

La Leyenda de la 7ª Hermana

000T .XΛOΠIΔVΣYΠOATΛXU3NTY

M Ó D U L O

Esta es una aventura para AD&D, fácilmente adaptable a cualquiera de sus ambientaciones y a otros juegos fantástico-medievales. Como podréis comprobar es apta para un grupo de personajes de cualquier nivel. Disfrutad.

ACTO I

Escena I - Atgadere

Son los meses más fríos del año y los PJs están 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 montañas.

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 PJs "para que tengan una charla con el señor alcalde".

Los PJs 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 de los sacerdotes está clamando por una guerra santa contra que termine de una vez por todas con la osadía de los elfos, al tiempo que el más anciano asiente en silencio a las palabras del orador. 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 PJs 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 PJs 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. También podría dejar caer algo sobre la envidia que ha despertado su bella esposa entre algunos vecinos.

Si los PJs desean hablar con Curiel, Ethere no tendrá inconveniente alguno. Se muestra reservada al principio, pero si los PJs la tratan con respeto se unirá a la conversación. Sin embargo, si los

PJs 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 PJs 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 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 Ethern 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 PJs no se ofrecen el miembro del matrimonio con el que tengan mayor confianza hará de tripas corazón y les suplicará que busquen la piedra perdida, la Séptima Hermana.

Interludio Las Siete Hermanas

En algún punto de la historia, los PJs 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 irregular de unos seis metros de altura y uno y medio de ancho, labrado con intrincados moti-

vos en espiral. Si algún clérigo lanza un hechizo de "Detectar Magia" descubrirá que las piedras desprenden una poderosa magia de la esfera del Clima. Curiosamente, si lo intenta un hechicero no hallará nada: la magia de las piedras es muy anterior a la 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 dos metros de ancho y uno cincuenta de alto. A intervalos regulares unas vigas de madera sostienen el techo. Cualquiera que saque una tirada de 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 PJs muestran este túnel a los lugareños de Atgadere, los clérigos 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 PJs investiguen 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 tendrán que caminar a cuatro patas.

mayor, así que estos personajes tendrán que caminar a cuatro patas.

Escena II - La luz al final del túnel

El túnel desemboca en una habitación más ancha en cuyo mismo centro se encuentra la Séptima Hermana, manteniendo el techo bajo sus hombros como si fuera una columna. Entre ellos y la piedra aparecen, uno a uno, ocho enanos con picos y palas.

En las montañas Westermark hay un dicho muy respetado que reza así: «Nunca te metas entre un enano y su filón».

Escena III - Daditos, daditos...

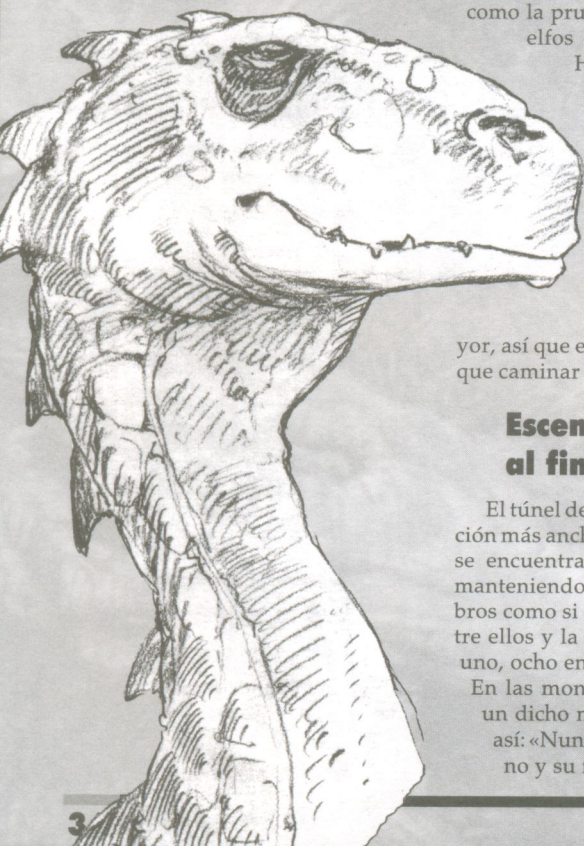
Los enanos en cuestión son los Entibadores de Falckenhagen, un venerable enano tan duro como el hierro que extrae de las montañas. Entre sus vicios está el blasfemar como un condenado y jugar a los dados. De hecho, así fue como consiguió el mapa de este filón de hierro.

Presumiblemente, los PJs 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 les contarán que han descubierto un buen filón aquí abajo, pero que había una grieta "muy fea" en la bóveda y que la piedra encajaba perfectamente. Si los PJs insisten en devolver la piedra a su lugar, Falckenhagen propondrá una solución muy simple: jugar por la piedra.

El problema es ver si los PJs tienen algo de valor para apostar con el viejo enano. El único amor de Falckenhagen es la minería (aparte de los dados) y sea lo que sea lo que los PJs apuesten por la piedra, tiene que ser valioso para la mina. Falckenhagen valora más un pico +1 que una Vara de los Magos, por poner un ejemplo. No obstante, un PJ 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, Falckenhagen se juega la piedra a la tirada más alta en dos dados de seis. Ruedan los dados, chocando uno contra otro... y o los PJs se convierten en los dueños de la piedra o el enano del grupo será afeitado rápidamente.

Tanto si ganan como si pierden, los Entibadores advierten de nuevo a los PJs que la grieta es "fea, pero que muy fea", y que el techo se derrumbará sobre sus propias cabezas 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, cada vez más cerca, cánticos élficos. Falckenhagen sugiere a los PJs 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 contento".



ACTO III

Escena I - Las fronteras de Mithian

Cuando los PJs abandonen a Falckenhagen y a sus Entibadores, lo más probable es que se adentren en el Bosque Mithian. Sin que ellos lo sepan, son observados en todo momento por los Centinelas, que sólo se presentan ante ellos cuando comprueban que los PJs no son parte de una avanzada.

Si los PJs 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. Si los PJs entablan combate con los Centinelas al menos dos elfos correrán a buscar ayuda, mientras 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 aquéllos que son capaces de traer algo hermoso, como una canción, un baile o una poesía. Sólo si los PJs son capaces de cumplir este pequeño requisito les será concedida una audiencia con la soberana.

Deseemos buena suerte a los PJs mientras intentan convencer 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 PJs 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 y ser neutral auténtico, 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 PJs 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 Falckenhagen. 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 PJs impiden la guerra en Mithian deberán ganar un nivel. Si no es así, no deben llevarse ninguna recompensa del Anillo de Mebryg.

Para Noemí,

*por Esteban García de la Cruz (Agis)
agis@lpa.servicom.es*

