

GOBLIN AGE

Una Partida de Freddy RoL



Goblin Age es una aventura medieval fantástica escrita para el Savage Worlds aunque fácilmente adaptable a otros sistemas.

Los jugadores interpretarán a Goblins; Un guerrero, un cazador, un ladrón y un mago. No se detalla nada acerca de cómo son los goblins; características físicas, costumbres, creencias, cómo es el poblado en el que viven, etc. todos estos detalles y muchos otros que no se explican en la aventura deberán ser decididos por los jugadores durante la partida, imagínate que tú como director de juego eres un absoluto ignorante en cuanto a los asuntos goblins en el mundo de juego y que tus jugadores son expertos en la materia. Cuando te surja alguna duda a este respecto pregunta a tus jugadores. Ellos deben inventar la información en cada caso.

Por ejemplo: qué diferencia hay entre machos y hembras goblins?, cómo es su pueblo?, quién es el líder de la aldea?, Qué acento tienen los goblins?, ven en la oscuridad?, cómo visten?, son supersticiosos hacia la magia? hablan el lenguaje humano? Cómo es el entorno alrededor del pueblo? Utilizan algún tipo de montura? Cambian de color cuando se enfadan? Etc...

1. LA ALDEA GOBLIN

Los personajes viven en una aldea al pie de un monte (Los detalles de la aldea los deciden los jugadores como se explicó antes), la aventura comienza durante una celebración (a decidir por el grupo) es de noche y hay un banquete, distintos juegos, músicos, malabaristas, etc. Todos los asistentes a la celebración son goblins, la mayoría de la aldea, aunque también hay algunos de otras aldeas. Los típicos mercaderes y feriantes.

Los personajes participarán en uno de los juegos que tienen lugar durante la celebración, es una especie de atracción de feria. El juego planteado es algo cruel, está pensado para que sirva de tutorial del sistema pero también da una medida del tono gamberro y de humor negro que se pretende que tenga toda la aventura.

- La caza del Oso

Los personajes pasan al lado de una casita prefabricada en la que ven una jaula con 3 cachorros de oso panda super monos, pero ellos

no piensan en lo bonitos que son sino en lo sabrosa que parece su carne. Sobre la jaula hay un cartel que dice Caza al Panda. El goblin encargado de la atracción les explica que por un módico precio, 10 mc, pueden participar en el juego, "- Uno de esos pandas puede ser tuyo, solo tienes que entrar y cogerlo" Sin explicar mucho más les insta a participar.

Si entran a jugar deberán dejar sus armas en la entrada y recibirán a cambio un palo de madera. Pronto se dan cuenta que el juego no es tan sencillo como parecía, pues los ositos están acompañados de su madre, una osa panda enorme que no les pondrá fácil la tarea de "cazar" a los ositos. Los osos están aterrados y el pj que tiene la concentración (comunicación animal) puede oírlos llorar y pedir ayuda a su madre. Esto hará que los jugadores se sientan algo culpables, la intención es darles pena, lo que resultará cómico.

Los pjs y los osos están en una especie de pequeño coliseo circular con solo dos salidas por las que deben sacar a uno de los ositos para poder comérselos, sólo tienen el palo de madera para atacar a los cachorros y a su madre, uno de los cachorros es más grande que los otros dos. Cuando lleven ya un rato o cuando consigan sacar a uno de los cachorros del coliseo por una de las puertecitas el juego acaba y pueden salir fuera a comérselo.

- Zikatriz

Cuando salgan del coliseo y estén comiendo o un poco más tarde, escucharán un gruñido que viene del cielo nocturno. Si miran hacia la enorme luna que flota en el cielo verán la silueta de un enorme dragón que se dirige directamente hacia ellos, está gruñendo y escupiendo llamaradas de fuego, comienza a quemar alguna casita de la aldea y a rugir a un volumen que afecta a los tímpanos (y al ánimo) de los pequeños goblins.

Explica a los jugadores que ese dragón es Zikatriz. Un enorme dragón negro que vive en la montaña en la que se encuentra el poblado Goblin.

El dragón los deja vivir allí, cosa muy conveniente, pues la mayoría de las criaturas peligrosas evitan acercarse a la guarida de un dragón negro. A cambio los goblins defienden el área de visitas inesperadas, o por lo menos avisan al dragón de que alguien viene.

Al fin el dragón se posa en la plaza principal del pueblo destrozando la estatua que la decora. Es un ser enorme con escamas negras como el ébano y ojos rojos, tiene una gran cicatriz en el cuello a través de la que se ve un fulgor rojo como de lava. Entre sus retorcidos dientes se escapa un humo oscuro, la criatura de pronto dice:

-“Goblins estúpidos, Como habéis osado?, Devolvedme mi tesoro... lo pagaréis caro... Groarrrrrr”

Los goblins entablarán una conversación con Zikatríz, ésta debe resultar aterradora, como si tuvieran que medir sus palabras, uno de los goblins del poblado puede decir que ellos no han sido a lo que el dragón responderá: - “Me estás llamando mentiroso?” Y matará al Goblin de forma horrible. Los goblins por su condición maligna no podrán evitar una carcajada al contemplar a un compañero sufriendo.

Zikatríz explicará que ha desaparecido uno de sus más preciados tesoros: “El Fistro de la Tormenta” un objeto mágico superpoderoso, él estaba dormido y cuando despertó faltaba, entre otros, este objeto, los únicos que conocen la entrada que se ha usado para acceder a su guarida eran los goblins. No escuchará las excusas de los goblins y se enfadará cada vez más si se le replica, al final dirá que si dentro de dos noches el objeto no ha sido devuelto arrasará con el pueblo y los matará a todos. Luego se irá volando.

El Fistro de la tormenta es un Báculo (un bastón) mágico de gran poder. Conviene que los personajes pregunten al dragón qué es el Fistro, más que nada para que sepan qué están buscando. Parece lógico pero puede ser que no caigan en preguntarlo e inicien la búsqueda sin saber qué buscan, si esto ocurre sigue adelante sin mencionarlo (al fin y al cabo son goblins estúpidos) más adelante podrán preguntar a algún humano qué es un fistro y éste se lo dirá, es un bastón.

- Investigación

Ahora los jugadores deberán descubrir qué ha pasado en realidad y qué deben hacer para recuperar el Fistro de la Tormenta. Cómo lo descubren es cosa de los jugadores, a continuación se explica y se dan algunas posibles opciones para descubrirlo aunque lo ideal es improvisar esta parte pues es algo bastante sencillo.

Lo que ha pasado es que un goblin llamado Molongo, uno especialmente torpe y asustadizo, esa misma mañana mientras estaba cazando se encontró con un grupo de tres humanos (en realidad human@, elf@ y enano@ como se verá más adelante. Pero para los goblins todos son humanos)

Éstos entablan conversación con el goblin y le emborrachan, le dan ron y de este modo le sonsacan cómo entrar en la guarida del dragón, le dan el resto de la botella y el goblin vuelve a su casa totalmente borracho. Entonces se mete en la cama a dormir la mona.

Es posible que Molongo esté en las celebraciones antes de la llegada del dragón vomitando o algo así, o que aún esté en su cama durmiendo, o que sea el hermano de uno de los pjs.

Los pjs pueden llegar hasta Molongo preguntando al resto de goblins por si han visto algo fuera de lo normal durante el día.

Quizás los pjs pueden buscar pistas en el camino que va hacia la montaña. Allí hallarán huellas de humanos y de un goblin, una botella de alcohol y quizás una flecha u otro objeto personal de Molongo.

O es posible que ni siquiera descubran a Molongo y sí el rastro de los humanos alejándose de la aldea.

Sea como fuere al final de la investigación deberán seguir los pasos del grupo de aventureros (a partir de ahora se usará el término aventureros para referirnos al grupo que ha robado el Fistro). Si van ellos solos o si organizan un grupo con más goblins es cosa suya. Quizás también quieran ir a visitar a Zikatríz en su guarida antes de partir, en este caso deberán convencerle de lo que han descubierto mediante tiradas de comunicación bastante difíciles, si no lo consiguen el dragón se enfurecerá y les atacará por lo que deberán huir de allí corriendo por sus vidas. Si consiguen convencerlo de que los goblins son inocentes, el dragón les dejará que escojan entre varios de los objetos que guarda como tesoros en su montaña (ver lista de objetos en el apéndice A).



2. COMIENZA LA AVENTURA

Los Protagonistas goblins deben ir tras los pasos de los aventureros si quieren recuperar el tesoro robado. La aventura a partir de aquí está descrita suponiendo que los personajes van solos o a lo sumo acompañados de uno o dos PNJ goblins, si han decidido hacer el viaje con un número mayor de aliados debería incluir algún encuentro improvisado extra durante el camino o introducir más enemigos en los siguientes encuentros según convenga para que mueran unos cuantos PNJs (cosa que puede ser muy divertida).

En su regreso a casa, el grupo de aventureros pasó por un riachuelo (lago o pantano) en el que habitaban un grupo de ogros y masacraron a dos de estas criaturas, los personajes pueden encontrar sus cuerpos flotando en el agua o cerca del lago con flechas clavadas, etc. Mientras están examinando la zona aparecerá de pronto otro ogro enfurecido de más de 3 metros de altura. Atacará a los Pjs y éstos tendrán la opción de luchar contra él o huir. Haz que ambas opciones sean frenéticas y divertidas:

Una persecución por un pequeño bosque con el ogro lanzando piedras enormes a los goblins, un acantilado al que están a punto de caer o una tela de araña gigante que los personajes no ven pueden servir.

Si enfrentan al ogro recuerda que están en un riachuelo, un entorno altamente favorable para la criatura, los goblins pueden resbalar, el ogro puede coger a un goblin e intentar ahogarlo metiéndole la cabeza en el río, etc.

En la zona de combate, entre los cuerpos de los ogros puede encontrarse una bolsa de cuero con 3 pócimas en su interior. Una verde, una roja y una azul. No tienen etiqueta ni nada parecido. Si los pjs superan una tirada de Conocimiento Arcano -2 puedes decirle qué hace una de las pociones, solo una. El resto no saben para qué sirven. Si deciden tomársela en algún momento durante la aventura será bajo su responsabilidad y sin saber exactamente lo que hacen.

Las pócimas tienen una sola ración cada una. Puedes decidir que encuentran la bolsa de cuero antes de enfrentarse al gigante, durante el combate o huida o si lo prefieres puedes poner la condición de que la encuentre, a modo de recompensa, si rastrean la zona después de haber vencido o despistado al gigante.

Pócima Roja. Furia Berserk. El personaje entra en un estado de furia descontrolada, durante un combate el pj no puede dejar de atacar y gana +2 al ataque y al daño.

Pócima Azul. Invisibilidad: Quien la toma sufre un dolor de estómago que se le extiende poco a poco a todo el cuerpo dejándolo aturdido de inmediato, después se vuelve invisible, aunque él no se da cuenta, ni escucha ni puede hablar mientras esté en ese estado, vuelve a la normalidad en el momento más inoportuna y dramático.

Pócima Verde. Celeridad: Proporciona una velocidad increíble a quien la usa. A efectos de juego el pj puede jugar dos turnos seguidos en su momento de iniciativa durante un combate completo.

3 LA ALDEA HUMANA

Siguiendo la pista del rastro de los aventureros o quizás mediante una tirada de conocimientos los personajes descubren que éstos han pasado por un pueblo llamado Barbeit (unas 12 horas en llegar) para descubrir allí que los aventureros se han enrolado en una nueva aventura.

En el pueblo ha aparecido desde hace algún tiempo una extraña

enfermedad que vuelve a la gente mutante o algo así, descontrolada y violenta, los aventureros lo han investigado y han llegado a la conclusión de que el agua que llega hasta el pueblo está contaminada. El riachuelo que provee de agua al pueblo pasa por una torre que desde hace unos meses habita un nigromante, los habitantes del pueblo sospechan que el nigromante es el causante de esto pero son gentes pacíficas y supersticiosas y nada pueden hacer contra un poderoso hechicero.

Cómo descubren esto ya es cosa vuestra, pueden investigar en la posada donde los aventureros han pernoctado o pueden encontrarse con un mutante. Ten en cuenta que son goblins y los humanos no confían en ellos y les tienen miedo. Un opción puede ser utilizar la naturaleza maligna de los goblins para secuestrar a un humano y torturarlo hasta que le de respuestas o algo parecido.



4 LA TORRE DEL NIGROMANTE

Cuando los personajes llegan a la torre del nigromante ven tres caballos amarrados cerca de la entrada, son los de los aventureros. La torre está hecha enteramente de piedra y está claramente abandonada. No es muy grande en planta pero si bastante alta, unas tres o cuatro plantas. No se escucha ni se percibe absolutamente nada fuera de lo común.

- Planta baja

La torre está abandonada, hay hojas secas en el suelo, las paredes de piedra están en muy mal estado, alguna medio derruida y no hay ningún tipo de iluminación artificial, a simple vista hay dos escaleras que suben al piso superior.

Una tirada de notar advertirá a los personajes que la superen de que un hedor como a podrido proviene del piso inferior, si buscan trampas o lo que sea en el suelo de la planta baja verán una trampilla semicubierta por la hojarasca que conduce al sótano.

- Sótano

En el sótano es donde la nigromante realiza sus experimentos con los cuerpos de los muertos, aquí hay unas mesas de madera sobre las que se encuentran los cuerpos muertos de distintos seres, además de algunos libros de hechicería y material químico y quirúrgico variado. Bajo las mesas hay unos desagües que conducen a alcantarillas que desembocan en el río. Además en el extremo opuesto de la sala por el que entraron los pjs hay un enorme espejo de unos 4x3 metros, el espejo refleja todo normalmente pero también refleja, a lo lejos y de forma borrosa una especie de silla o trono de color morado.

El espejo es a la vez un portal y una trampa. Si un pj toca el espejo los reflejos de los pj cobrarán vida y atacarán a los personajes. La mitad de los reflejos saldrán fuera de éste y la otra mitad permanecerá dentro atacando a distancia a través del espejo. Los reflejos tienen las mismas características que los personajes jugadores pero resistirán 2 heridas. Cuando sean eliminados desaparecerán de forma espectacular. Si los personajes rompen el espejo los reflejos que queden dentro de él no podrán salir o atacar más, a los que estén fuera del espejo no les ocurrirá nada.

Cuando el encuentro termine, la nigromante se levantará de su trono y se dirigirá hacia los personajes, siempre sin salir del espejo les advertirá de que se retiren, aquí los pjs podrán hablar con ella y preguntarle lo que sea, improvisa aquí cualquier cosa que creas que valga a ser divertido.

Si los pj tratan de atravesar el espejo deberán superar una tirada de Voluntad -4 (esto es difícil) obviamente si el espejo no ha sido roto. Si deciden atacar a la nigromante una vez dentro estarán condenados salvo milagro en las tiradas pues la nigromante es muy poderosa. Si negocian con ella (a nivel esbirro-señor) ésta puede utilizarlos para acabar con los aventureros que se encuentran en la sala contigua luchando contra sus huestes.

- Primera planta

Si suben por una de las escaleras (cualquiera de ellas) se hallarán en una sala también abandonada, en la que no hay puertas, al menos no hay más puertas que por la que han entrado pero en la que hay nueve columnas dispuestas en tres filas de 3 columnas cada una.



Diseño del plano: Eneko Menica.

Si se tocan las columnas un rayo las recorre de abajo arriba, y si se tocan en el orden incorrecto el rayo hace 1D6+2 puntos de daño a quien las toca.

En una inscripción en el muro de la estancia se puede leer el siguiente texto:

*Una vez en un minuto
dos veces en un momento
y nunca en cien años*

La solución al acertijo es la letra M, que es el orden en el que se deben tocar las columnas comenzando obviamente por la columna inferior izquierda.

Cuando lo haga, una luz cegadora llenará toda la habitación y transportará a los personajes hasta la verdadera torre de la nigromante que aparecerán en una sala igual que la anterior (la de las columnas) pero mucho mejor conservada, en la que además hay unos cuerpos de esqueletos guerreros (tres o cuatro) tirados en el suelo muertos. (ver la verdadera torre)

PLAN.B En caso de que no resuelvan el acertijo y se queden atascados debe haber una forma alternativa de llegar hasta la verdadera torre del hechicero. En caso de que no hayan entrado en el sótano de la torre, el espejo que hay en él puede ser una opción. Otra opción es la otra escalera que sube desde la planta baja. Si vuelven atrás y usan la otra escalera aquí se hallará el acertijo de la estatua gigante (ver un poco más adelante en la sección huida.) Por supuesto si utilizas esta opción para que accedan a la verdadera torre no podrás utilizar el acertijo de la estatua gigante durante la huida.

- La Verdadera torre

Aparecerán en una sala igual que la anterior (la de las columnas) pero mucho mejor conservada, en la que además hay unos cuerpos de esqueletos guerreros (tres o cuatro) tirados en el suelo muertos.

Y una arco al norte que conduce a unas escaleras que suben. Escuchan sobre ellos sonidos de lucha, gritos, choque de armas, etc. tras ellos una puerta que conduce a otra sala, que no tiene ningún interés. Si tocan a alguno de los esqueletos que hay en el suelo es posible que estos se alcen y les ataquen. La dirección lógica es subir las escaleras que les llevarán hacia la biblioteca donde se encuentran los aventureros luchando contra los zombies y esqueletos de la nigromante.

Cuando ven a los aventureros pregunta a los jugadores cómo son los aventureros (elfos, enanos, hombre, mujeres, descripción física, vestimenta, etc.) lo que si no pueden elegir es que son 3 un pícaro, un guerrero y un mago. Están enfrascados en combate con los esqueletos y los zombies y hay algunos no muertos sueltos por ahí que atacaran a los pj si pasan cerca.

Los pj deberán decidir qué hacer, si ir con sigilo, atacar a los aventureros, hacerse sus aliados hasta que consigan robar el fistro o cualquier otro plan.

El mago tiene el fistro bajo sus ropajes, para descubrirlo deberán acercarse y superar una tirada de Notar. El pícaro se ha tomado una poción de velocidad por lo que es obvio que se mueve muy rápido (puede atacar 2 veces por asalto y desplazarse el doble de lo normal en un turno).

- Impulsores

Aquí se detallan cosas que pueden ocurrir durante el combate y que darán más intensidad a esta escena, úsalos o no según lo creas conveniente:

1. Entra la nigromante por la puerta del norte, todos se la quedan mirando, ella alza los brazos y todos los muertos (esto incluye a los zombies, goblins o aventureros que hayan caído durante el combate) se alzan bajo sus órdenes.

2. El mago aventurero o la nigromante tienen un anillo que lanza un rayo petrificador que petrifica al pj que está huyendo con el fistro (haz algún tipo de tirada de salvación antes para ser justo.) Si el pj con el fistro es petrificado el anillo deberá ser destruido para devolverlo a la normalidad.

3. El mago utiliza el fistro para hacer algo espectacular. Improvisa esta situación pero deja claro que el mago tiene el fistro y que el fistro hace cosas.

- Huída de la Torre

Al final si todo sale bien es probable que los pjs huirán de la torre perseguidos por los aventureros. Hay varias formas de salir de la torre. (si ves que vas corto de tiempo o que la aventura te pide un final rápido reduce lo que viene a continuación a una narración corta y obvia lo que creas conveniente).

Tirándose por el balcón. La biblioteca tiene un balcón pero un salto desde él es mortal a no ser que usen el fistro de algún modo y les salga bien.

A través del Espejo. Saliendo por la puerta del norte de la biblioteca se llega al salón del trono de la nigromante y en esta hay un espejo al fondo, tras el trono, si se meten en el espejo aparecerán en el sótano de la torre (la abandonada) Aunque hayan roto el espejo desde el otro lado podrán utilizarlo desde el lado del trono sin problema.

Saliendo por una de las puertas del sur, éstas les conducirán a una sala y esta a otra, etc. hasta que lleguen a una sala con una estatua de piedra gigante que tiene un libro y una espada en sus mano.

Si trepan hasta el libro verán en él esculpida la siguiente inscripción:

*si soy grande soy bueno
si soy negro soy malo
si soy de piedra soy inaccesible
si soy frio soy cruel*

La respuesta es el corazón. De modo que empujando el corazón de la estatua se abrirá un portal hasta la torre abandonada, y así podrán huir.

PLAN B

si los jugadores no descubren el acertijo podrán usar el fistro para que les muestre el camino o esperar escondidos a que los aventureros lleguen a la sala y resuelvan el acertijo.

FIN

5 APENDICES

A. Armas y Objetos.

A continuación aparecen una serie de objetos que pueden aparecer o no en la aventura, por ejemplo si convencen a Zicatriz de que son inocentes y que les ayude o si roban a los aventureros o si se merecen una recompensa durante la aventura.

Pergamino BRAZO INVERNAL

Puntos de Poder: 2

Envuelves a un objetivo visible situado a una distancia máxima de 20 metros en una nube de hielo y escarcha que dura tantos turnos como tu Espíritu. El hechizo inflige 2d6 puntos de daño penetrante en el mismo asalto en que lo lanzas. Después, mientras dure su efecto, el objetivo deberá hacer una tirada de Vigor -1 al comienzo de cada uno de sus turnos. En el momento en que consiga un éxito, el efecto del hechizo expira; pero cada vez que falle sufrirá otros 1d6+1 puntos de daño penetrante y una penalización acumulativa de -2 a su paso.

Si el objetivo muere a causa de este hechizo, queda convertido en una estatua congelada.

Escudo a 2 manos: Da un +2 a la parada y no tiene ningún penalizador.

3 flechas de luz cegadora: Ciega durante unos instantes al enemigo. son flechas mágicas.

Collar de la doncella: +1 a todas las tiradas de persuadir, intimidar.

Talismán de la suerte: Repite una tirada al día.

Daga de velocidad: +2 a la carta de iniciativa Trata los Ases como Jokers.

B. El Fistro de la tormenta

El funcionamiento de este objeto es el siguiente:

Quien lo usa dice que pretende que haga. El director de juego establece un penalizador a la tirada según lo que se quiere que haga y se tira a Espíritu, si se supera la tirada el fistro hace lo deseado, si no se supera el fistro hace 1d6+2 de daño a su portador y quizás algo inesperado y perjudicial para éste que tenga alguna relación con la situación.

La primera vez que se usa El Fistro el pj no sabrá qué hace y lo usará a ciegas, no le expliques como funciona pero pregúntale qué cree o qué quiere que haga.

Freddy RoL 2017

