

LA LEYENDA DE LA SÉPTIMA HERMANA

Por Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish)

Para Noemí.

Aviso importante:

Si no piensas ser un Goblinmaster para esta aventura, deja de leer ahora mismo. Si sigues leyendo, te vas a aburrir mucho cuando la juegues. Yo te he avisado.

ACTO I

ESCENA I ATGADERE

Son los meses más fríos del año y los personajes se encuentran atravesando las montañas Westermark. Allí se encuentran con el joven druida semielfo Greber, que les recomienda descansar en el Anillo de Mebryg. Greber les habla de las Siete Hermanas, un círculo de siete monolitos mágicos que alejan del Anillo los fríos vientos del norte, incluso en el más crudo invierno. También les habla de la hospitalidad de los lugareños, ya que conocen las penurias de viajar por la montaña.

Sin embargo, la acogida que encuentran a los pies de la muralla de Atgadere no es tan cálida como esperaban. Unos miembros de la milicia interrogan a fondo a los “forasteros”, siendo especialmente suspicaces con los elfos. Finalmente, un grupo de diez milicianos acompaña a los personajes “*para que tengan una charla con el señor alcalde*”.

Los personajes son así escoltados hasta el interior de Atgadere. Esta villa de aproximadamente quinientos habitantes tiene todo el aspecto de ser un lugar de paso. Hay muchas posadas y fondas, pero no se ve ningún elfo por las calles. En este momento todos los ciudadanos se encuentran reunidos en la plaza del pueblo, alrededor de un escenario improvisado.

Sobre las tablas están predicando dos sacerdotes de la Orden de Hlaford. El más joven está clamando por una guerra santa contra los elfos, al tiempo que el más anciano asiente en silencio. Mientras, la multitud escucha con preocupación y los personajes elfos se encuentran con algunas miradas duras.

ESCENA II CURIEL Y ETHERE.

Los milicianos conducen a los personajes a casa del alcalde, Ethere. Ethere es un hombre de unos ochenta años que aún conserva una mirada firme en sus ojos grises, y se adivina en su espíritu la fuerza que antaño tuvo su cuerpo. Ethere invita a todos los personajes a sentarse a su mesa y llama cariñosamente a su esposa, Curiel, una hermosa elfa de unos dieciséis años. Curiel llena las copas de todos, y tras unas palabras amables se retira a una habitación contigua. Al cabo de unos instantes la elfa comienza a entonar una antigua balada mientras toca el arpa.

Resulta evidente que ambos están muy enamorados. Cuando Curiel finalmente se retira, Ethere suspira tristemente y dice a los personajes:

“He ahí el mayor error de mi vida. Desposé a Curiel cuando ambos éramos jóvenes. Pero los años han pasado más lentamente por ella que por mí. Y ahora se ha encontrado atada a un débil viejo... Pero basta ya de hablar de mí. ¿Qué os trae a Atgadere?”

Es posible que Ethere comente que su unión con Curiel ha sido bendecida con un hijo, el ahora druida Greber de Mebryg, que

anda errante por todo el valle y que ya conocen los personajes. También podría dejar caer algo sobre la envidia que ha desperdiciado su bella esposa entre algunos vecinos.

Si los personajes desean hablar con Curiel, Ethere no tendrá inconveniente alguno. Curiel se muestra reservada al principio, pero si los personajes la tratan con respeto se unirá a la conversación. Sin embargo, si los personajes se muestran indiscretos, la elfa simplemente les ignorará y continuará tocando el arpa, esta vez sin cantar.

Tarde o temprano, Ethere saca el tema de las Siete Hermanas. Les cuenta a los personajes que hace dos días una de las piedras desapareció. Nadie sabe si ha sido robada o si simplemente se ha desvanecido en el aire. En cualquier caso, es un presagio de que una terrible desgracia se cierne sobre el Anillo. Ayer llegaron dos miembros de la Orden de Hlaford, que consideran a los elfos culpables del robo, y están llamando a la guerra contra ellos. También han dado aviso al monasterio de la Orden para traer desde allí un cargamento de armas. Los de Halford tienen la intención de atacar a los elfos y recobrar la piedra. Los clérigos han enardecido al pueblo con sus palabras y están dispuestos a llegar hasta los salones de la reina elfa para pedirle explicaciones.

ESCENA III LOS HÉROES DAN UN PASO AL FRENTE.

Se acercan tiempos difíciles para Ethere y Curiel. Atrapados en medio de una guerra entre elfos y humanos, están condenados a la separación o a la muerte. A ninguno de ellos le gusta pedir ayuda, pero si los personajes no se ofrecen, el miembro del matrimonio con el que tengan mayor confianza hará de tripas corazón y finalmente les suplicará que busquen la piedra perdida, la Séptima Hermana.

INTERLUDIO LA SIETE HERMANAS.

En algún punto de la historia, los personajes visitarán las Siete Hermanas. El círculo de siete menhires -ahora seis- se encuentra en el mismo centro del Anillo de Mebryg, marcando la frontera entre las tierras de Atgadere y el reino élfico de Mithian. Cada piedra es un bloque poco regular de unos dieciocho pies de altura y cuatro pies de ancho, labrado con intrincados motivos en espiral. Si algún personaje lanza un hechizo de alguna forma de detección de magia, descubrirá que las piedras desprenden una poderosa magia climática. Esto sólo podrá intentarlo un personaje con Magia 6 o más, ya que la magia de las piedras es extraña y antigua, muy anterior a la magia de los mortales.

Al examinar el agujero donde debería estar cimentada la Séptima Hermana, descubrirán que unos matorrales han sido colocados apresuradamente allí. Tras retirarlos, hallarán un pasadizo bajo las Hermanas.

ACTO II

ESCENA I HACIA EL NORTE EN LA OSCURIDAD.

El túnel tiene seis pies de ancho y cinco de alto. A intervalos regulares, unas vigas de madera sostienen el techo. Cualquiera que tenga Conocimientos que incluyan rastrear descubrirá que un gran peso -tal vez el de la piedra- ha sido arrastrado por el túnel.

El pasadizo se dirige en línea recta hacia el norte adentrándose diez millas en el bosque de Mithian. Si los personajes muestran este túnel a los lugareños de Atgadere, los clérigos de Hlaford lo señalarán como la prueba de que han sido los elfos los que han robado la Hermana, ya que el pasadizo se adentra en su reino. Lo mejor será que los propios personajes investiguen a dónde lleva el túnel. Caminar de pie en el túnel es una tortura para la espalda de cualquiera que tenga altura humana o mayor, así que estos personajes descubrirán que tienen que caminar a cuatro patas.

ESCENA II LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL.

El túnel desemboca en una habitación más ancha, en cuyo centro se encuentra la Séptima Hermana, sosteniendo el techo como si fuera una columna. Entre ellos y la piedra aparecen, uno a uno, ocho enanos con picos y palas. En este momento acudirá a las mentes de los personajes el antiguo dicho de las montañas Westernmark: “Nunca te metas entre un enano y su filón”.

ESCENA III DADITOS, DADITOS...

Los enanos en cuestión son los Entibadores de Falckhenhagen, un venerable enano tan duro como el hierro que extrae de las montañas. Entre sus vicios está el blasfemar como un condenado y jugar a los dados. De hecho, así fue como consiguió el mapa de este filón de hierro.

Presumiblemente, los personajes no estarán en condiciones de entablar combate con el grupo de enanos, así que tendrán que hacer un trato con ellos. Si alguien sabe hablar enano todo será más fácil. Tras un par de pintas de cerveza, los enanos les cuentan que han descubierto un buen filón aquí abajo, pero que había una grieta “*muy fea*” en la bóveda y que la piedra encajaba perfectamente allí. Si los personajes insisten en devolver la piedra a su lugar, Falckhenhagen propondrá una solución muy simple: jugar por la piedra.

El problema es ver si los personajes tienen algo de valor para apostar con el viejo enano. El único amor de Falckhenhagen es la minería -aparte de los dados- y sea lo que sea lo que los personajes apuesten por la piedra, tiene que ser valioso para la mina. Falckhenhagen valora más un pico +1 que un espadón +4, por poner un ejemplo. No obstante, un personaje enano siempre puede apostar su barba. Si la pierde, los Entibadores se la afeitarán alegremente y durante meses será objeto de las burlas de sus congéneres. Pero nadie dijo que esto fuera fácil.

Finalmente, Falckhenhagen se juega la piedra a la tirada más alta en dos dados de seis. Ruedan los dados, y o los personajes se convierten en los dueños de la piedra o el enano del grupo será afeitado.

Tanto si ganan como si pierden, los Entibadores advierten de nuevo a los personajes que la grieta es “*fea, pero que muy fea*” y que el techo se derrumbará nada más retirar la piedra. De todas maneras, los enanos dicen que no creen que vayan a permanecer mucho tiempo en la mina, ya que desde arriba se oyen cánticos elfos. Falckhenhagen sugiere a los personajes que vayan a decirles a los elfos “*que se muden del palacio y que se vayan con la música a otra parte, que así no hay quien excave a gusto.*”

ACTO III

ESCENA I LAS FRONTERAS DE MITHIAN.

Cuando los personajes abandonen a Falckhenhagen y a sus Entibadores, lo más probable es que se adentren en el Bosque Mit-

hian. Sin que ellos lo sepan, son observados en todo momento por los Centinelas, que sólo se presentan ante ellos cuando comprueban que los personajes no son parte de una avanzadilla.

Si los personajes consiguen demostrar a los Centinelas que no tienen malas intenciones, serán acompañados a Helbithrimi, donde la Reina Palansëa tiene su corte. En caso contrario, se les dará a elegir entre abandonar el bosque o morir. En caso de que los personajes entablen combate con los Centinelas, al menos dos elfos correrán a buscar ayuda, mientras que los demás defienden la retirada de sus compañeros, con su vida si es preciso.

ESCENA II HELBITHRIMI

Al llegar a la Corte de la Reina, la legendaria Helbithrimi abrirá sus maravillas ante ellos: el palacio es un bosque de abetos blancos, cuyas ramas y hojas forman las estancias como un fino encaje. En un lugar de tanta belleza sólo le está permitida la entrada a aquellos que son capaces de traer algo hermoso, como una canción, un baile o una poesía. Sólo si los personajes son capaces de cumplir este requisito les será concedida una audiencia con la soberana.

Deseemos buena suerte a los personajes mientras intentan vencer a la Reina Palansëa de que los humanos de Atgadere no han robado la piedra, de que su palacio está asentado sobre una grieta a punto de abrirse y de que lo único que se interpone entre Helbithrimi y un montón de ruinas es un puñado de enanos y la Séptima Hermana.

ACTO IV

ESCENA I MEBRYG EN LA ENCRUCIJADA.

Tal vez los personajes deseen unirse a la “guerra santa” de Hlaford o defender Helbithrimi hasta el final. La decisión es suya, pero hay formas de evitar este trágico desenlace.

Por ejemplo, es posible detener el cargamento de armas o expulsar a los clérigos de Atgadere. Esto por lo menos retrasará la guerra. Otra buena idea sería encontrar a Greber y pedirle que haga de mediador. Al formar parte de las dos culturas es la persona ideal para ello.

En cuanto a la grieta bajo Helbithrimi, ni los enanos ni los elfos son capaces de cerrarla por separado. Sólo si los personajes consiguen que ambas razas trabajen juntas (una hazaña por sí sola) serán capaces de retirar la Séptima Hermana sin que la mina y el palacio se derrumben.

Otra solución imaginativa sería bajar a las otras Seis Hermanas a la mina de Falckhenhagen. Así las Siete Hermanas estarían juntas de nuevo y Helbithrimi se salvaría. Cualquier solución es válida si evita el derramamiento de sangre.

ESCENA II LA BATALLA DE MITHIAN.

Si no se encuentra una solución pacífica, al cabo de tres días llegará al pueblo el cargamento de armas de los clérigos de Hlaford. Doscientos cincuenta soldados de Atgadere atacarán Mithian. Allí se enfrentarán a cincuenta elfos que serán derrotados, pero no sin haber causado antes graves pérdidas a los humanos. El ejército avanzará entonces hacia Helbithrimi, donde los últimos elfos serán pasados a cuchillo y el palacio será incendiado.

Las Siete Hermanas permanecerán separadas, y cada invierno será más frío que el anterior. Al cabo de diez años, el Anillo se

convertirá en un páramo tan helado como las montañas que lo rodean.

ESCENA III FINAL.

Esta aventura debe ser un “todo o nada”. Si los personajes impiden la guerra en Mithian, deberán subir dos puntos en dos Habilidades o Características que hayan usado durante el juego. Si no es así, no deben llevarse ninguna recompensa del Anillo de Mebryg.

APÉNDICES:

I

HISTORIA DE LA LEYENDA DE LA SÉPTIMA HERMANA

A lo mejor esta historia te ha resultado familiar. Efectivamente, fue publicada allá por 1998 en la revista 2d10 (c) como un módulo para Advanced Dungeons & Dragons (c). ¡Pero eso no siempre fue así! La Leyenda empezó siendo una historia para G&G (c) y luego la adapté, pero ahora esta historia ha vuelto, tras tres años, al juego de donde salió.

II

CÓMO ARBITRARÍA YO ESTO

Por experiencia he comprobado que esta aventura no precisa de muchas tiradas, así que no creo que vayas a necesitar laaargas listas de personajes, como en Tarantela. No obstante, a lo mejor es el momento de plantear algunas cosillas que se nos quedaron atrás en el G&G básico.

1) SEMIELFOS EN G&G

El amor no conoce barreras, y la prueba son estos simpáticos personajes de los mundos fantásticos. Nacidos de elfo y humana (o viceversa) comparten rasgos de ambos progenitores. Pero, como no te estoy contando nada nuevo, vamos ya con las habilidades.

- +1 en todas las tiradas de características (no de habilidades) en bosques.
- Ven en la oscuridad al aire libre si hay luna (o lunas).
- Mínimo de 2 en la Habilidad Magia.

Como habrás visto, me he limitado a recortar un poco las habilidades básicas de los elfos.

En cuanto a sus personalidades, ten en cuenta si han crecido entre elfos y/o entre humanos y la cantidad de cariño que recibieron cuando lo necesitaron (“Te habrás dado cuenta, hijo, que tus orejitas son más afiladas que las de los demás niños del pueblo...”). A partir de ahí no será difícil averiguar si el personaje es un amargado o una persona feliz.

Ahora tú me dirás: Si hay personajes semielfos... ¿Por qué no hay semienanos o semigoblins? Estás en lo cierto, querido o querida Goblinmaster: ¿Por qué no?

2) DRUIDAS EN G&G

Mientras iba adaptando la aventura del G&G (c) al Advanced Dungeons & Dragons (c) Greber se convirtió en un druida. Ahora, al convertir de nuevo la Leyenda al G&G (c) voy a aprovechar para sugerir cómo haría yo los druidas en una partida del

G&G. Podemos tomarlo como un ejemplo de cómo afinar un poco más cualquier personaje del G&G, en especial a los usuarios de Magia.

- + 2 a todas las tiradas de Magia sobre cualquier animal o vegetal. Los seres inteligentes están excluidos.
- + 1 a todas las tiradas de Magia sobre cualquier cosa que cree o sustente la vida (aire, agua, comida, tierra)
- + 1 en todas las tiradas de Magia realizadas en bosques.

La Habilidad de Conocimientos de un druida debería incluir todo lo animal y vegetal y cualquier Conocimiento de los bosques.

Bueno, ya está. Hasta pronto.

Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish)
(agis2001@wanadoo.es)

Si tienes cualquier comentario, sugerencia o crítica constructiva que hacer ¡escríbeme!
26 de mayo de 2001