

LA CASETA GOBLIN



UNA BANDA DE GOBLINS HA CONVERTIDO UN VIEJO tramo del camino en su territorio de caza. En lugar de bloquear la ruta por completo, dejan suficientes señales de tránsito reciente para que los viajeros continúen avanzando confiados. Bajo la maleza y entre las copas de los árboles, los goblins esperan hasta que la caravana alcanza el punto donde escapar resulta más difícil.

EL CAMINO CEDE

En el centro del sendero, hojas, ramas y una fina capa de tierra ocultan un **foso (1)** preparado por los goblins.

Una prueba de **Sabiduría (Percepción) CD 18** permite advertir irregularidades en el terreno antes de alcanzar la sección debilitada.

El foso tiene aproximadamente **15 pies de diámetro** y **15 pies de profundidad**. Cuando una criatura alcanza su centro, la cubierta cede bajo su peso y revela varias estacas colocadas en el fondo.

Una criatura que caiga en el foso sufre **1d6 de daño contundente** por la caída y **2d6 de daño perforante** por las estacas.

Los goblins no esperan que el foso acabe con sus víctimas. Su propósito es detener el avance del grupo, dividir su atención y crear el momento perfecto para comenzar la emboscada.

SIN SALIDA FÁCIL

Dos **fosos menores (2)**, cada uno de **5 pies**, permanecen ocultos entre la vegetación a ambos lados del camino.

Los goblins conocen perfectamente su ubicación y se desplazan alrededor de ellos durante el combate. Las trampas están colocadas en rutas que parecen ofrecer cobertura o una forma rápida de rodear a los atacantes.

Esto convierte una persecución aparentemente sencilla en otra oportunidad para que los aventureros terminen separados del resto del grupo.

VIGILANTES ENTRE LAS RAMAS

Una plataforma camuflada entre los árboles **(3)** se alza aproximadamente **40 pies** sobre el suelo y domina el tramo donde se encuentra el foso principal.

Descubrirla entre el follaje requiere una prueba de **Sabiduría (Percepción) CD 18**.

Desde esta posición, los goblins pueden observar quién encabeza la marcha, esperar a que se active la

trampa y comenzar el ataque desde una posición protegida.

La emboscada comienza cuando alguien cae en el foso, intenta cruzarlo o descubre la trampa y alerta al resto del grupo.

LOS ASALTANTES GOBLINS

Grupo

4 personajes de nivel 2

4 personajes de nivel 4

Enemigos

1 Goblin Boss + 3 Goblin Warriors

1 Goblin Boss + 7 Goblin Warriors

TÁCTICAS DE LOS ENEMIGOS

Los goblins no buscan derrotar al grupo en combate frontal. Quieren proteger el botín, desgastar a los viajeros y escapar cuando pierden la ventaja.

- Esperan a que alguien active el foso o descubra la trampa antes de revelar sus posiciones.
- Los arqueros disparan desde la plataforma, los árboles u otros puntos con cobertura; después se mueven para romper la línea de visión.
- Tras atacar, un goblin puede usar **Nimble Escape** para intentar **Hide** como acción adicional. Para hacerlo, necesita cobertura adecuada o estar fuera de la línea de visión del enemigo, y debe superar su prueba de **Stealth**.
- Si un aventurero entra en combate cuerpo a cuerpo con un goblin, este usa **Disengage** con **Nimble Escape** y se retira hacia otra posición de cobertura.
- Los goblins usan los fosos pequeños, árboles y senderos estrechos para separar al grupo y obligarlo a decidir entre perseguir, cubrirse o ayudar a un aliado.
- No asumas que la oscuridad les concede ventaja automática: personajes con **darkvision**, **blindsight** o magia pueden contrarrestar el plan.
- El **Goblin Boss** se mantiene cerca de sus aliados. Si usas el bloque de estadísticas de 2024, puede usar **Redirect Attack** para intercambiar posición con un aliado válido a 5 pies y convertirlo en el objetivo del ataque.
- Los goblins huyen con el botín si cae el **Goblin Boss**, si la banda pierde a la mitad de sus guerreros o si el grupo toma la plataforma y rompe la emboscada.

RECOMPENSA

Si los personajes recuperan la carga, **Ernest paga lo acordado** y revela que esta no es la primera carreta atacada en ese tramo del camino.

La banda goblin puede haber llevado el resto del botín a una **guardia cercana**.

LA CASETA GOBLIN - MAPA



Una aventura de Rolarte
Material para juegos de rol de fantasía.

@rolarte · rolarte.com

© This work is openly licensed via [CC0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)