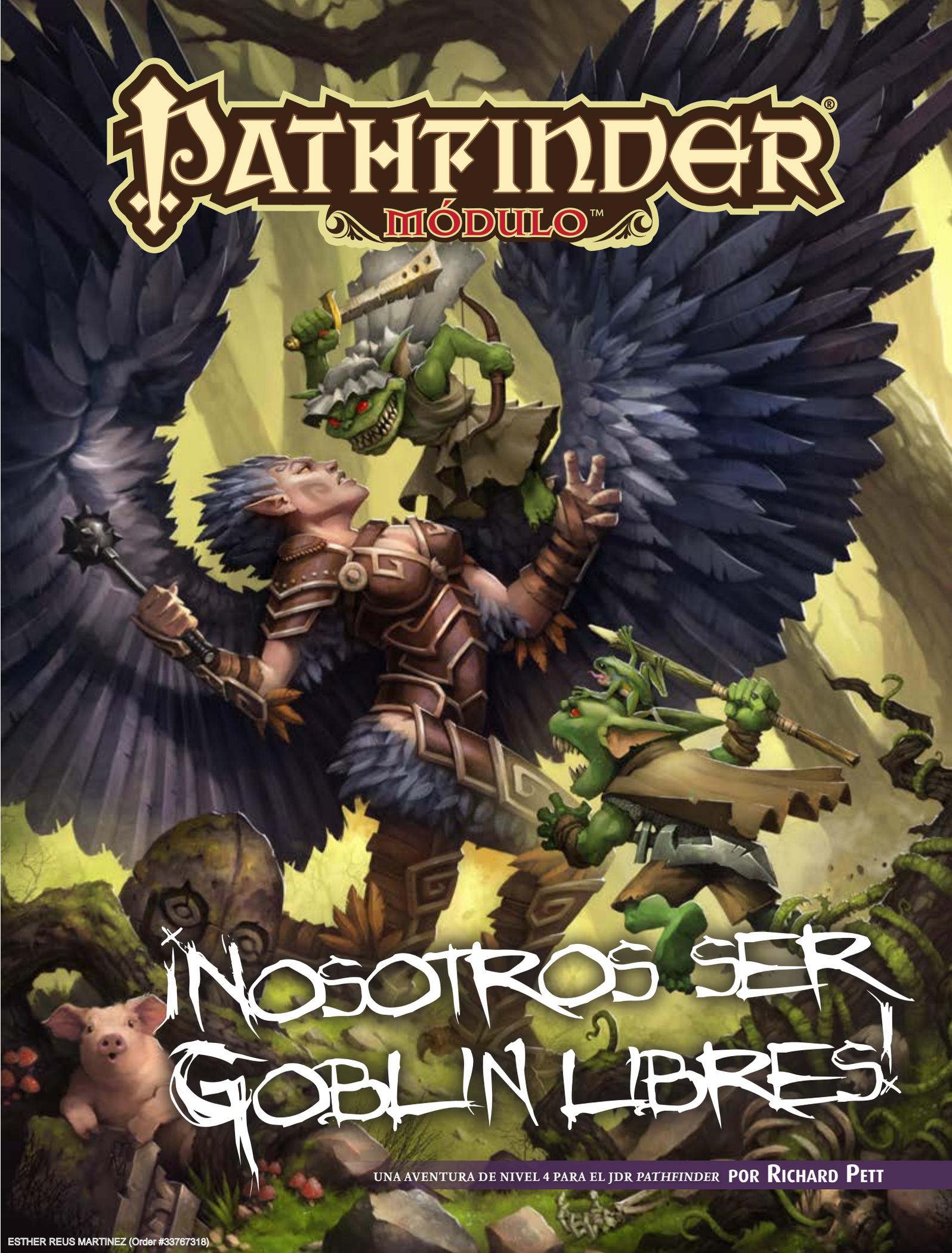


# PATHFINDER<sup>®</sup>

## MÓDULO<sup>™</sup>



¡NOSOTROS SER  
GOBLIN LIBRES!

UNA AVENTURA DE NIVEL 4 PARA EL JDR PATHFINDER POR RICHARD PETT

# CAMPAMENTO SZARNI

# CUEVA DE LOS MASCAPAJAROS



# EL MÁS MEJOR DE LOS CAMPOS DE TRUFAS



Autor • Richard Pett

Ilustración de portada • Jaime Martínez

Ilustraciones interiores • Dave Allsop, Miguel Regodón  
Harkness, Brynn Metheny, Caio Maciel Monteiro y  
Antoine Rol

Cartografía • Jared Blando

Dirección creativa • James Jacobs

Jefatura de redacción • F. Wesley Schneider

Redactor jefe • James L. Sutter

Dirección de desarrollo • Adam Daigle

Jefatura de desarrollo • Rob McCreary

Desarrollo • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland y  
Owen K.C. Stephens

Ayudantes de redacción • Judy Bauer y Christopher Carey

Redacción • Joe Homes, Andrea Howe y Ryan Macklin

Jefatura de diseño • Jason Bulmahn

Diseño • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland y Mark  
Seifter

Jefatura de dirección artística • Sarah E. Robinson

Dirección artística sénior • Andrew Vallas

Dirección artística • Sonja Morris

Diseñadores gráficos • Emily Crowell y Ben Mouch

Editor • Erik Mona

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Jefatura de marketing • Jenny Bendel

Dirección financiera • Christopher Self

Contabilidad • Ashley Kaprielian

Entrada de datos • B. Scott Keim

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de desarrollo de software • Cort Odekirk

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Coordinador de campañas • Mike Brock

Gestión de proyecto • Jessica Price

Coordinador de licencias • Michael Kenway

Equipo de atención al cliente • Sharaya Kemp,  
Katina Mathieson, Sara Marie Teter y Diego Valdez

Equipo de almacén • Will Chase, Mika Hawkins,  
Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo web • Christopher Anthony, Liz Courts, Winslow Dalpe,  
Lissa Guillet, Erik Keith, Chris Lambertz y Scott Spalding

## Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Traducción • Paco Sánchez

Coordinador de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Darío Pérez Catalán

## En Portada



Jaime Martínez nos muestra que no todos los goblins tienen miedo de las arpias: ¡Reta, Poog y Nord el Chillón cara a cara contra la merodeadora alada Isidra!



## ÍNDICE DE MATERIAS

### PRIMERA PARTE: NOSOTROS ABURRIDOS . . . 3

Los jefes de la tribu Mascapájaros se aburren de dar órdenes a sus seguidores. ¡Han pedido una nueva aventura!

### SEGUNDA PARTE: ¡INTRUSOS! . . . . . 6

Tras una búsqueda de trufas fallida, Nord el Chillón vuelve a la cueva de los Mascapájaros para alertar a los jefes de que unos vagos szarni han matado a algunos miembros de la partida de caza y están acampados cerca del Más Mejor de los Campos de Trufas.

### TERCERA PARTE: BUSCANDO TRUFAS . . . . 8

Tras superar a los bandidos szarni, los jefes goblins se dirigen al Más Mejor de los Campos de Trufas en busca de unas cuantas para el banquete, ¡pero el peligro les acecha!

### PERSONAJES PREGENERADOS . . . . . 11

Esta sección presenta las estadísticas de los cuatro jefes goblins, Reta, Poog, Moogmurch y Chuffy, así como las de Nord el Chillón, ¡el nuevo compañero animal de Poog!

*¡Nosotros ser goblin libres!* Es un módulo para *Pathfinder* diseñado para cuatro goblins de 4º 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.

## REFERENCIAS

Este documento se refiere a otros productos del Juego de rol *Pathfinder* utilizando las siguientes abreviaturas, aunque dichos suplementos no son necesarios para utilizar este documento. Los lectores interesados en las referencias a los productos de tapa dura de *Pathfinder* pueden encontrar las reglas completas de dichos productos disponibles de manera gratuita (en inglés) en Internet en [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd).

Guía del jugador avanzada

GJA



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

[paizo.com](http://paizo.com)



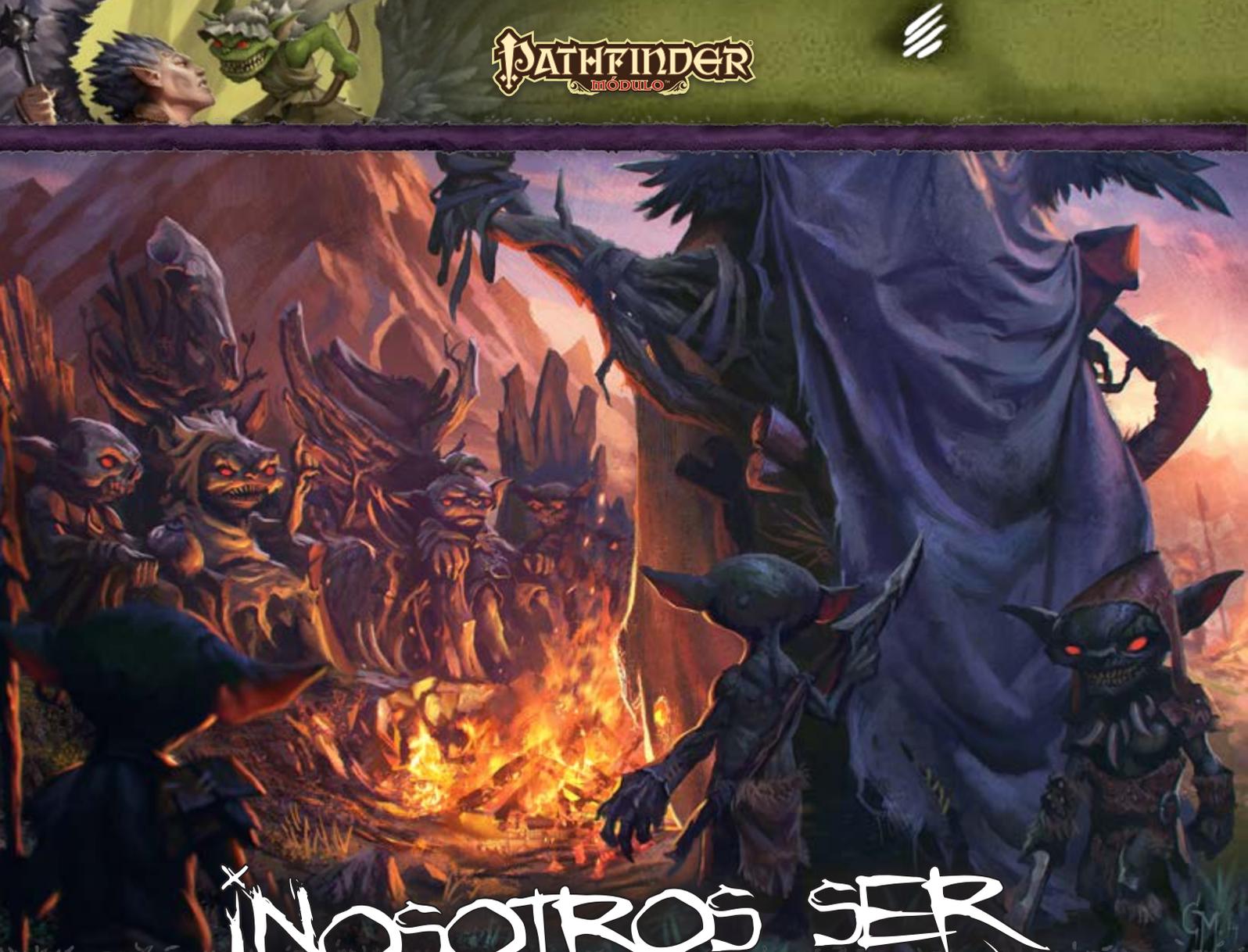
Devir Contenidos S.L.  
Rosellón, 184, 5ª planta  
08008 Barcelona  
España

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

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

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

*¡Nosotros ser goblin libres!* © 2015 Paizo Inc., quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder* y Sociedad *Pathfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, El juego de cartas de aventuras *Pathfinder*, las Sendas de aventura *Pathfinder*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Map Pack*, los módulos *Pathfinder*, los peones *Pathfinder*, *Pathfinder Player Companion*, el juego de rol *Pathfinder* y *Pathfinder Tales* son marcas comerciales de Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc. para la versión española



# ¡NOSOTROS SER GOBLIN LIBRES!

## ACERCA DE ESTA AVENTURA

¡*Nosotros ser goblin libres!* es una aventura poco habitual; sirve tanto como partida única donde los jugadores interpretan a goblins, como de secuela de las aventuras del Día del Juego de rol gratis del 2011 ¡*Nosotros ser goblin!* y 2013 ¡*Nosotros ser goblin también!* Esta aventura supone que los jugadores utilizan personajes goblins de 4º nivel; tus jugadores pueden elegir su personaje de entre los cuatro pregenerados que se presentan en las páginas 12-15 de este documento. O si lo prefieren, pueden crear su propio personaje goblin, utilizando las reglas de la *Advanced Race Guide* y de *Goblins of Golarion* para tener aún más opciones para sus personajes.

Aunque ¡*Nosotros ser goblin libres!* es una secuela de las aventuras anteriores ¡*Nosotros ser goblin!*, no es necesario el conocimiento previo de dichas aventuras para jugar ésta.

NOSOTROS SER JEFES, PERO ABURRIDOS ESTAR.  
¡QUEREMOS AVENTURA! ¡TESORO AMASAR!  
HACED QUE UNA OCURRA, O LO PAGARÉIS.  
¡TRAÉDNOS TESORO! ¡IRÉIS! ¡OBEDECERÉIS!

## TRASFONDO DE LA AVENTURA

¡La historia de los héroes goblins Reta, Poog, Moogmurch y Chuffy continúa! No hace mucho, este grupo de goblins de la tribu de los Lamesapos se encontró en un embrollo, ¡y uno nada agradable! Al principio se dirigían a buscar fuegos artificiales y encontrar alguna buena diversión goblin, y acabaron por encontrarse cara a cara con una de las habitantes más aterradoras de la marisma: Vorka, la druida goblin caníbal. A la vuelta de su dura experiencia, los cuatro fueron tratados como héroes y se les concedieron grandes títulos e importantes posiciones en la tribu de los Lamesapos. Pero un día, la tragedia cayó sobre ellos: mientras los héroes goblins nadaban en la marisma Tocón de Salmuera, un grupo de aventureros humanos aniquiló a toda la tribu.

Sin tribu, los cuatro goblins tenían que buscar un nuevo lugar donde vivir. En las colinas del extremo occidental de la Bandeja del Diablo se encontraron con la tribu Mascapájaros, un grupo que estaba teniendo problemas propios con cerdos que escupían fuego, ogros asesinos y la vacante de su jefe.

Tras impresionar a los Mascapájaros con sus habilidades al completar desafíos goblins, los cuatro goblins partieron para librar a los Mascapájaros de su problema con los ogros. Tras un retorno triunfante, los Mascapájaros nombraron a los héroes goblins jefes de la tribu.

Los Mascapájaros adoran a sus nuevos jefes. Y también les temen. Tan solo una goblin de entre toda la tribu es lo suficientemente astuta como para actuar como consejera de los poderosos gobernantes, La Sabia Momia Peleadura. Pero resultó no ser lo suficientemente sabia después de todo, y desapareció una tarde cuando se encontró con una arpía llamada Isidra que había aterrorizado al resto de la tribu. Algunos de los Mascapájaros afirman que aún oyen la canción de la arpía interrumpida por los gritos de La Sabia Momia Peleadura algunas noches. Los jefes goblins no están preocupados y dicen que tan solo es el viento soplando entre los árboles.

Para los héroes, ser jefe era emocionante... al principio. Tenían una tribu de seguidores que les adulaba y les traía cualquier cosa que pidieran aunque no la necesitaran. Pero al cabo de un mes empezaron a aburrirse. Los jefes tenían que quedarse en casa y vigilar a la tribu. Tenían que ser importantes y no debían preocuparles otras tribus. Debían asegurarse de que los goblins tenían suficiente comida. Tenían que organizar incursiones a las que no podían ir. Tenían que dirimir discusiones acerca de a quién pertenecía el frasco de sanguijuelas que fue robado y comido. Al cabo de tres meses empezaron a ver que ser jefe era más un problema que algo que mereciera la pena. Reta, Poog, Moogmurch y Chuffy necesitaban algo divertido que hacer. Necesitaban una aventura. Y los nuevos jefes hicieron un anuncio: si no tenían una aventura apropiada, buscarían una nueva tribu para dirigir, ¡una cuyos seguidores supieran como ser ricos y divertirse!

Tras escuchar esto, los Mascapájaros se apresuraron para buscar la manera de complacer a sus jefes. Algunos se adentraron en los bosques para encontrar una aventura. Otros empezaron a construir cosas para complacer a sus aún aburridos

## ¿DÓNDE DE GOLARION?



Cierto número de tribus de goblins tienen su hogar en la parte más occidental de Varisia, conocida como la Costa Perdida. La cueva de la tribu de los Mascapájaros se encuentra a menos de una milla (*kilómetro y medio*) al sudeste del prominente pueblo de Punta Arena. El campo de trufas que se menciona en esta aventura está a una milla (*1,6 km*) al noreste de las colinas Percha de Cuervo.

e intrépidos líderes. Un grupo de goblins empezó a trabajar en un gran banquete que completarían con los pastelitos de trufas preferidos de los jefes y otras delicias goblin. Un trío de goblins se desplazó al cercano Más Mejor de los Campos de Trufas para recoger algunas con Nord el Chillón, un heroico cerdo de la tribu de los Lamesapos a quien Poog ha adoptado como compañero animal, pero aún no han vuelto. Mientras, el resto de la tribu está listo para presentar las aventuras que han encontrado para sus jefes. Aburridos y hambrientos, los jefes goblins esperan el espectáculo y el festín, cuestionándose en todo momento, “¿Fue realmente una buena idea convertirse en jefes?”

## PRIMERA PARTE: ¡NOSOTROS ABURRIDOS!

La aventura empieza con el gran banquete goblin preparado por los Mascapájaros para sus nuevos jefes. Éstos están sentados en sus sillas-trono en una plataforma alzada, mientras el resto de la tribu corre a su alrededor presa del pánico llevando a cabo patéticos (y en ocasiones autodestructivos) intentos de encontrar algún tipo de entretenimiento para sus jefes o, mejor aún, buscándoles una aventura.

Se sirven comida y bebida libremente durante todo el día, pero incluso el guiso de gaviota, la quiche de babosa negra, los pastelitos rellenos de bayas venenosas y las colas de cachorro de perro hervidas son un mero pasatiempo pasajero. La diversión real son los cuatro entretenimientos que los Mascapájaros han organizado apresuradamente para este día.

Entre los siguientes eventos, anima a los PJs a hacer peticiones a sus seguidores. Tienen a miembros de la tribu a su alrededor para rellenar sus tazas, traerles tentempiés o darles masajes en los pies. Anima a los héroes goblins a ordenar a un individuo que se quede en pie y quieto mientras le lanzan restos de comida. Deja que se diviertan viendo que su palabra es la ley.

Para empezar con la aventura, lee o parafrasea lo siguiente.

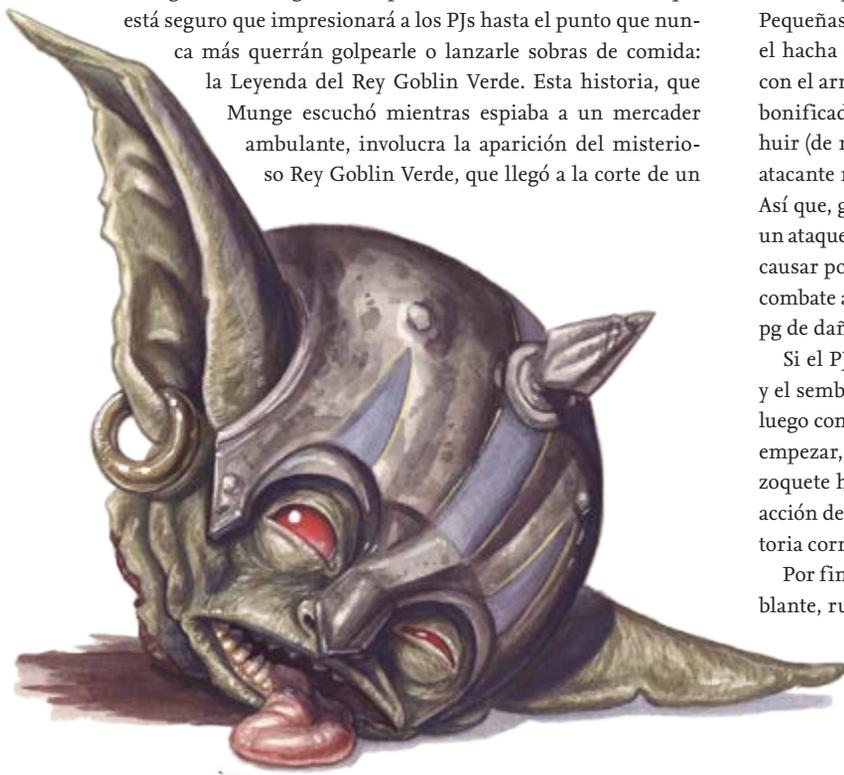
“Ser jefes es aburrido. Las aventuras son interesantes. Como jefes goblins, estáis totalmente decididos a que vuestros seguidores de la tribu de los Mascapájaros puedan entreteneros o traer os aventuras para apaciguar vuestro aburrimiento. Es decir: ¡que tienen un problema! Se ha preparado un gran banquete en vuestro honor, y los goblins se han repartido por todas partes para tenerlo todo listo. Mientras intentan manteneros satisfechos, unos pocos han ido con Nord el Chillón a recoger vuestras trufas preferidas”.

Un puñado de goblins de los Mascapájaros ha trabajado duramente para deleitar a sus gruñones jefes. Han hecho incursiones secretas a lugares de almacenamiento para volver con tesoros con los que satisfacer las demandas de sus dirigentes; planean entregarles esos objetos como premios por tener éxito en los entretenimientos (tan solo para que los jefes no empiecen con las baratijas en su poder). Mientras la tribu reunía cosas para la celebración, dos goblins, Plunger y Reg Hierbaenana, han traído algo enorme cubierto por una andrajosa y remendada manta. Dicen que es una sorpresa secreta que hará feliz a todos los jefes, y que será revelada más tarde durante el banquete. Sin embargo, todo el mundo sabe que los goblins no son buenos guardando secretos. Un par de Mascapájaros, esperando ganarse el favor de los otros, han arruinado la sorpresa y le han dicho a los cuatro goblins que Reg y Plunger han construido una estatua en honor a las hazañas realizadas por los jefes.

¡Pero primero, deben divertir a los jefes!

## PRIMER ENTRETENIMIENTO: EL REY GOBLIN VERDE

Todos los goblins han absorbido historias, y Aplastapolillas Munge no es ninguna excepción. Escuchó una historia que está seguro que impresionará a los PJs hasta el punto que nunca más querrán golpearle o lanzarle sobras de comida: la Leyenda del Rey Goblin Verde. Esta historia, que Munge escuchó mientras espiaba a un mercader ambulante, involucra la aparición del misterioso Rey Goblin Verde, que llegó a la corte de un



señor y ofreció un trato único: la oportunidad de dejarse cortar la cabeza mientras le fuese permitido devolver el golpe después. En la historia, al Rey Goblin Verde le cortaban la cabeza y luego se la volvía a poner... bueno, Munge no recuerda bien cómo acaba la historia, ya que es menos interesante tras la parte en que le cortan la cabeza.

Desafortunadamente, el plan de Munge de relatar la historia de una manera fantástica tiene un pequeño defecto, que se pone de manifiesto cuando presenta el entretenimiento a los PJs.

Munge se acerca al estrado vestido como el Rey Goblin Verde y, sobreactuadamente, anda lentamente hacia los PJs arrastrando una enorme hacha de guerra enana, demasiado grande para él. Cuando alcanza el último escalón que lleva a la plataforma toma aire, y presenta su desafío de la manera más poética y épica que un goblin puede.

Su oferta es simple: uno de los jefes le asesta un golpe en el cuello con el hacha de guerra (y no otra arma), pero luego Munge tendrá la oportunidad de devolver el golpe en el cuello de quien le haya golpeado. Deja claro que promete no apartarse ni moverse mientras el arma lo golpea. Los PJs pueden llevar a cabo una prueba de Saber (local) CD 20 para recordar una escueta versión del ‘cuento de los patilargos’ original, pero su recuerdo es imperfecto. ¿Quizá la escucharan de boca del propio Munge? Cualquiera PJ que supere la prueba podrá recordar que tras haberle sido cortada la cabeza, el Rey Goblin Verde la recogió, y se la puso de nuevo... pero la historia se volvía aburrida a partir de ese punto y no puede recordar como continuaba.

El hacha de Munge es un hacha de guerra enana de tamaño Mediano (que causa 1d10 pg de daño cortante) y es muy difícil de manejar por los goblins, que sufren un penalizador -2 al ataque por utilizar un arma no adaptada para criaturas Pequeñas. Además, cualquier goblin que no sea competente con el hacha de guerra enana sufrirá un penalizador -4 adicional con el arma. Aunque Munge se postra ante ellos (otorgando un bonificador +4 a los ataques por estar en el suelo) y no intenta huir (de momento), no se le considera indefenso, así que el PJ atacante no puede llevar a cabo una acción de golpe de gracia. Así que, golpear el blando y delgado cuello de Munge requiere un ataque con éxito contra CA 10, y el que empuña el hacha debe causar por lo menos 6 pg de daño para dejar a Munge fuera de combate a 0 o menos puntos de golpe. Si el PJ causa al menos 12 pg de daño, Munge es decapitado.

Si el PJ falla, los goblins reunidos lanzan un grito ahogado y el semblante de Munge refleja alegría durante un instante, y luego confusión. Rápidamente apunta que así no es como debía empezar, y el PJ puede intentarlo de nuevo: claramente algún zoquete ha despistado al jefe. Y continua con esto hasta que la acción deseada, ser decapitado, le permita continuar con la historia correctamente.

Por fin, la cabeza de Munge, con cara de asombro en su semblante, rueda por el suelo entre gritos de victoria del público.

Desgraciadamente, Munge no había pensado demasiado en el siguiente paso, y esto acaba con el espectáculo mientras su cuerpo se contrae en un sucio y sangriento estertor.

Si el daño no es suficiente para matarlo, o si el PJ elige no dar el golpe, Munge se vuelve loco y ataca a los jefes mientras grita, “¡Esto no ha funcionado como yo suponía! ¡Lo habéis arruinado todo! ¡Mi historia!”

Desafortunadamente, como jefes son libres de considerar que este entretenimiento que no garantiza ningún tesoro es una auténtica basura. La tribu permanece en silencio, apenada. Afortunadamente, los goblins no pueden estarse callados durante mucho tiempo, y no tarda mucho en empezar el segundo entretenimiento.

## SEGUNDO ENTRETENIMIENTO: LA CARRERA DE PERROS GÖBLIN

Tras el intento fallido de aventura de Munge, Munkle Machacacachorros saca a cuatro perros goblin (Lirio Hojaldrado, Gruñidos, Resoplalame-tones y Colgajos) de su desvencijada jaula y los lleva a la plataforma que hay en el centro del claro. Allí entretiene a los reunidos con el cuento tradicional goblin llamado “La Carga de los Más Poderosos”. Esta historia narra que un grupo de héroes goblins llevó a cabo una valiente carga contra la muralla de una ciudad humana. Los goblins saltaron el foso, escalaron la muralla, quemaron todo el lugar hasta los cimientos y luego volvieron cabalgando con las mejores viandas de la ciudad. En su versión, Munkle compara a cada uno de los jefes con uno de los grandes héroes goblins del antiguo cuento tradicional esperando ganarse el favor de los insatisfechos jefes.

Luego Munkle explica las reglas de su entretenimiento, la carrera de perros goblin. Montados en los inquietos perros goblin (*Bestiario*, pág. 234), los jefes deben correr hacia el bosque y saltar sobre un pozo de barro fresco, trepar un escarpado risco, destrozarse un calabacín pintado para parecer un gnomo, descender a toda velocidad del risco y saltar por encima de una mata de zarzas antes de volver al claro.

La velocidad no es importante en esta prueba, que es más una carrera de obstáculos que una carrera real. Los PJs deben abrirse camino por cada obstáculo, intentando superar de nuevo cada prueba fallida (lo que les retrasará). No se proporcionan sillas de montar, así que los PJs tienen un penalizador -5 a sus pruebas de Montar porque deben montar ‘a pelo’.

**Saltadores de barro:** saltar por encima del pozo de barro requiere una prueba de Montar CD 15. Fallarla significa que los PJs se revuelcan en el barro de manera deshonrosa.

**Corredores de riesgos:** trepar por el risco es mucho más fácil, requiere tan solo una prueba de Montar CD 5 para mantenerse sobre el lomo del perro durante el irregular ascenso. Fallar indica que el PJ sale despedido del perro, sufriendo 1d4 pg de daño por caída, y debe montar de nuevo para continuar la carrera. Un PJ puede negar este daño con una prueba de Montar CD 15 para reducir la caída.

**Destrozadores de gnomos:** una vez los PJs alcanzan la cima del risco, se encuentran con cuatro calabacines pintados para parecer gnomos, cada uno con ridículas cejas y pelucas de extraños colores. Los PJs deben guiar sus monturas con las rodillas (Montar CD 5) y atacar a su calabacín con un arma o lanzarle

una piedra. Para impactar a los calabacines pintados deben llevar a cabo una tirada de ataque contra CA 10, y el calabacín será destruido si sufre por lo menos 1 pg de daño.

**Saltadores de zarzas:** tras destruir los calabacines gnomos, los jefes goblins deben descender del risco a la carrera (Montar CD 5 para mantenerse sobre los perros) y saltar por encima de unas matas de zarzas (Montar CD 15). Un goblin que falla la prueba cae en las zarzas sufriendo 1d4 pg de daño perforante. Un PJ puede evitar este daño con una prueba de Montar CD 15 para reducir la caída.

Aunque todas las reglas necesarias para dirigir esta prueba están aquí incluidas, pueden darse algunas situaciones inesperadas (como siempre ocurre cuando los goblins organizan pruebas). Si este es el caso, consulta las páginas 201-202 de las *Reglas básicas* para reglas adicionales del combate montado.

Una vez la carrera se explique y los jefes hayan montado, la carrera empezará con un ¡Pum! cuando Munkle encienda un petardo para dar inicio a la misma. El primer goblin en volver gana un bote de *bálsamo restaurador* con sabor a bacón. Si hay un empate, Munkle se preocupa y busca una manera de que los ganadores puedan compartir el premio.

## TERCER ENTRETENIMIENTO: ¡QUEMAR PERROS! ¡QUEMAR CABALLOS!

El siguiente equipo de goblins ha preparado un poco de diversión, enfatizada con un olorcillo a quemado y un regusto a explosiones. Los goblins han creado varios muñecos de paja representando algunas de las hazañas de los jefes goblins. Seis de estos toscos muñecos tienen forma de perro, tres de ellos de caballo, y uno en particular (de madera) representa a un ogro (intenta representar a Papá Picar-ne, el ogro que los jefes derrotaron para convertirse en líderes de la tribu de los Mascapájaros). Los muñecos de paja están situados en un claro a 10 pies (3 m) delante de la plataforma, y a cada uno de los héroes goblins se le ha entregado un fuego artificial de vela de estrella (consulta el *Ultimate Equipment* para más información sobre los fuegos artificiales de vela de estrella, aunque todas las reglas necesarias para esta prueba se presentan aquí).

Una vez los fuegos artificiales se han distribuido, Trimple Bocapodrida, un recién convertido a Zarongel bajo el tutelaje de Poog, explica que el objetivo de esta ‘aventura’ es disparar los fuegos artificiales contra los muñecos de paja, preferiblemente haciéndolos arder.

Una vez encendidos, los fuegos artificiales vela de estrella pueden lanzar un ascua llameante cada asalto durante cuatro asaltos. Los PJs deben llevar a cabo ataques de toque a distancia con el fuego artificial de vela de estrella contra los muñecos de paja. Este ataque se lleva a cabo con un penalizador -6 (-2 por el rango de incremento y -4 por no tener competencia).

Para hacer de esto un concurso entre los jefes y no una intensa batalla campal, cada figura tiene un valor diferente de puntos. Los perros tienen CA 13 y valen 2 puntos cada uno. Los caballos tienen CA 10 y valen 1 punto cada uno. Cada muñeco de caballo o de perro puede ser atacado e incendiado una sola vez para obtener puntos. El muñeco de Papá Picar-ne tiene



una CA de 10 y vale 1 punto, pero puede ser atacado tantas veces como los PJs quieran para obtener puntos.

Para ayudar a los PJs a visualizar los diferentes tipos y la distribución de los muñecos de paja, considera utilizar miniaturas, peones o marcadores para representar a los muñecos, aunque las miniaturas no son necesarias para esta escena.

El PJ con más puntos tras lanzar la última ascua de los fuegos artificiales gana un *elixir de esconderse*.

## CUARTO ENTRETENIMIENTO: MATAGAVIOTAS

A los goblins les encantan los juegos extraños y sádicos. Uno de los juegos favoritos entre las tribus de la costa es el llamado matagaviotas. Para jugar a este juego, una punta de un cordel está atada a la pata de una gaviota, mientras que la otra punta es sujeta por un goblin. Los demás goblins lanzan piedras al pobre pájaro, intentando hacerlo caer mientras vuela. El goblin que sujeta el cordel puede tirar de éste para hacer fallar a los demás.

Esta prueba ha estado a punto de no poderse llevar a cabo porque los Mascapájaros no habían reservado ninguna gaviota viva de la olla, un error del que inmediatamente se arrepintieron, sintiendo vergüenza por haberse olvidado. Dillbi Diezpuñgares salvó el día cuando se las ingenió para capturar un buitre mientras picoteaba parte de la comida, y se ha substituido este pájaro por la gaviota requerida.

Dillbi entrega a cada PJ una bolsa de buenas piedras para lanzar, luego se acerca a la jaula y libera al buitre atado mientras sujeta firmemente el cordel. Tras soltar al pájaro, los PJs lanzan

sus piedras al repugnante animal. Cada PJ puede lanzar una piedra por asalto, atacando al buitre a una distancia de 30 pies (9 m). Una piedra lanzada de esta forma causa 1d3 pg de daño contundente. A cada lanzamiento, Dillbi puede llevar a cabo una prueba de Destreza CD 10 para intentar aumentar la CA del buitre en 2 (Dillbi es una goblin normal con una puntuación de Destreza de 14, así que lleva a cabo la prueba con un bonificador +2). Si Dillbi saca un 1 o un 2 en su tirada, el cordel se le escapa de las manos y el buitre escapa, para inmediatamente ponerse a volar en círculos atacando a los goblins lanzadores de piedras. El PJ que mate al buitre, incluso si ha fallado lanzamientos anteriores, ganará un *gastrolito recio* (*steadfast gut-stone, Ultimate Equipment*).

### BUITRE

VD ½

**PX 200**

**Pg 6** (*Bestiary 3*)

## UNA BÚSQUEDA FALLIDA

Tras el juego matagaviotas, y cuando los goblins están a punto de empezar un extraño juego de acertijos que incluye bolsas de avispas, cajas llenas de ortigas y botes de clavos, Nord el Chillón aparece de repente en el claro gritando de pánico.

Apaleado y magullado, el Chillón salta hacia adelante, se inclina lentamente, y empieza a resoplar y a patear el suelo con sus pezuñas. Es obvio que intenta decirles algo a los jefes y acaricia con el hocico a Poog (que ha adoptado recientemente como compañero animal al heroico y glorioso cerdo). Poog puede utilizar su aptitud sortílega de *hablar con los animales* del dominio Animal para ver qué ha descubierto el Chillón y por qué está en ese estado.

Resulta que algo terrible ha ocurrido en la búsqueda de trufas. El Chillón y tres goblins habían acudido al Más Mejor de los Campos de Trufas para adquirir el ingrediente especial para el banquete cuando descubrieron un grupo de sczarni, criminales ambulantes que pueden encontrarse por toda Varisia, acampados al lado del camino. Los goblins intentaron acecharlos, pero los sucios humanos los descubrieron y atacaron a la expedición de buscadores de trufas. Nord el Chillón fue el único que pudo escapar, pero los otros tres goblins fueron abatidos.

Ahora parece que los seguidores de los jefes no son lo suficientemente buenos como para recoger trufas, y les toca a los jefes ir al Más Mejor de los Campos de Trufas ellos mismos si quieren pastelitos de trufas para el banquete.

## SEGUNDA PARTE: ¡INTRUSOS!

Si los PJs han utilizado muchos de sus recursos durante los entretenimientos previos, déjales que descansen antes de continuar con la aventura. Las trufas no se van a mover de sitio; los sczarni son vagos y lentos, y estarán acampados junto al campo de trufas por lo menos unos días.



El campo de trufas está a una milla (1,6 km), la misma distancia a la que un goblin típico podría perseguir a un cachorro antes de aburrirse o distraerse. Los goblins conocen el bosque lo suficiente, pero deben elegir su camino entre zarzas, peñascos y otro terreno complicado, lo que provoca que el viaje dure casi una hora.

## El campamento sczarni (VD 4)

Los PJs llegan al campamento sczarni tras deslizarse lentamente por los bosques.

“Dos carromatos, cuyos paneles de madera están exquisitamente tallados y pintados de vivos colores, están situados junto a un claro del bosque. Lo primero que puede verse en el pequeño valle es un fuego llameante y tres cabezas de goblins clavadas en picas. Troncos para sentarse y utensilios de cocina rodean el fuego, y el olor de un grasiento cocido flota en la suave brisa de verano”.

**Criaturas:** los bandidos sczarni están preparando la cena. Uno de ellos remueve una gran olla en el fuego, mientras otro pela patatas y despelleja conejos, y le lanza las sobras a uno de los atentos perros cercanos.

Los bandidos sczarni saben que la región está llena de goblins, y cuando mataron a los tres buscadores de trufas anteriores, les cortaron las cabezas y las clavaron en postes para intentar ahuyentar a cualquier otro goblin. Cuando descubran que hay nuevos goblins merodeando por su campamento, los sczarni se pondrán de pie de un salto y se defenderán.

La brisa sopla hacia el sur, así que los perros del campamento no pueden oler a los goblins que se aproximan, pero los perros o los bandidos pueden escuchar a los PJs si no son silenciosos. Tras detectar a uno de los PJs, los perros empiezan un coro de ladridos y gruñidos, alertando inmediatamente a sus dueños sczarni. Además de viajar con perros guardianes, los sczarni utilizan robustos caballos para tirar de sus carromatos. No son animales veloces, pero son afables y están acostumbrados a tirar de carros pesados durante largas distancias. Cuatro caballos de este tipo están atados a una cuerda entre dos árboles mientras pastan.

Dos de los caballos huyen cuando la pelea empieza, rompiendo las cuerdas y dirigiéndose hacia el bosque. Si su odio por los caballos es lo suficientemente fuerte, los goblins querrán perseguir a los caballos huidos, pero probablemente sea mejor dejarlo para otra ocasión. Tan solo dos caballos permanecen detrás, atados a sus postes y sin poder huir, pero hacen mucho ruido y saltan salvajemente, intentando huir si no se les calma. Los caballos luchan para defenderse tan solo si son atacados.



**NORD EL CHILLÓN**

Los PJs (o los bandidos) pueden utilizar también la fogata a su favor. Hay unos atizadores en el fuego, y algunos troncos pequeños que pueden utilizarse como armas flamíferas si es necesario. Los atizadores pueden utilizarse como armas improvisadas Medianas a una mano que causan 1d6 pg de daño contundente y 1 pg de daño por fuego. Los PJs pueden empuñar un tronco pequeño y utilizarlo como un arma improvisada Pequeña a una mano que causa 1d4 pg de daño y 1 pg de daño por fuego. Tras el combate, el fuego también sirve como una manera sencilla y complaciente con la que los goblins pueden quemar totalmente los carromatos sczarni.

## BANDIDOS SCZARNI (4) VD 1/2

### PX 200 cada uno

Humano pícaro 1

NM humanoide Mediano (humano)

**Inic** +7; **Sentidos** Percepción +5

#### DEFENSA

**CA** 17, toque 14, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva)

**pg** 10 cada uno (1d8+2)

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

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Espada corta de gran calidad +3 (1d6+2/19-20)

**A distancia** Arco corto +3 (1d6/x3)

**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6

#### TÁCTICAS

**Durante el combate** si los bandidos sczarni son conscientes de alguna manera de la aproximación de los goblins, dos de ellos preparan una emboscada detrás de los carromatos y atacan con sus arcos cortos desde la cobertura. Cuando luchan cuerpo a cuerpo, los sczarni maniobran alrededor del fuego para flanquear a sus enemigos y poder así utilizar su daño por ataque furtivo.

**Moral** los bandidos sczarni huyen a los bosques, abandonando el campamento, los caballos y los carromatos una vez quedan reducidos a 3 puntos de golpe o menos.

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8

**Ataque base** +0; **BMC** +2; **DMC** 16

**Dotes** Esquiva, Iniciativa mejorada

**Habilidades** Acrobacias +6, Averiguar intenciones +5,

Escapismo +6, Inutilizar mecanismo +6, Juego de manos +6,

Percepción +5, Saber (local) +4, Sigilo +6, Tregar +5

**Idioma** común

**CE** encontrar trampas +1

**Consumibles de combate** fuego de alquimista; **Equipo** arco corto y 20 flechas, armadura de cuero tachonado, espada corta de gran calidad, herramientas de ladrón, pedernal y acero, un par de pendientes con el aro de oro (valorados en 5 po cada uno), 4 po

## PERROS (3)

VD 1/3

PX 135 cada uno

pg 6 cada uno (*Bestiario*, pág. 233)

## CABALLOS (2)

VD 1

PX 400 cada uno

pg 15 cada uno (*Bestiario*, pág. 45)

**Tesoro:** tras derrotar a los buscadores de trufas goblins, los sczarni les robaron la bolsa de trufas y tiraron sus arcos cortos y sus rajaperros en el bosque junto a los cuerpos sin cabeza. Incluso se hicieron con el dedo rascador de Talladados y lo utilizaron para raspar alguna de las trufas robadas y así aromatizar su guiso. Piensa que los goblins acababan de empezar a buscar



BANDIDO SCZARNI

trufas y sólo habían conseguido encontrar cuatro (cada una del tamaño del dedo de un niño pequeño) antes de ser atacados.

El pillaje no es muy fructífero en esta remota zona, así que los sczarni no tienen demasiado botín en sus carromatos. Entre la ropa y la comida, los PJs pueden encontrar un manojo de cuatro flechas de adamantita, una caja de estaño con varias piezas de joyería (con un valor total de 140 po), un jamón bien conservado, tres botes de hidromiel (valorado en 2 po cada uno), una caja de madera con medio kilo de clavo de especie (valorado en 15 po), una prótesis de pie de latón (valorada en 2 po), y un hilo de cuentas de plegaria menor con tan solo una única cuenta de bendecir.

## TERCERA PARTE: BUSCANDO TRUFAS

Tras un breve paseo por el camino del bosque, los PJs llegan a un claro: un lugar conocido como el Más Mejor de los Campos de Trufas. En esta área hay dos encuentros, y los PJs pueden aproximarse a la escena desde diferentes direcciones, posiblemente investigando el silo (área 2) antes de acercarse al viejo roble (área 1).

### EL MÁS MEJOR DE LOS CAMPOS DE TRUFAS

“Un gran roble se alza en el borde norte del angosto claro. Su tronco está cubierto de enredaderas, y sus enmarañadas raíces proporcionan un próspero lecho para las mejores trufas de la zona. Árboles caídos y alguna que otra gran roca se reparten por todo este ancho claro. Hay un silo en ruinas no muy lejos”.

Este pequeño claro es en realidad la parte final de los terrenos de una granja abandonada. Pedregosas y pobres en nutrientes, estas tierras están descuidadas y llenas de malas hierbas a causa del abandono. El claro es conocido por producir las mejores trufas de esta zona, pero los goblins se aventuran con cautela en el mismo ya que con demasiada frecuencia hay caballos que vienen a pastar a la zona, y perros que merodean por el prado cazando conejos y algunas veces goblins. Los goblins han visto a algún cazador acechando esta parte de las tierras, que ha acabado con algún que otro goblin buscador de trufas con su certero arco.

En viajes anteriores (desde hace un par de meses) los Mascapájaros han descubierto que el granjero hace tiempo que no aparece, y decidieron que podrían volver al Más Mejor de los Campos de Trufas y buscar trufas tranquilamente.

### A1. El viejo roble (VD 3)

“Este enorme roble da sombra a gran parte del claro, y su copa es mucho más alta que la del resto de árboles del bosque”.

Las más sabrosas y ásperas trufas crecen en la tierra entre las retorcidas raíces de este viejo roble. Los goblins de la tribu de los Mascapájaros han acudido a este campo durante años, sobre todo para cazar pequeños

animales o para poner trampas. Pero al llegar Nord el Chillón a la tribu junto a los PJs, los Mascapájaros descubrieron que el campo era rico en deliciosas trufas, y las expediciones de búsqueda de trufas empezaron a darse con regularidad.

Aunque buscar trufas es normalmente una tarea mucho más adecuada para una cerda, Nord el Chillón tiene un fino olfato para las trufas y puede olerlas mientras retoza por las hojas caídas del enorme roble. Haz que el jugador que lleva a Poog como personaje pregenerado haga tiradas de Supervivencia para simular la búsqueda de trufas. Una CD 10 es suficiente para encontrar una trufa pero, tras algunas tiradas, surge un peligro.

**Criaturas:** envuelta alrededor del tronco del roble, una enredadera asesina utiliza su aptitud de camuflaje para permanecer oculta hasta que los PJs se aproximan y empiezan a excavar para sacar las trufas. La enredadera no estaba la última vez que los PJs visitaron el Más Mejor de los Campos de Trufas, y un goblin particularmente observador puede darse cuenta de ese detalle. Cualquier PJ que supera una prueba de Percepción o de Saber (Naturaleza) CD 20 hace esta observación y nota que hay algo fuera de lugar. Cualquier héroe goblin que recuerde que el árbol no tenía enredaderas la última vez (superando una prueba de Inteligencia CD 20) obtendrá un bonificador +2 por circunstancia a la prueba para frustrar la aptitud de camuflaje de la enredadera.

## ENREDADERA ASESINA

VD 3

PX 800

pg 30 (*Bestiario*, pág. 131)

## A2. El silo en ruinas (VD 4)

“Partes de las paredes de este viejo silo se sueltan de la argamasa de la construcción, dejando agujeros en la erosionada estructura. El techo de paja del silo está empapado y al descubierto en algunos puntos”.

Este viejo silo está vacío excepto por paja caída del techo, piedras resquebrajadas y restos de grano antiguo podrido. Una maraña de paja, ramas, ropas ajadas y otros objetos forma un enorme nido en las vigas para la actual habitante del silo.

**Criatura:** una arpía llamada Isidra vive aquí. Probablemente se haya despertado con los gritos de los héroes en su lucha contra la enredadera asesina. Enfadada por haber sido despertada, saldrá volando del silo y atacará a los jefes goblins. Si los goblins inspeccionan el silo en ruinas antes de buscar trufas, Isidra está en su nido en las vigas superiores del silo, a 30 pies (9 m) del suelo.

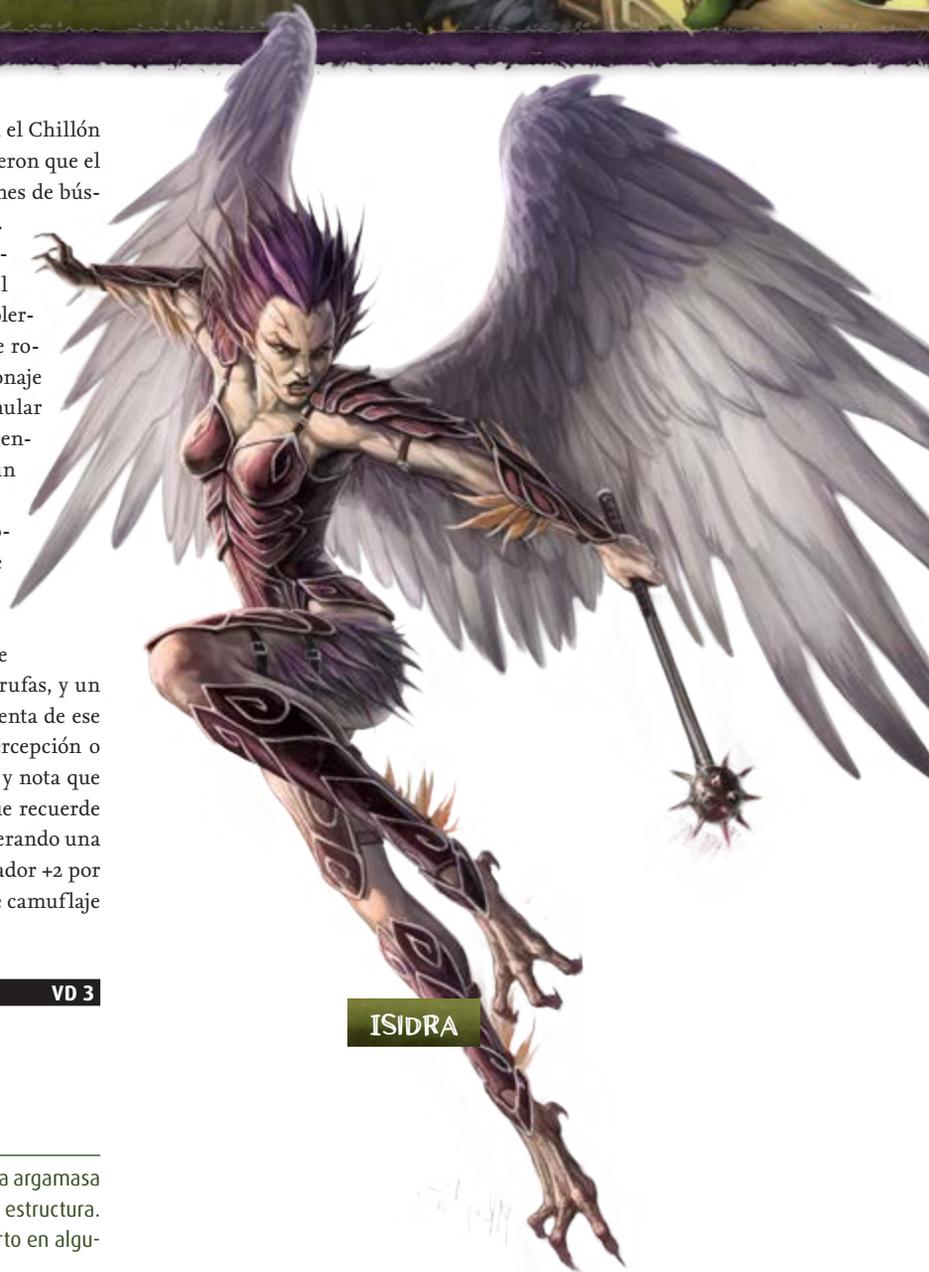
## ISIDRA

VD 4

PX 1.200

Arpía (*Bestiario*, pág. 27)

pg 38



ISIDRA

### TÁCTICAS

**Durante el combate** Isidra planea por encima de los PJs y utiliza su aptitud de canción cautivadora para fascinar a tantos PJs como le es posible, bajando solamente cuando sus enemigos cautivados están cerca. Entonces les ataca salvajemente con su maza de armas y sus garras. Si ninguno de los goblins está cautivado, utiliza Ataque en vuelo para reducirlos de uno en uno.

**Moral** sin temor alguno a los molestos goblins, Isidra lucha hasta la muerte.

**Tesoro:** si los PJs trepan al nido de Isidra y buscan por él, pueden encontrar el alijo de tesoro recolectado a partir de las víctimas anteriores de la arpía. Los objetos están en una mochila de cuero oculta bajo ramas y paja, requiriéndose una prueba de Percepción CD 20 para descubrirla. En la mochila hay los siguientes objetos: una pieza de coral rojo pulido (valorada en



200 po), un retrato enrollado de un hombre anciano y su perro (valorado en 50 po), un huevo de jade (valorado en 150 po), un *pergamino de detectar muertos vivos*, un *pergamino de puerta dimensional*, una *poción de levitar*, una *varita de estallar* (12 cargas) y una caja que contiene *incienso de meditación*.

**Desarrollo:** tras derrotar a la enredadera asesina y a Isidra, los goblins podrán recoger tranquilamente cualquier trufa que quede. Nord el Chillón es el mejor en esto, ya que puede utilizar su sentido del olfato superior para encontrar dónde crecen las trufas por debajo de las hojas y la tierra. El Chillón puede hacer pruebas de Supervivencia CD 10 para encontrar 2d6 trufas, suficientes para los pastelitos de trufas. Los PJs pueden llevar a cabo pruebas con su habilidad de

Supervivencia para encontrar trufas o para ayudar a otro en su búsqueda. Fallar por 5 o más significa que el goblin encuentra un trozo seco de estiércol de caballo en lugar de una trufa y está totalmente convencido de que lo es. Los goblins necesitan solo media docena de trufas para hacer los pastelitos que quieren.

## CUARTA PARTE: CAOS EN LA CUEVA

Tras recoger las trufas, los PJs volverán a casa para terminar el banquete que sus seguidores han preparado para ellos, aunque hayan tenido que ir ellos mismos a buscar las trufas.

### La cueva de los Mascapájaros (VD 5)

“Gritos y lamentos llenan el área que rodea la cueva de los Mascapájaros. El olor a banquete es...diferente. Mezclado con su olor hay uno nuevo de grasa de máquina condimentado con el de madera y paja quemada y azufre. También hay olor a goblin, goblin cocinado. Todos los preparativos están hechos un desastre. Las mesas están volcadas, las ollas han sido derribadas y las jaulas de los perros goblin están ardiendo”.

**Criatura:** los PJs vuelven a su tribu esperando ser agasajados, aclamados y oír cánticos a su alrededor. Sin embargo, cuando llegan al claro se encuentran con una escena de pánico. No mucho después de que los PJs se fuesen (y mucho antes de que ésta fuese revelada como parte del banquete), la estatua de los jefes goblin que Reg Hierbaenana y Plunger habían traído empezó a actuar de manera extraña.

Empezó de forma muy lenta. Primero, algunos de los goblins cercanos pensaban que la vista les estaba engañando a otros goblins cuando decían que la estatua se movía. Otros decían que escuchaban voces hablando sobre comerse su tierna y verde carne. Algunos goblins prefirieron no decir nada, pensando que era una estratagema de los jefes y que los grandes jefes les estaban espionando mientras estaban fuera para asegurarse de que ninguno de los estúpidos goblins lo echaba todo a perder, ¡o se sentaba en sus sillas-trono!

La estatua que los goblins habían construido tenía que ser un adorable gesto para celebrar los logros pasados de sus jefes. Reg Hierbaenana y otros goblins se aventuraron por los lugares de las heroicas batallas de los jefes para recoger trofeos que pudieran recordarles sus grandes victorias. Sin saberlo Reg, uno de los goblins, recogió la calavera de Vorka, la druida goblin caníbal contra la que los PJs lucharon en *¡Nosotros ser goblin!*, y la incorporaron a la estatua junto a otros de sus huesos. Ahora su maldad fluye a través de la estatua, provocando que se estremezca con algo parecido a la vida. La voz sin vida de Vorka grita mientras la estatua va chocando por todo el claro, reclamando más goblins para su



LA ESTATUA DE LOS JEFES GOBLIN

olla, describiendo grotescamente sus maneras preferidas de descuartizar y puntualizando que ciertos goblins lo van a probar. Más molesto que la voz de una goblin muerta hace mucho tiempo es el hedor: todo el lugar apesta a goblin cocinado, como si Vorka hubiera preparado suficiente guiso de goblin como para alimentar a un ejército. El enorme revoltijo de partes se tambalea por la zona, intentando matar a cualquiera a su alcance y lanzando erupciones de chispas y fuego de los diversos fuegos artificiales que explotan de su improvisado cuerpo.

## LA ESTATUA DE LOS JEFES GOBLINS

VD 5

### PX 1.600

Objeto animado (*Bestiario*, pág. 225)

N constructo Grande

**Inic** -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** -5

### DEFENSA

**CA** 14, toque 8, desprevenida 14 (-1 Des, +6 natural, -1 tamaño)  
**pg** 52 (4d10+30)

**Fort** +1, **Ref** +0, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** dureza 5; **Inmune** rasgos de constructo

### ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 Golpetazos +9 (1d8+6 más quemadura)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** pisotear (1d8+9, CD 18), quemadura (1d6, CD 12)

### TÁCTICAS

**Durante el combate** la estatua de los jefes goblins es una máquina de destrucción. Va chocando con todo por la hondonada que hay a la salida de la cueva, atacando a cualquier cosa que se mueve. Para superar la distancia entre ella y cualquier objetivo se precipita, esperando atrapar a los goblins con su ataque de pisotear. Cuando está adyacente a cualquier goblin, le ataca con sus golpetazos ardientes e intentará estar cerca de múltiples objetivos para que sus fuegos artificiales tengan la posibilidad de afectar a un mayor número de objetivos.

**Moral** destructiva y sin mente, la estatua de los jefes goblins lucha hasta ser destruida.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 8, **Con** -, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +4; **BMC** +11; **DMC** 20

**CE** defectos (embruja, lenta), puntos de construcción (ataque adicional, fuegos artificiales, pisotear, quemadura)

### APTITUDES ESPECIALES

**Embruja (Ex):** la estatua de los jefes goblins está embruja por el espíritu de la goblin canibal Vorka. Sufre daño por energía positiva como si fuese una criatura muerta viviente y puede ser detectada con un conjuro de *detectar muertos vivientes*.

**Fuegos artificiales (Ex):** los goblins que han creado la estatua la han rellenado con fuegos artificiales. Una vez la estatua ha sido animada, la monstruosidad goblin puede utilizar esos fuegos artificiales como arma. Con cada movimiento, mecanismos de rueda giran velozmente y chorros de chispas salen de la estatua. Cada asalto, una criatura aleatoria a 10

pies (3 m) de la estatua sufre 2d6 pg de daño por fuego debido a las constantes erupciones de fuegos artificiales. Este daño se reduce a la mitad si el objetivo del ataque supera una salvación de Reflejos CD 15.

**Lenta (Ex):** la construcción de la estatua de los jefes goblins es chapucera, al típico estilo goblin. La falta de precisión mecánica reduce el movimiento de la estatua a 20 pies (6 m).

## CÓMO CONCLUIR LA AVENTURA

Con la estatua de los jefes goblin destruida, los goblins de la tribu de los Mascapájaros salen lentamente de sus escondrijos, listos una vez más para aclamar a sus queridos jefes. Antes se postraban y hacían reverencias ante sus impávidos jefes pero ahora, tras ser testigos de la destrucción de la monstruosidad cargada de fuegos artificiales, los goblins de la tribu de los Mascapájaros seguirán a los PJs hasta el mismísimo Infierno. Aunque se tardará un poco, con un poco de limpieza y de cocina extra, ¡el banquete continuará!

## PERSONAJES PREGENERADOS

Las siguientes páginas presentan cuatro héroes goblins pregenerados para usarlos como PJs en esta aventura. Los jugadores que estén familiarizados con *¡Nosotros ser goblin!* y *¡Nosotros ser goblin también!* reconocerán a estos cuatro pequeños bribones goblins, ya que son los mismos que recuperaron los fuegos artificiales para los Lamesapos y los que impresionaron a los Mascapájaros lo suficiente como para ser nombrados sus jefes. Desde entonces se han hecho un poco más poderosos, y más aburridos; ahora cada uno es un personaje de 4º nivel, y poseen mejor equipo y más habilidades que antes.

Además, al alcanzar el nivel 4, Poog ha obtenido la aptitud de tener un compañero animal (un beneficio del dominio Animal), y ha elegido a Nord el Chillón para dicho puesto. Aunque Nord el Chillón no está junto a ellos durante los entretenimientos, puede ir con los jefes goblins cuando se aventuren al Más Mejor de los Campos de Trufas. A continuación vienen las estadísticas de Nord el Chillón en toda su gloria porcina.

### NORD EL CHILLÓN

Compañero animal jabalí

N animal Pequeño

**Inic** +1; **Sentidos**, olfato, visión en la penumbra; **Percepción** +5

### DEFENSA

**CA** 18, toque 12, desprevenido 17 (+1 Des, +6 natural, +1 tamaño)  
**pg** 13 (2d8+4)

**Fort** +7, **Ref** +4, **Vol** +1

### ATAQUE

**Velocidad** 40 pies (12 m)

**Cuerpo a cuerpo** Mordisco +3 (1d6+1)

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 13, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 4

**Ataque base** +1; **BMC** +1; **DMC** 12 (16 contra derribo)

**Dotes** Gran fortaleza

**Habilidades** Percepción +5, Sigilo +9

**CE** compartir conjuros, trucos (ataca [cualquier criatura], atrás, guarda, rastrea, trae, ven), vínculo

## 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. Ha desarrollado una nueva y deliciosa pasión por el veneno, pero tras envenenarse accidentalmente por séptima vez, tomó la inusualmente sabia decisión de que fuera su amigo Mogmurch quien aplicara el veneno a los virotes de su ballesta cuando fuese necesario, ya que Mogmurch es mucho mejor en ello.

Chuffy se ha adaptado a la jefatura bastante bien. Le encanta intimidar a otros goblins de la tribu y le gusta en especial que le traigan cosas cuando las pide. Para entretenerse, le gusta preparar bromas mortales y esperar que algún goblin caiga en ellas.

Aunque está tan aburrido como los demás, pasa gran parte del tiempo con Mogmurch, viendo como hace volar por los aires cualquier cosa. Chuffy también pasea por los bosques cuando puede. Durante esos paseos, siempre busca ranas, gorriones o bichos para alimentar a su mascota araña (que ha crecido un poco gracias a este trato preferencial).

### CHUFFY LAMEHERIDAS

Goblin varón pícaro 4 (*Bestiario*, pág. 166)

NM humanoide Pequeño (subtipo goblin)

**Inic** +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);  
Percepción +8



### DEFENSA

**CA** 21, toque 17, desprevenido 15 (+4 armadura, +5 Des, +1 esquiva, +1 tamaño)

**pg** 33 (4d8+12)

**Fort** +3, **Ref** +9, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *Rajaperros* +1 +10 (1d4/19-20)

**A distancia** Ballesta de mano de gran calidad +10 (1d3/19-20)

**Ataques especiales** ataque furtivo +2d6

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 20, **Con** 14, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 6

**Ataque base** +3; **BMC** +1; **DMC** 17

**Dotes** Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutiliza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +12, Engañar +5, Escapismo +12, Inutilizar mecanismo +14, Juego de manos +12, Montar +13, Percepción +8, Saber (local) +8, Sigilo +20

**Idiomas** común, goblin

**CE** encontrar trampas +1, talentos de pícaro (ataque sangrante +2, truco de combate)

**Consumibles de combate** *poción de curar heridas moderadas* (2), *poción de invisibilidad*, veneno de araña mediana (4 dosis), *virotes flamígeros* +1 (3); **Equipo** aguja de costura torcida, *armadura de cuero tachonado* +1, ballesta de mano de gran calidad con 10 virotes, bote de grillos en escabeche (equivalente a 1 día de raciones de viaje), brochetas metálicas (3), cencerro (puesto), embutido de cuervo, garfio de escalada con 30 pies (9 m) de cuerda, herramientas de ladrón de gran calidad, jaula de alambre que contiene su mascota araña ('Ráfagahedionda'), mechón de cabello atado alrededor de la garra de un perro (en una correa alrededor del cuello de Chuffy), ramitas yesqueras (4)

### RASGO GOBLIN

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

### CANCIÓN DE CHUFFY

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

## MOGMURCH

Mogmurch, de 10 años de edad, está trastornado. Desde que se convirtió en jefe de la tribu de los Mascapájaros, se siente más capaz de llevar a cabo su hobby de hacer explotar las cosas. Pasa algún tiempo con otros entusiastas del fuego aprendiendo algunas de sus técnicas favoritas. Uno de esos goblins le dio la idea de introducir en la mezcla de sus explosivos guano de pájaro, un descubrimiento que realmente logra una buena explosión (NdC: el guano contiene nitrato amónico, un buen explosivo).

Cuando no está haciendo explotar cosas, planea cómo hacer explotar cosas, piensa nuevas maneras de hacer explotar cosas, o sueña con hacer explotar cosas; a Mogmurch le encanta hacer mezclas alquímicas e inventar nuevas cosas destructivas. Comparte muchas de esas creaciones alquímicas con otros, porque le encanta hacer creer a los otros goblins de la tribu que es listo.

### MOGMURCH

Goblin varón alquimista 4 (*Bestiario*, pág. 166, *Guía del jugador avanzada*)

NM humanoide Pequeño (goblin)

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);  
Percepción +6

### DEFENSA

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

**pg** 29 (4d8+8)

**Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +0; +2 contra veneno

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Clava de gran calidad +4 (1d4-1)

**A distancia** Bomba 7/día (2d6+3 fuego, CD 15)

**Extractos de alquimista preparados** (NL 4º)

2º - invisibilidad, toque elemental<sup>fla</sup> (CD 15)

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

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 8, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 16, **Sab** 8, **Car** 10

**Ataque base** +3; **BMC** +1; **DMC** 17

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

**Habilidades** Artesanía (alquimia) +10, Curar +6, Juego de manos +11, Montar +9, Percepción +6, Saber (Naturaleza) +9, Sigilo +16, Supervivencia +6

**Idiomas** común, goblin, varisio

**CE** alquimia (Artesanía [alquimia] +4, identificar pociones), alquimia rápida, descubrimientos (bomba explosiva, bomba precisa [3 casillas]), mutágeno (+4/-2, +2 natural, 40 minutos), uso de venenos

**Consumibles de combate** bolsa de maraña (2), fuego de alquimista (4), frasco de ácido (4), *poción de curar heridas leves* (4), *poción de piel robliza*, *poción de volar*, piedra de trueno; **Equipo** *anillo de protección* +1, anteojos (para aparentar), armadura de cuero, *barniz defoliante*, bolsa para el cinto buena, broquel de gran calidad, calabacín de sanguijuelas en salmuera listas para comer (cuenta como raciones de viaje para 1 día), *elixir de esconderse*, libro de fórmulas (apuntadas en forma de croquis y dibujos, ya que las palabras dan miedo), máscara de calavera, parche negro para el ojo (con un agujero para poder ver), sapo mascota de la suerte ('Anfibior'), coquilla metálica, calabaza vacía a modo de linterna, *ungüento de resbalamiento*

### RASGO GOBLIN

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



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

## POOG DE ZARONGEL

Poog es un pequeño pero temible clérigo 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 solo ha matado un par por ahora) y prender fuego a cosas (algo que Poog ha hecho ya un centenar de veces).

Desde que se convirtió en jefe de la tribu de los Mascapájaros, ha podido convertir a siete goblins más para servir a Zarongel, el más devoto de los cuáles es Trimple Bocapodrida. Poog también ha construido la capilla al Destrozador de Ladridos en la cueva de la tribu de los Mascapájaros, y ha enseñado a los otros goblins a hacer amuletos de hueso de perro. Los seguidores de Zarongel toman parte en las ceremonias que atraen gran parte de la atención de los otros goblins de la tribu, principalmente porque siempre incluyen hacer fuego. ¿Qué goblin puede resistirse a la tentación de las titilantes llamas?

### POOG DE ZARONGEL

Goblin varón clérigo de Zarongel 4 (*Bestiario*, pág. 166)

NM humanoide Pequeño (goblin)

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

Percepción +3

### DEFENSA

**CA** 18, toque 13, desprevenido 16 (+5 armadura, +2 Des, +1 tamaño)



**pg** 27 (4d8+6)

**Fort** +6, **Ref** +6, **Vol** +8

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Espada corta de gran calidad +5 (1d4/19-20)

**A distancia** Jabalina +6 (1d4)

**Ataques especiales** canalizar energía negativa 4/día (CD 13, 2d6)

**Aptitudes sortilégas de dominio** (NL 4º; concentración +7)

A voluntad – *hablar con los animales* (7 asaltos/día)

6/día – *rayo de fuego* (1d6+2 fuego)

**Conjuros de clérigo preparados** (NL 4º; concentración +7)

2º - *curar heridas moderadas* (2), *estallido de sonido* (CD 15), *flamear*<sup>o</sup>, *inmovilizar persona* (CD 15)

1º - *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *manos ardientes*<sup>o</sup> (CD 14), *orden imperiosa* (CD 14)

0 (a voluntad) – *desangrar* (CD 13), *detectar magia*, *estabilizar*, *orientación divina*

**D** conjuros de dominio; **Dominios** Animal, Fuego

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 10, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 16, **Car** 12

**Ataque base** +3; **BMC** +2; **DMC** 14

**Dotes** Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos

**Habilidades** Conocimiento de conjuros +5, Montar +6, Sigilo +9, Trato con animales +3

**Idioma** goblin

**CE** compañero animal (cerdo llamado Nord el Chillón; ver pág. 11)

**Consumibles de combate** *elixir de aliento de fuego*, *varita de curar heridas leves* (43 cargas), *varita de bola de fuego* (3 cargas); **Equipo** acero y pedernal, *camisote de mallas* +1, *capa de resistencia* +1, jabalina, espada corta de gran calidad, flauta rota de madera, *perla de poder* (nivel 1), pipa para fumar, ramitas yesqueras (5), salero vacío, sapo destripado y seco (2), sapo mascota de la suerte ('Alientovolador'), símbolo sagrado de Zarongel (parcialmente chamuscado), tarro de patas de gaviota en escabeche (equivalente a raciones de viaje para 1 día)

### RASGO GOBLIN

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

### CANCIÓN DE POOG

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

## 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.

Tras convertirse en jefa, muchos de los goblins de la tribu de los Mascapájaros estaban realmente impresionados con sus habilidades de combate y para matar cosas. Reta está especialmente feliz porque muchos de los Mascapájaros le tienen miedo. Sabe que saben que es mejor que ellos y no aguantarían en pie una lucha contra ella. Por este motivo, hace lo que le da la gana. Algunas veces cuando está especialmente aburrida, hace que un par de goblins peleen entre ellos para su entretenimiento.

### RETA MALOTA

Goblin mujer guerrera 4 (*Bestiario*, pág. 166)

NM humanoide Pequeño (goblin)

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

### DEFENSA

**CA** 21, toque 14, desprevenida 18 (+7 armadura, +3 Des, +1 tamaño)  
**pg** 38 (4d10+12)

**Fort** +6, **Ref** +4, **Vol** +2; +1 contra miedo

**Aptitudes defensivas** valentía +1

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *Rajaperros* +1 +9 (1d4+3/19-20)

**A distancia** Arco corto de gran calidad +9 (1d4/x3)

### ESTADÍSTICAS

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

**Ataque base** +4; **BMC** +5; **DMC** 18;

**Dotes** Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Odio al olor a perro, Soltura con una habilidad (Percepción), Sutiliza con las armas

**Habilidades** Intimidar +2, Montar +10, Percepción +8, Sigilo +10  
**Idioma** goblin

**CE** entrenamiento con armaduras +1

**Consumibles de combate** flechas +1 de azote animal (6), flechas +1 flamíferas (6); **Equipo** acero y pedernal, aljaba decorada con orejas de perro, arco corto de gran calidad con 15 flechas, bola de te metálica abollada, coraza +1, collar de perro de cuero (como cinturón), corsé de dama mediana, cuerda con topos cosidos (20 pies [6 m]), espejo de plata

pequeño, *rajaperros* +1, sapo mascota de la suerte ('Spotol'), tarro pequeño con orugas aplastadas (casi fermentadas), tenedor para asar, velo nupcial

### RASGO GOBLIN

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

## NOTE: ODIO AL OLOR A PERRO

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

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

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



### CANCIÓN DE RETA

¡RETA RAJA Y RETA MORDISQUEA!

¡RETA ASESINA Y RETA PELEA!

¡RETA GOLPEA Y RETA ACUCHILLA!

¡RETA MATA TODO DE MARAVILLA!



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

**Pathfinder Module: We Be Goblins Free!** © 2015, Paizo Inc.; Author: Richard Pett.  
**Módulo Pathfinder: ¡Nosotros ser goblin libres!** © 2015, Paizo Inc. para la versión española; Autor: Richard Pett.

# Módulo para *Pathfinder*: ¡Nosotros ser goblin libres!

JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD *PATHFINDER*

El módulo para *Pathfinder*: ¡Nosotros ser goblin libres! puede jugarse en cualquier evento del Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* para obtener crédito. 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 ventajas y crédito 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 libres!

## CÓMO JUGAR

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

Los módulos *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 libres! supone que los personajes que lo jugarán son miembros de una tribu goblin de Varisia.

## Personajes legales de la Sociedad *Pathfinder*

Los jugadores que quieran obtener crédito para la Sociedad *Pathfinder* por jugar ¡Nosotros ser goblin libres! deberán usar uno de los PJs goblins pregenerados proporcionados en la aventura, consulta de la página 12 en adelante. Los jugadores que tengan una hoja de crónica que les permita interpretar personajes goblins en el Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* podrán hacerlo en ¡Nosotros ser goblin libres!, en tanto en cuanto estén en el rango de niveles del módulo.

## Estados y muerte

En el Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, un jugador que interpreta un personaje pregenerado que muere debe resolver su muerte y recuperación al aplicar la hoja de crónica. Éste es también el caso en ¡Nosotros ser goblin libres!; sin embargo, gran parte de la diversión de un módulo de goblins es la oportunidad de llevar a cabo actividades disparatadas, aunque impliquen la muerte del personaje. Para reflejar el espíritu del módulo, al final de la aventura todo personaje pregenerado goblin muerto se puede recuperar por completo de la muerte pagando 5 puntos de prestigio, lo que incluye el coste del *revivir a los muertos* y el de eliminar los niveles negativos permanentes, así como cualquier otro estado.

## Cómo obtener crédito

Todos los jugadores que finalicen el módulo obtendrán la hoja de crónica adjunta, y podrán aplicarla a cualquier PJ de nivel 3, 4 ó 5, como si dicho personaje hubiese jugado el módulo. Un DJ que dirija el módulo puede asimismo aplicar el crédito a uno de sus PJs de dichos niveles de la Sociedad. La decisión de a qué personaje aplicar el crédito deberá ser tomada cuando se obtenga la hoja de crónica y el DJ la firme.

Debido a que ¡Nosotros ser goblin libres! 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. Cada participante puede reunir los requisitos para obtener 1 punto de prestigio adicional recibiendo la ventaja Goblin prestigioso de esta hoja de crónica; los DJs no reúnen de manera automática los requisitos para obtener esta ventaja y deben cumplir las condiciones para obtenerla.

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

## Aviso para dirigir ¡Nosotros ser goblin también!

¡Nosotros ser goblin libres! no está escrito al estilo de un escenario de la Sociedad *Pathfinder* tradicional, y por tanto los jugadores y el DJ necesitan tener en mente determinadas diferencias. Muy pocos jugadores del Juego organizado de la

Sociedad *Pathfinder* pueden jugar con PJs goblins de forma legal, por lo que la premisa de la aventura probablemente interesará a quienes hayan querido jugar con personajes monstruosos, pero se hayan visto limitados por la campaña.

Los goblins 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 involuntarias payasadas cómicas. Se anima a los DJ a jugar con ambos elementos para ofrecer tanto a los jugadores nuevos como a los antiguos un sentimiento de por qué los goblins deberían ser temidos (como personajes) y adorados (como jugadores).

Esta aventura es un regalo de Paizo para el Día del JdR gratuito de 2015, 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 gratuito deberían prepararse para explicar qué es el Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, cómo pueden aplicar los nuevos jugadores la hoja de crónica a un personaje personalizado, y cuándo tendrá lugar en la zona el siguiente evento normal de la Sociedad *Pathfinder*. ¡Usa la energía del Día del JdR gratuito para aumentar la asistencia en tus días de juego de la Sociedad *Pathfinder*!

Si deseas saber más acerca de los memorables goblins de Golarion, consulta *Classic Monsters Revisited*, *Goblins of Golarion*, *Monster Codex*, y los módulos *Pathfinder: ¡Nosotros ser goblin!* y *¡Nosotros ser goblin también!*, disponibles en paizo.com y en tu tienda especializada local. Los módulos pueden descargarse de manera gratuita en español del **Dropbox de Devir**.



## Módulo para *Pathfinder*: ¡Nosotros ser goblin libres!

Evento	Fecha		
Nº del DJ	Nº personaje del DJ		
Nombre del DJ	Prestigio obt. por el DJ		
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo <input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata <input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana <input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad <input type="checkbox"/> D
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad
Nº del PJ	<input type="checkbox"/> Puntos de prestigio		
Nombre del PJ			
<input type="checkbox"/> Archivo Oscuro <input type="checkbox"/> Sabios del Escarabeo	<input type="checkbox"/> El Intercambio <input type="checkbox"/> Cruzada de Plata	<input type="checkbox"/> Gran Logia <input type="checkbox"/> Corte Soberana	<input type="checkbox"/> Filo de la Libertad



# Módulo para Pathfinder: ¡Nosotros ser goblin libres!

Nº de la crónica

Campaña básica

Nombre del jugador	Alias	Nombre del PJ	Nº de la Sociedad Pathfinder	Facción
--------------------	-------	---------------	------------------------------	---------

## Esta hoja de crónica concede acceso a lo siguiente:

**Tú ser jefe goblin:** has pasado mucho tiempo estudiando a los goblins y crees que podrías ser su jefe si te lo propusieras. Evidentemente, todos los grandes jefes goblins son maestros de los juegos goblins. Como acción gratuita, puedes obtener uno de los beneficios siguientes durante 3 asaltos. Cuando utilices esta ventaja táchala de la hoja de crónica.

**El Gran Rey Goblin:** una acción violenta merece otra como respuesta. Antes de llevar a cabo una tirada de ataque contra una criatura que te ha dañado después del final de tu último asalto, puedes intentar como acción gratuita una prueba de Interpretar CD 15 (actuar, cantar, comedia u oratoria). Si la superas, obtienes un bonificador +2 por moral a las tiradas de ataque y de daño contra dicha criatura hasta el principio de tu siguiente asalto.

**La carrera de perros:** eres un experto corredor de carreras de obstáculos. Obtienes un bonificador +2 a todas las pruebas que llevas a cabo para superar obstáculos durante una persecución (*Game mastery Guide*), y además tu velocidad es 10 pies (3 m) más rápida.

**Matagaviotas:** eres un experto en hacer caer criaturas en pleno vuelo. Tu primer ataque de cada asalto causa 1d6 pg de daño adicional contra criaturas aéreas, y la criatura sufre un penalizador -5 a sus pruebas de Volar hasta el principio de tu siguiente asalto.

**¡Quema a los perros! ¡Quema a los caballos!:** nada arde mejor que los fuegos que tú enciendes. Cuando prendes fuego a una criatura con un conjuro, un arma alquímica u otro efecto, el daño continuado por fuego que causas a la criatura si arde en llamas se incrementa en 1d6 en el primer asalto que arde.

**¡Bim! ¡Bam! ¡Bum!:** estás constantemente buscando nuevas y mortales formas de utilizar los fuegos artificiales. Tacha esta ventaja cuando enciendas un fuego artificial para causar doble daño e incrementar en 2 la CD de cualquier salvación contra este efecto.

**Goblin prestigioso:** algunos aventureros que estudian la cultura goblin pueden tolerar su exposición y, a través de la perseverancia, has obtenido el reticente respeto de tus colegas. Si posees la ventaja ¡Tú ser goblin!, ¡Tú ser realmente goblin!, o bien eres un goblin (requiere una hoja de crónica especial), o bien has completado este módulo durante el Día del JdR gratuito de 2015, obtienes 1 Punto de Prestigio adicional cuando obtienes esta hoja de crónica. Si no reúnes estas condiciones, tacha esta ventaja de la hoja de crónica.

**¡Chillón mnarrrr!:** el poder de la tribu de los Mascapájaros fortalece a sus extraoficiales bestias totémicas: el cerdo y el oso lechuza. Si posees una ventaja de clase que te permite adquirir un jabalí como compañero animal, el jabalí puede canalizar la ferocidad de Nord El Chillón; la puntuación de Carisma inicial del jabalí es de 10, y causa 1d6 adicional de daño cuando lleva a cabo un ataque de carga. Si en su lugar tienes la posibilidad de adquirir un oso lechuza como compañero animal, la penalización a las pruebas de Trato con animales para entrenar a tu compañero animal oso lechuza se reduce en 2 (mínimo 0), y el oso lechuza obtiene un bonificador +1 a la maniobra de combate de apresar.

- bálsamo restaurador (4.000 po)
- barniz defoliante (800 po; *Guía del jugador avanzada*)
- elixir de aliento de fuego (1.100 po)
- elixir de esconderse (250 po)
- flecha +1 azote de animales (166 po, límite 6)
- flecha +1 flamígera (166 po, límite 6)
- gastrolito recio (800 po; *steadfast gut-stone, Ultimate Equipment*)
- hilo de cuentas de plegaria menor (tan solo queda una cuenta de bendecir; 600 po, límite 1)
- pergamino de puerta dimensional (700 po)
- perla de poder (nivel 1; 1.000 po)
- varita de bola de fuego (3 cargas; 675 po, límite 1)
- varita de estallar (12 cargas; 1.080 po, límite 1)
- virote +1 flamígero (166 po, límite 3)

ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	3-5	800	1.600
ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	—	—	—
ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	—	—	—
ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	—	—	—
ORO MÁX.	SUBGRADO	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
	—	—	—
EXPERIENCIA	PX iniciales		
	+	Iniciales del DJ	
	PX obtenidos (sólo DJ)		
	=		
	Total de PX		
FAMA	Prestigio inicial	Fama inicial	
	+	Iniciales del DJ	
	Prestigio obtenido (sólo DJ)		
	Prestigio gastado		
	Prestigio actual	Fama final	
ORO	po iniciales		
	+	Iniciales del DJ	
	po obtenidas (sólo DJ)		
	+	Iniciales del DJ	
	Trabajo diario (sólo DJ)		
po gastadas			
Total			

### Sólo para el DJ

EVENTO	CÓDIGO DEL EVENTO	FECHA	Firma del DJ	Nº de la Sociedad Pathfinder
--------	-------------------	-------	--------------	------------------------------





# GOBLIN GRATIS PARA TODOS

## Módulo para *Pathfinder*

¡NOSOTROS SER GOBLIN LIBRES!

Tras perder jefe tras jefe, la tribu goblin de los Mascapájaros finalmente ha encontrado un liderazgo competente en los cuatro 'héroes' goblins, Reta Malota la guerrera, Chuffy Lameheridas el pícaro, Poog el clérigo de Zarongel y Mogmurch el alquimista. Pero esto ha acabado por no ser divertido, y los nuevos jefes de los Mascapájaros están aburridos. Para acabar con su depresión, los jefes han hecho una nueva petición: ¡que les encuentren algunas aventuras, o que se atengan a las consecuencias!

Ansiosos de complacer a sus grandes jefes, los goblins Mascapájaros intentan improvisar frenéticamente todo tipo de entretenimientos, incluidos juegos goblins, pruebas de habilidad y un gran banquete. Pero un problema se presenta en medio del banquete ofrecido por los goblins a sus poderosos jefes, ¡los goblins que han ido a buscar trufas para el banquete han sido derrotados por unos cuantos apuestos humanos!

Ahora los jefes de los Mascapájaros se encuentran con más aventuras de las que habían esperado al aventurarse en el Más Mejor de los Campos de Trufas para hacerse cargo del trabajo de sus ineptos seguidores. ¿Serán capaces los héroes goblins de llegar al campo, encontrar los preciados hongos, derrotar a los infames humanos y volver a la tribu a tiempo para disfrutar de su bien merecido banquete?

¡*Nosotros ser goblin libres!* es una aventura para cuatro personajes goblins de 4º nivel, escrita para el Juego de rol *Pathfinder*. La aventura tiene lugar cerca de la Bandeja del Diablo en Varisia, en el Escenario de campaña de *Pathfinder*, y es una secuela de ¡*Nosotros ser goblin!* y de ¡*Nosotros ser goblin también!*, las populares aventuras del Día del Juego de rol gratuito del 2011 y del 2013.

