



Una Presa para Bob Sonriente

Por Christopher Perkins

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustraciones por Matt Dixo

Mapas por Mike Schley

Maquetación por ZAT

“Una Presa para Bob Sonriente” es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personajes de 1º nivel. La historia tiene lugar en Bosque de Harken, una baronía en el Valle del Nentir (consulta el Kit de Dungeon Master para más información). Sin embargo, la aventura puede ser situada en cualquier zona de un mundo de campaña, donde haya medianos, goblins y osos.

TRASFONDO

Caserío Espumablanca es una comunidad de medianos (población 33) ubicada cerca del Río Blanco en la Baronía de Bosque de Harken. Durante años, los medianos han coexistido pacíficamente con un oso feroz al que llaman Bob Sonriente. Su arreglo vecinal tuvo lugar después de un encuentro entre Bob y un aventurero mediano llamado Reed Pieyesca, quien hirió gravemente al oso con su espada. La cicatriz que se ganó el oso en la lucha se extiende desde la comisura de su boca a su oreja, dando a su cara la apariencia de una sonrisa.

Hasta hace poco, Bob Sonriente ha evitado a los



medianos. Sin embargo, dos veces en la semana pasada, el oso se ha colado en el caserío, agarrado a un mediano por los pantalones, y se ha ido con su premio.

SINOPSIS

Los medianos de Caserío Espumablanca contratan a los aventureros para que se encarguen del oso en la manera que consideren adecuada. La aventura asume que los héroes aceptan llevar a cabo esta misión principal.

Bob Sonriente habita un molino de viento viejo a unas dos millas del caserío. Al llegar al molino de viento, los aventureros descubren rápidamente que esta pasando. Una banda de goblins Dagaburgo recientemente se han mudado a la zona. Vestidos como medianos, los goblins han entrado a Bob Sonriente para atrapar medianos y llevarlos de vuelta al molino de viento. Unos pocos goblins fueron sacrificados como parte del proceso de entrenamiento, pero los resultados hablan por sí mismos.

Desafortunadamente, los aventureros deben enfrentarse a los goblins y su líder taimado, un explorador goblin llamado Tarpoo. Bob Sonriente es otro tema. El oso presenta un desafío mortal para un grupo de 1º nivel, pero los aventureros no tienen que combatir o matar al animal para completar su misión. De hecho, si los personajes son listos, podrían convencer a Bob Sonriente para que se una a ellos.

ENCUENTROS

Esta aventura se divide en cinco encuentros.

Encuentro 1: Espumablanca

Encuentro Interpretativo

La aventura comienza cuando los héroes llegan a Caserío Espumablanca. Se enteran del vecino problemático de los medianos y reciben una misión.

Para comenzar, lee:

Habéis estado matando el tiempo en Todopuentes, un pueblo que se encuentra a lo largo del Camino Real donde se cruza con el Río Blanco en la baronía de Bosque de Harken. El anciano del pueblo, un viejo mediano robusto y de pelo blanco llamado Gerrad, ha realizado un llamamiento buscando aventureros. A dos millas al oeste de Todopuentes hay una pequeña comunidad de medianos llamada Caserío Espumablanca. La semana pasada, un oso ha atacado dos veces el caserío, y los medianos han pedido a Gerrad que mande ayuda. Aunque no sabe cuanto dinero puede ofrecer la comunidad, Gerrad también promete comida y alojamiento gratis durante un mes en Todopuentes si aceptáis revolver el problema de los medianos de Espumablanca con su oso.

Si los héroes aceptan ayudar, lee:

Seguir el río al oeste durante dos millas, hasta un punto donde su orilla sur se alza hacia cinco lomas cubierta de hierba. Las colinas pequeñas han sido ahuecadas para crear casitas pintorescas, y todo el caserío está rodeado por el oeste, el sur y el este por un muro de cuatro pies de alto de rocas pulcramente apiladas. Varias canoas y botes se alinean en la orilla del río al norte.

Las familias de medianos se dedican a sus tareas en grupos pequeños. Otros pocos permanecen de vigilancia tras la muralla de roca. Cuando llegáis, los medianos dejan sus tareas y se acercan. Parecen ansiosos por daros la bienvenida.

Los héroes pueden averiguar la información siguiente hablando con los medianos de Espumablanca.

- ♦ Dos veces en la última semana, un oso conocido como Bob Sonriente ha atacado el caserío. En cada ocasión, el oso atrapó a un mediano y se marchó con él antes de que pudieran enfrentarse a él. La primera víctima, un niño mediano precoz llamado Cardumen Feliz, fue raptado hace tres días. La segunda víctima, una mediana llamada Punkin Rocalanzada, fue raptada ayer.
- ♦ Hace cinco años, un aventurero mediano llamado Reed Pieyesca fue en contra del oso y le infligió una herida grave. Desde ese encuentro, el oso ha evitado todo contacto con los medianos hasta los ataques recientes. Antes de los raptos, los medianos Espumablanca no han tenido problemas con su vecino ursino.

- ♦ Los medianos llaman al oso Bob Sonriente debido a su cicatriz, la cual se extiende desde una esquina de la boca del ojo a su oreja derecha. Desde cierto ángulo de vista, la herida grave se parece a una sonrisa espantosa.
- ♦ Bob Sonriente vive en un molino de viento abandonado a dos millas al suroeste del caserío. El molino de viento viejo se encuentra en lo alto de una colina cubierta de hierba y no es difícil de encontrar.

Los medianos incitan a los aventureros a tratar con Bob Sonriente en cualquier forma que crean adecuada. Debido a que todos comparten una afinidad por la naturaleza, la gente del caserío se resiste a sugerir que deberían matar al oso, aunque lo aceptan que esto podría ser la única forma para mantener a salvo a la comunidad.

Las familias medianas han reunido su dinero y se ofrecen a pagar a los aventureros un total de 100 po por su ayuda. Esta cantidad puede ascender a 150 po con una prueba de Engañar, Diplomacia o Intimidar contra una CD 13.

MISIÓN PRINCIPAL: ENCARGARSE DE BOB SONRIENTE

Misión Principal de 1º nivel (100 PX/personaje)

Los personajes completan esta misión asegurándose de que Bob Sonriente ya no suponen más una amenaza para los medianos de Caserío Espumablanca.

Encuentro 2: Viejo Molino de Viento

Encuentro de Combate de Nivel 1 (150 PX)

La búsqueda de los héroes de Bob Sonriente les conduce a un molino de viento viejo y a un encuentro con goblins.

Luz: Luz del día.

Monstruos: 6 goblin francotiradores.



Cuando el grupo llegue al molino de viento viejo, lee:

Un encorvado molino de viento de piedra en ruinas se alza sobre un peñasco un poco más adelante. Bajo sus velas rasgadas, una puerta en un marco de madera permanece abierta. Frente al molino de viento acechan varias criaturas humanoides pequeñas con sucia piel amarilla y orejas puntiagudas, ¡goblins! Se lanza rocas unos a otros como si estuviera jugando a algún tipo de juego burdo. Hasta ahora, no han reparado en vuestra presencia.

Los aventureros se pueden acercar al molino de viento desde cualquier dirección. Los goblins están en dos grupos de tres cada uno. Ambos grupos están al sur del molino de viento y a aproximadamente separados unas 10 casillas.

Actualmente los goblins están sin su líder, así que en vez de cumplir con sus deberes de vigilancia, se han dividido en equipo para jugar un juego que llaman “golpea a tus camaradas con rocas”. Las rocas que se lanzan unos a otros no se tiran con suficiente fuerza como para infligir daño.

Cada asalto que pase antes de que comience el combate, realiza una prueba de Percepción para los goblins, opuesta a la prueba de Sigilo del grupo de aventureros (consulta el Compendio de Reglas, página 128). Si los goblins ganan la prueba opuesta, perciben a los aventureros y atacan. Cada vez que un goblin descienda a 0 puntos de golpe, tira un d6. Con un resultado de 6, cualquier goblin restante se dispersa y huye colina abajo, para no ser vuelto a ver nunca.

Los goblins hablan común. Si alguno es capturado, los personajes pueden averiguar la información siguiente.

- Los goblins provienen de Dagaburgo, un pueblo fortificado en el extremo más alejado del Bosque Harken. (Están muy lejos de casa). Su líder, Tarpoo, es un goblin explorador. Los goblins siguieron el Río Blanco hasta Bosque de Harken, donde se tropezaron con el caserío mediano y el molino de viento viejo.
- Tarpoo tuvo la idea de entrenar al oso para raptar medianos. Durante semanas, Tarpoo hizo que sus compañeros goblins se vistieran como medianos y azuzaron al oso para que les persiguiera y les capturase. Varios goblins quedaron mutilados y murieron en el proceso.
- El oso está durmiendo dentro del molino de viento, con tres goblins vigilándolo.

- Los goblins se comieron al primer prisionero mediano. El segundo prisionero aún está vivo en las dependencias de Tarpoo en el piso superior del molino de viento.
- Tarpoo y varios de sus lacayos se fueron a pescar, pero deberían regresar en breve. Cuando regresen, Tarpoo planea preparar su famoso estofado pez y mediano.

6 Goblins Francotiradores		Artillero Esbirro Nivel 1
Humanoide natural pequeño		25 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro		Iniciativa +3
CA 13, Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12		Percepción +1
Velocidad 6		Visión en la penumbra
RASGOS		
Tirador emboscado		
Cuando un goblin francotirador realiza un ataque a distancia estando oculto y falla, se le sigue considerando oculto.		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⬇ Espada corta (arma) ♦ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA		
Impacto: 4 de daño.		
🏹 Arco corto (arma) ♦ A voluntad		
Ataque: A distancia 20 (una criatura); +8 contra CA		
Impacto: 4 de daño.		
ACCIONES DESENCADENADAS		
Tácticas de goblin ♦ A voluntad		
Desencadenante: Cuando un ataque cuerpo a cuerpo falla contra el goblin.		
Efecto (reacción inmediata): El goblin se desplaza 1 casilla.		
Habilidades Hurto +8, Sigilo +8		
Fue 13 (+1)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)
Con 13 (+1)	Int 8 (-1)	Car 8 (-1)
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin		
Equipo armadura de cuero, espada corta, arco corto, 20 flechas		

Encuentro 3: Meterse con el oso

Encuentro de Combate de Nivel 1 (500 PX)

Después de que se hayan encargado de los goblins a las afueras del molino de viento, los aventureros pueden explorar el

interior del edificio. Aquí se enfrentan con Bob Sonriente y con los goblins entrenadores del oso.

- Luz:** Luz tenue a través de la puerta de entrada abierta.
- Monstruos:** 1 oso (Bob Sonriente), 3 goblins asesinos.

Cuando los héroes puedan ver dentro del molino de viento, pero no haya entrado en él, lee:

La planta baja del molino de viento es un mohoso espacio muy amplio repleto de huesos de animales y excrementos. Apparentemente la vieja piedra de molino es usada como comedor tosco, a juzgas por los cuencos de madera y sobras dispersas. Durmiendo ruidosamente cerca de las escaleras hay un oso monstruoso con una fea cicatriz a lo largo de su cara. Desde las sombras, tres goblins surgen armados con espadas. Aunque os miran, jparecen preparados para despertar al oso!

Los aventureros comienzan el encuentro fuera, con uno o más de ellos cerca de la entrada abierta. El oso se encuentra al pie de las escaleras. Un goblin esta en la escalera, mientras que los otros dos ocupan casillas adyacentes a la piedra de molino. Estos goblins esperaban que los guardias fuera se encargaran de los intrusos. La última cosa que quieren hacer es despertar al oso cuando Tarpoo no esta cerca para ayudarles a controlarlo. Sin embargo, si se les da la elección entre luchar contra los aventureros o el oso, prefieren jugársela con Bob Sonriente.

Para despertar a Bob Sonriente, un goblin debe empujar suavemente al oso con un arma como acción estándar. (Los goblins saben que cualquier ataque más fuerte capaz de dañar al oso le enfurecerá hasta el punto de ser incontrolable). Cuando un goblin empuje al oso, tira un d6. Con un resultado de 6, el oso se despierta.

Características de la Zona

- Piedra de Molino:** La piedra de molino esta a 2 pies del suelo. Tregar encima de ella cuesta 1 casilla adicional de movimiento.
- Escaleras:** Las escaleras son terreno difícil para subir.

3 Goblins Asesinos		Hostigador Nivel 1
Humanoide natural pequeño		100 PX c/u
PG 30; Maltrecho 15		Iniciativa +5
CA 15, Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13		Percepción +2
Velocidad 6		Visión en la penumbra
ACCIONES ESTÁNDAR		
⊕ Espada corta (arma) ♦ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA		
Impacto: 1d6+5 de daño, o 2d6 + 5 si el goblin tiene ventaja de combate contra el objetivo. Además, el goblin puede desplazarse 1 casilla.		
⚔ Daga (arma) ♦ A voluntad		
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +6 contra CA		
Impacto: 1d4 + 5 de daño.		
ACCIONES DE MOVIMIENTO		
Carrera ágil ♦ A voluntad		
Efecto: El goblin se desplaza 3 casillas.		
ACCIONES DESENCADENADAS		
Tácticas de goblin ♦ A voluntad		
Desencadenante: Cuando un ataque cuerpo a cuerpo falla contra el goblin.		
Efecto (reacción inmediata): El goblin se desplaza 1 casilla.		
Habilidades Hurto +8, Sigilo +8		
Fue 13 (+1)	Des 17 (+3)	Sab 14 (+2)
Con 14 (+2)	Int 8 (-1)	Car 8 (-1)
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin		
Equipo armadura de cuero, escudo ligero, espada corta, 2 dagas		

Ataque del Oso

Bob Sonriente en verdad no desea dañar a nadie. Un goblin o un aventurero pueden engañar al oso para que ataque o no ataque a un objetivo específico. Para hacer que el oso ataque o no ataque a un objetivo específico, una criatura debe esta a menos de 5 casillas de Bob Sonriente y tener éxito en una prueba de Engañar, Diplomacia, Intimidar o Naturaleza (como acción estándar) contra una CD 15. Un personaje que primero haya ofrecido a Bob Sonriente el equivalente a raciones de un día (como acción menor) obtiene un bonificador +4 a s esta prueba. Los goblins no poseen comida que ofrecer al oso. Si dos pruebas con éxito resultan en que Bob Sonriente reciba instrucciones conflictivas, el oso obedece la prueba con éxito más reciente. Por ejemplo, si un goblin persuade a Bob

Oso	Bruto Nivel 5
Bestia natural Grande	500 PX
PG 80; Maltrecho 40	Iniciativa +3
CA 17, Fortaleza 19, Reflejos 16, Voluntad 16	Percepción +3
Velocidad 8	
RASGOS	
Devorar	
Cualquier criatura agarrada por el oso al comienzo del turno del oso sufre 1d8 + 5 de daño.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⊕ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
Impacto: 2d8 + 7 de daño.	
Abrazo del oso ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez	
Efecto: El oso realiza dos ataques de garra contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el objetivo queda derribado y el oso agarra al objetivo (escapar CD 15) si tiene menos de dos criaturas agarradas.	
Fue 20 (+7)	Des 13 (+3)
Con 20 (+7)	Int 2 (-2)
Sab 13 (+3)	Car 12 (+3)
Alineamiento no alineado	Idiomas -

Sonriente para que ataque al mago del grupo, y luego alguien en el grupo convence al oso para atacar a uno de los goblins, el oso sigue la segunda orden. Si tales ordenes conflictivas hace que Bob Sonriente no ataque a nadie en su turno (o si nadie tiene éxito en una prueba para dirigir el ataque del oso), no hace nada aparte de mirar de forma amenazadora.

Trabando Amistad con Bob

Cuando los goblins hayan sido despachados, Bob Sonriente tan solo permanece quieto y mira de forma confusa. (Si los goblins fracasan en despertar al oso durante el combate, se despierta en respuesta al sonido del último goblin en caer). Los personajes pueden intentar convencer al oso para que se una a sus filas. El grupo debe tener éxito en cuatro pruebas contra una CD 15 antes de conseguir tres fallos, y deben ofrecer a Bob Sonriente una ofrenda de comida por adelantado. (Un goblin muerto es suficiente). Las habilidades importantes son Diplomacia, Intimidar y Naturaleza; otras habilidades podrían aplicarse, a tu discreción. Cada prueba de Intimidar con éxito impone un penalizador

-2 a las pruebas posteriores, ya que Bob Sonriente responde mal a las amenazas. Si el grupo fracasa y el oso no esta maltrecho, rechaza unirse a los personajes y se aleja. Si el grupo fracasa y el oso esta maltrecho, ataca a los aventureros y lucha hasta la muerte.

Si el grupo intenta trabar amistad con Bob Sonriente, el grupo recibe 100 PX adicionales como bonificador a la recompensa, ya tenga éxito o no el esfuerzo.

Encuentro 4: Guisado de Punkin

Encuentro Interpretativo

Este breve encuentro no de combate tiene lugar en el piso superior del molino de viento viejo.

Cuando los aventureros suban por las escaleras, lee:

Las escaleras ascienden hacia un espacio oscuro y mohoso que apesta a pescado cocido. Los rayos de sol se filtran a través de delgadas grietas en las paredes, iluminando una cama de paja del tamaño de un goblin y una pequeña hoguera con un asador improvisado. Acurrucada en la esquina sureste hay una mediana atada, amordazada y con una venda en los ojos. Comienza a temblar nada más escuchar el sonido de vuestros pasos.

La mediana es Punkin Rocalanzada, y devolver sana y salva al Caserío Espumablanca es una misión secundaria.

MISIÓN SECUNDARIA: RESCATAR A PUNKIN

Misión Secundaria de 1º nivel (50 PX/personaje)

Los personajes completan esta misión liberando a Punkin y escoltándola a salvo de vuelta a Caserío Espumablanca.

A pesar de tener una venda en los ojos, Punkin ha mantenido sus orejas abiertas desde que fue raptada. Sabe goblin y ha escuchado la información siguiente.

- ♦ El líder goblin se llama Tarpoo. Él y varios goblins se fueron a pescar y pueden regresar en cualquier momento. Tarpoo dice que cuando regrese planea hacer “estofado de pescado y mediano”.

- ♦ Tarpoo y su grupo pretenden quedarse hasta que hayan capturado y devorado a todos los medianos de Caserío Espumablanca.
- ♦ Los goblin se comieron a Cardumen Feliz, el otro prisionero mediano. Feliz ya esta muerto y desaparecido para cuando Punkin apareció.
- ♦ Tarpoo guarda una caja oculta bajo un montón de ropas y pelucas en una esquina de la habitación. La caja se puede sacar fácilmente y contiene el tesoro común de los goblins (ver más abajo). Las ropas y pelucas son disfraces pobremente fabricados para hacer que los goblins parezcan medianos. Los goblins utilizaban estos disfraces para entrenar a Bob Sonriente para que ataque a los medianos.

Punkin tiene miedo a los goblins y no es muy eficaz en combate. Utiliza las estadísticas de un goblin francotirador para representarla si es necesario, pero posee 18 puntos de golpe. Solo puede atacar si se le proporciona un arma.

Tesoro: Entre las otras pertenencias sin valor de Tarpoo hay una caja de madera sin cerrar que contiene 300 pp y una amatista (100 po).

Encuentro 5: Un Pez en un Barril

Encuentro de Combate de Nivel 1 (575 PX)

Este encuentro supone que los aventureros permanecen por los alrededores del molino de viento hasta que Tarpoo y sus lacayos goblins regresan de su excursión pesquera. Si los personajes deciden ir a cazar a los goblins directamente al río, crea un mapa nuevo y adapta el encuentro como sea necesario.

Antes de que el encuentro comience, los aventureros tienen tiempo para realizar un descanso breve y preparar una emboscada.

Luz: Luz del día.

Monstruos: 1 goblin explorador (Tarpoo), 4 goblins asesinos



Cuando estés preparado para comenzar el encuentro, lee:

Un grupo de cinco goblin se acercan al molino de viento desde el norte. Todos visten piezas de armadura de cuero y se ríen y corren de un lado a otro mientras caminan. Dos goblins transportan un barril pequeño, mientras otros dos portan cañas de pescar fabricadas con lanzas. Un quinto porta un arco y posee un carcaj con flechas cruzado sobre su espalda.

Los jugadores pueden situar a sus personajes en cualquier sitio que deseen. Los goblins proviene del norte, pero puedes extenderlos lo que desees siempre que los dos goblins que transportan el barril se encuentren uno adyacente a otro. El barril contiene media docena de truchas Río Blanco. Cuando los goblins alcanzan el borde el mapa, Tarpoo presiente que algo va mal cuando los goblins dejados para vigilar el molino de viento no pueden ser vistos. Para de andar y anuncia en voz alta su regreso (en goblin), esperando que uno de los goblin cuidadores del oso le responda. Si la respuesta no es inminente, Tarpoo ordena a los goblins asesinos que avancen mientras el permanece detrás, para cubrirse tras el barril de pescado (para obtener los beneficios de su esquivia superior) y preparar su arco corto.

Goblin Explorador	Artillero Nivel 4
Humanoide natural pequeño	175 PX
PG 44; Maltrecho 22	Iniciativa +6
CA 18, Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15	Percepción +9
Velocidad 6 (caminar por el bosque)	Visión en la penumbra
RASGOS	
Esquiva superior	
El goblin solo sufre mitad de daño de ataques contra los que posea ocultación o encubrimiento.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Espada corta (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA Impacto: 2d6 + 4 de daño.	
🏹 Arco corto (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 15 (una o dos criaturas); +11 contra CA Impacto: 1d8 + 4 de daño.	
🔪 Tiro mortal (arma) ♦ Recarga cuando el ataque falla	
Ataque: A distancia 15 (una o dos criaturas); +11 contra CA Impacto: 3d8 + 4 de daño, y el objetivo queda derribado.	
ACCIONES DESENCADENADAS	
Tácticas de goblin superiores ♦ A voluntad	
Desencadenante: Cuando un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia falla contra el goblin. Efecto (reacción inmediata): El goblin se desplaza 1 casilla.	
Habilidades Hurto +11, Naturaleza +9, Sigilo +11	
Fue 13 (+3)	Des 18 (+6)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)
Sab 15 (+4)	Car 13 (+3)
Alineamiento maligno	
Idiomas común, goblin	
Equipo armadura de cuero, espada corta, arco corto, 20 flechas	

Tarpoo lucha hasta la muerte. Cuando descienda a 0 puntos de golpe, cualquier goblin restante huye de miedo.

Tesoro: Además de las armaduras y armas, Tarpoo transporta un objeto mágico de nivel 2 común o infrecuente a tu elección.

La Venganza de Bob Sonriente

Si los aventureros convencieron a Bob Sonriente para que se uniese a sus filas, pueden volver al oso contra los goblins. Como acción menor, un personaje puede intentar una prueba de Diplomacia o de Naturaleza contra una CD 15 para orde-

4 Goblins Asesinos	Hostigador Nivel 4
Humanoide natural pequeño	100 PX c/u
PG 30; Maltrecho 15	Iniciativa +5
CA 15, Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13	Percepción +2
Velocidad 6	Visión en la penumbra
ACCIONES ESTÁNDAR	
⚔ Espada corta (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA Impacto: 1d6 + 5 de daño, o 2d6 + 5 si el goblin tiene ventaja de combate contra el objetivo. Además, el goblin puede desplazarse 1 casilla.	
🔪 Daga (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: A distancia 10 (una criatura); +6 contra CA Impacto: 1d4 + 5 de daño.	
ACCIONES DE MOVIMIENTO	
Carrera ágil	
Efecto: El goblin se desplaza 3 casillas.	
ACCIONES DESENCADENADAS	
Tácticas de goblin ♦ A voluntad	
Desencadenante: Cuando un ataque cuerpo a cuerpo falla contra el goblin. Efecto (reacción inmediata): El goblin se desplaza 1 casilla.	
Habilidades Hurto +8, Sigilo +8	
Fue 13 (+1)	Des 17 (+3)
Con 14 (+2)	Int 8 (-1)
Sab 14 (+2)	Car 8 (-1)
Alineamiento maligno	
Idiomas común, goblin	
Equipo armadura de cuero, escudo ligero, espada corta, 2 dagas	

nar al oso que ataque a un objetivo determinado (CD 12 si el grupo anteriormente alimentó al oso con uno o más goblins). Con una prueba exitosa, en el siguiente turno de Bob Sonriente, el oso sigue la orden con éxito más recientemente recibida.

CONCLUSIÓN

Cuando los aventureros reúnan a Punkin RockHucker con su familia e informen a los medianos que su problema con el oso está solucionado, obtienen cualquier recompensa relacionada. Con los goblins eliminados o expulsados, Bob Sonriente pierde interés en los medianos y ya no suponen una amenaza para Caserío Espumablanca.

Si el oso se ha unido al grupo, cuanto tiempo permanece con el grupo depende de ti. En algún punto puedes decidir que ha llegado el momento para que Bob Sonriente siga su camino. Después de todo, es un oso, y no un aventurero por vocación.

Por otro lado, si el grupo incluye un druida o un explorador, Bob Sonriente podría crear un vínculo especial con ese personaje y permanecer como un compañero leal. De igual modo, podrías considerar hacer del oso un personaje compañero (consulta la Guía del Dungeon Master 2).

Sobre el Autor

Chris Perkins es el Director de Diseño y Desarrollo en Wizards of the Coast. También es el creador del escenario de campaña de Iomandra, el cual inspira un artículo semanal de la web llamado La Experiencia del Dungeon Master. “Una Presa para Bob Sonriente” fue inspirado por la colección de osos de peluche de Chris, y está dedicado a Teddy, un oso de peluche que le regalaron a Chris el día en que nació.

Diseñador
Chris Sims

Director Creativo Senior
Jon Schindehette

Edición
Scott Fitzgerald Gray

Director Artístico
Kate Irwin

Editor de Gestión
Kim Mohan

Ilustración
Matt Dixon

Jefe de Desarrollo y Edición
Jeremy Crawford

Mapas
Mike Schley

Producción Senior
Christopher Perkins

Consejero de Estudio Digital
Daniel Helmick

Productores
Greg Bilsland, Stan

Gerente de Producción Editorial
Angie Lokotz