

# Goblins Mercenarios

Característica principal: Fuerza (FUE)

Dado de Golpe: 1d6

Nivel Máximo: 8

Alineamiento: Caótico

Tabla de progresión del Goblin

Puntos de nivel de experiencia	Nivel	Dados de Golpe
0	1	1
2000	2	2
4000	3	3
8000	4	4
16000	5	5
32500	6	6
65000	7	7
130000	8	8

Es la especie mas común y más debil de trasgo. De escasa fuerza física y de poco razonamiento, suelen ser utilizados como infantería por pequeños reyezuelos y jefes de clanes. Los goblins odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos, contra quienes compiten por la posesión de gemas y objetos brillantes.

Nivel	Veneno	Varitas	Parálisis	A. Aliento	Conjuros
1-2	12	13	14	15	16
3-4	10	11	12	13	14
5-6	8	9	10	9	12
7-8	6	7	8	7	10

## Reglas especiales:

Debido a su debilidad ante la luz solar, reciben un penalizador de -1 al combate cuando luchan a plena luz del día.

Los Goblins son habitantes de las cavernas, por lo que poseen infra visión de hasta 10 metros.

Los goblins pueden equiparse con cualquier tipo de armas y armaduras, aunque sienten predilección por la hostigación del enemigo y los ataques por la espalda o de emboscada.

## Tipos de Mercenario Goblin:

Infantería ligera:

Probabilidad de contratación: 35%

Equipo básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Armadura de cuero (8kg) y escudo (5kg): CA 6

Salario mensual: 2

Arquero:

Probabilidad de contratación: 40%

Equipo Básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Arco corto: 1d6 de daño (3kg)

20 flechas (1kg)

Armadura de cuero (8kg): CA 5

Salario mensual: 5

Jinete de Huargo:

Probabilidad de contratación: 25%

Equipo Básico:

Lanza: 1d6 de daño (5kg)

Armadura de cuero (8kg): CA 5

Salario mensual: 6

## Reglas Especiales del jinete de Huargo

Montura: Huargo

DG: 3+1 CA:6

Movimiento: 18

Ataque: 1 mordedura

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

P.X.: 60

Mientras el Goblin se encuentre montado en el Huargo, se contabilizará el movimiento del Huargo, además, el Huargo puede realizar su ataque de la manera adicional.

Si el jinete Goblin muere, realiza una tirada de reacción de monstruos, a partir de ese momento el Huargo se considera una criatura enemiga.

# El Contemplador

Aventuras  
en  
La Marca del Este