

En el país de los ciegos

Una aventura para G&G: Ismere

Por Agis Silverfish

El bardo goblin

Los PJs conocen a un bardo goblin llamado Finnkell que sólo canta canciones de las guerras enano-goblin, que terminaron con el exilio de estos últimos de sus reinos subterráneos. Tras conversar con él un rato, les informa de que en las canciones ha encontrado claves para encontrar uno de los reinos perdidos de los goblins. No se atreve a ir sólo porque es un viaje que puede ser peligroso, pero los PJs parecen aguerridos aventureros y juntos pueden conseguirlo.

Sin que los PJs lo sepan, Finnkell sueña con convertirse en un nuevo rey entre los suyos, el rey que llevará de nuevo a los goblins de regreso a las glorias de antaño. De vez en cuando se preguntará con ojos soñadores, '¿Cuándo las viejas coronas de los goblins adornarán nobles frentes?' y cosas por el estilo. Ni que decir tiene que la mayoría de los goblins de hoy en día tienen otras aspiraciones (pescar un pez más grande que su vecino de charca, por ejemplo).

Los goblins de la Luz

La entrada a este reino estaría en un lugar llamado Cueva de los Murciélagos, un lugar no lejos de unas ciénagas donde moran goblins de la superficie. Si se habla con ellos, advertirán a los PJs sobre la Cueva de los Murciélagos, ya que un tabú les impide visitarla. Dicen que los espíritus de los ancestros moran en ella. Esto confirmará a Finnkell que se hallan en el lugar correcto. Los goblins escucharán las canciones del bardo, pero si se le ocurre hablar de sus paranoias heroicas le tomarán por loco. Como a los locos lo mejor es quitárselos de encima, se apresurarán en indicarles el camino a la Cueva y los dejarán allí sin mirar atrás.

La Cueva de los Murciélagos

La cueva se alza como una enorme boca oscura en el centro de la ciénaga. Haciendo honor a su nombre se encuentra llena de murciélagos. En las cámaras más exteriores de la cueva vive una tribu de trolls, que tienen a los murciélagos como sustento. Los trolls apreciarían mucho un regalo de algún material metálico, y darán a cambio unas preciosas capas de piel de murciélago u otros objetos similares. Como los trolls no aprecian la música no les gustarán las canciones del bardo. Los trolls tratarán de impedir que los PJs se adentren en la cueva, diciéndoles que los que lo hacen nunca vuelven. Si los PJs se muestran hostiles o maleducados, es posible que los trolls intenten robarles algún objeto metálico antes de que entren en la cueva. Total, como van a morir...

Los Rezagadôs

Tras superar la zona exterior de la cueva, los PJs sabrán el por qué de la mala fama de la cueva. Tras las guerras con los goblin, una patrulla de Enanôs quedaron rezagados con órdenes de que nadie entrara ni saliera de la cueva. Estos enanôs están convencidos de que

la guerra no ha terminado y han permanecido un par de siglos cumpliendo esa orden, matando a todos los que pasaran por los túneles. Estos guerrerôs pueden ser tanto unos ancianos artríticos o unos veteranos de mil batallas, que han sobrevivido gracias al canibalismo. Este encuentro convence al bardo de que están en la pista correcta. Si hay un enanô en el grupo con una buena puntuación en Sociales (juas, juas...) puede lograr convencer a los guerrerôs de que todo ha terminado, y que pueden volver a sus hogarês.

El lugar de la matanza

Una vez superado este obstáculo, se encontrarán en un lugar siniestro. El lugar donde los goblins que intentaban escapar fueron masacrados por los triunfantes enanôs. Entre los cadáveres encontrarán pocos combatientes, pero muchos esqueletos pequeños y restos de enseres, entre los que hay poco o nada de valor. Esta es una pista para que los PJs que hayan emprendido la aventura por motivaciones económicas se den cuenta de que mucho oro no van a conseguir. Ante esta triste visión el bardo llora y entona una triste melodía, que es interrumpida por unos Fuegos Fatuos.

El Reino goblin

Tras este encuentro, los ánimos del bardo estarán por los suelos. Sin embargo, al final, los túneles se ensanchan y llegarán al reino perdido. Lo que verán los PJs es lo siguiente. Una caverna inmensa, que se extiende hacia la oscuridad. Es fondo es muy profundo, y las marcas en la pared indican que una vez fue un lago, pero que se ha desecado. Las casas de los goblins tienen forma de cono (como si fueran estalagmitas) y son de difícil acceso. Eso se debe a que, cuando el lago estaba allí, las viviendas estaban debajo del agua y se entraba en ellas buceando, cosa muy fácil para un goblin. Los PJs bajarán al suelo embarrado del lago y descubrirán que la única vida son unos pequeños gusanos de color blancuzco, que parecen estar por todos lados. En el borde del antiguo lago descubrirán también que una pared en la roca ha sido destruída por los enanôs y que la humedad escapó por allí.

Durante su paseo es posible que los personajes atentos vean alguna huella, o que vean alguna sombra furtiva moviéndose entre las sombras.

El palacio goblin

En el centro de este bosque de estalagmitas se encuentra una mayor y delicadamente ornamentada con motivos en espiral. Se trata del palacio del rey goblin. Cuando lo visiten descubrirán en las paredes bajorrelieves de la vida antigua de los goblins en el lago. Todos parecen felices, y había abundancia de peces en el lago. Todo lo de valor ha sido saqueado ya por los enanôs. En una cámara de mayor tamaño hay un trono. En una esquina yace, pisoteada, la corona de los goblins. Está retorcida, pero no rota, y representa unos peces entrelazados. Al verla el goblin la reclama como suya y se la pone.

Los goblins de la Oscuridad

En ese momento se oirán fuera unos susurros. Cuando los PJs se acerquen a las ventanas verán unos seres extraños rodeando el palacio. Parecen goblins, pero son albinos y tienen un aspecto demacrado. Parecen sospechar que alguien está en los alrededores. Si se les observa

durante un rato, se descubrirá que son ciegos ('apuntan' hacia los ruidos con los oídos, no con los ojos).

Si los PJs piensan en atacar, el bardo goblin lo impedirá, diciendo que son 'su pueblo'. Efectivamente, algunos goblins pudieron volver a sus casas. Sin embargo, el lago estaba seco y tuvieron que alimentarse únicamente de los gusanos del barro. Estos gusanos eran venenosos, y comerlos durante largos periodos de tiempo causa ceguera. Al cabo del tiempo, y tal vez debido a la oscuridad en la que vivían para no alertar a los enanôs, fueron quedándose albinos.

¿Qué hacéis?

Si los personajes no se oponen, Finnkell querrá dirigirse a los goblins albinos como si fuera su verdadero rey. El rey es un personaje de leyenda entre los goblins de la oscuridad, así que quedarán muy sorprendidos al oírle. El bardo-rey les promete el retorno del lago y de los peces y una nueva era de paz y prosperidad. Finnkell les dice que trabajarán para reconstruir el muro y que el lago volverá. Los PJs pueden ayudarle a su propósito de diversas maneras (noqueando a los que se opongan, por ejemplo).

¡Larga vida al rey!

Los goblins de la oscuridad pueden hacer caso a Finnkell y empezar a trabajar en el muro. En las primeras etapas de la reconstrucción les vendrá muy bien una ayuda por parte de los PJs. Los goblins, aparte de estar ciegos son muy débiles. Lo bueno es que el plan de Finnkell funciona. Poco a poco empiezan a aparecer charcos, y aparecen otras criaturas aparte de los gusanos (o pueden ser introducidas por los propios PJs en otra aventura posterior).

Esto puede acabar bien o mal:

Acaba bien:

El nivel de las aguas sube. El Reino permanece escondido el suficiente tiempo como para que los goblins prosperen. Aparecen algas, peces y pequeños anfibios en el lago. Los pequeños goblins crecen con una dieta sana y pueden ver y son capaces de nadar en el lago. Pronto, bajo las enseñanzas de Finnkell, renace un reino goblin que les guardará eterno agradecimiento a los PJs.

Acaba mal:

El nivel del agua sube y mata a los gusanos. Además, los goblins han perdido la capacidad de respirar bajo el agua y no pueden pescar. Muchos mueren de hambre. Cuando Finnkell pide calma, los goblins lo matan y se lo comen. Algunos intentan escapar al exterior. Cuando están a punto de llegar al exterior los trolls los encuentran y se los comen. Están más sabrosos que los murciélagos.

Nota: Es probable que los Enanôs tarden mucho en enterarse de los cambios en el reino goblin. Hace muchos años desecaron el lago y lo único que saben es que de allí ya no viene humedad. Cuando Finnkell construya la presa seguirá sin llegar agua, así que no notarán ningún cambio en mucho tiempo. ¿Qué harán cuando se enteren?