

“MAULLANDO EN SAINT MAUR” *Una aventura para “7º Mar”*

“Maullando en Saint Maur” es una aventura casi cómica, que pretende aliviar un poco la tensión de las tramas más serias e importantes que suelen invadir Theáh. Sin embargo, no debe ser tomada a la ligera, puesto que puede dirigirse de forma seria y dramática.

Esta aventura sucede en Saint Maur, una ciudad montaignense de gran tamaño y similar en muchos aspectos a la capital, Charouse, sin embargo, la aventura puede dirigirse en cualquier parte de Montaigne y, haciendo unos mínimos cambios (nombres, fuerzas del orden público y cosas similares) en cualquier Nación de Theáh.

El nivel de poder de los Héroes debería ser bajo, esta aventura pretende demostrar a los Héroes que ayudar a una dama en apuros, aunque sea en un asunto nimio, puede ser el punto de partida para una gran aventura. En este caso, la dama es la Condesa Estelle, y necesita que alguien encuentre a su gato Bigotes.

Los señores de Saint Maur: la Condesa Estelle y Bigotes

Saint Maur está gobernado por la condesa del lugar, la señora Estelle, que tras la muerte de su marido heredó toda la ciudad. Estelle es una mujer sencilla y que no sabe nada de administración, por ello deja en manos de sus senescales la administración de Saint Maur, mientras que ella se dedica a cuidar del único ser querido que le queda: su gato negro moteado llamado Bigotes. El personal que sirve en la mansión de la condesa está acostumbrado a las peculiaridades de ésta y se refiere a la mascota como “Amo Bigotes”.

Sin embargo, la tranquilidad no podía durar.

Todo comenzó cuando, hace una semana, la señora Estelle salió a pasear por el mercado y se detuvo ante un nervioso mercader que vendía todo tipo de baratijas. Estelle se fijó rápidamente en una, un precioso collar para Bigotes con unas maravillosas gemas rojas engarzadas. Sin regatear, se llevó el collar por una elevada suma.

Obviamente aquí no acaba todo.

Hace muchos meses, un audaz miembro de la Sociedad de Exploradores, el castellano Bernardo, hizo un pacto con el sr. Caligari, un importante noble vodaccio (consultar la *Guía del DJ* para más detalles sobre dicho personaje), en dicho pacto, establecía que cualquier artefacto Syrneth que Bernardo pudiera escamotear a sus socios de la Sociedad de Exploradores sería vendido al Sr. Caligari por un precio justo, para garantizarse la lealtad de su hombre, pidió a Paola, una Bruja del Destino, que endureciese sus hilos.

Pero aún hay más.

Durante las expediciones que Bernardo realizó con sus compañeros de Sociedad obtuvo media docena de objetos, entre los que se encontraba una fea pulsera de cuero con unas extrañas gemas rojizas engarzadas, un día, por curiosidad, se la probó y comenzó a percibir unos extraños hilos que unían a las personas entre sí...sin saberlo, era capaz de percibir lo que hasta entonces sólo percibían las hechiceras vodaccias...los hilos del destino. Bernardo quedó fascinado por el objeto, pero también sentía imperiosamente la necesidad de entregárselo a Caligari, así que se puso rumbo a Vodacce para cumplir su

trato. Al llegar ante su mecenas, el castellano mencionó los objetos descubiertos y las propiedades que había logrado descubrir en ellos, al mentar el brazalete y sus propiedades Paola advirtió del peligro que suponía tal artefacto y sesgó los hilos que unían a Caligari y a Bernardo. El Explorador saltó por la ventana repentinamente y echó a correr con el brazalete en sus brazos.

Ahora sólo quedaba encontrarle.

Bernardo huyó rápidamente de Vodacce y acabó en la tierra del Emperador Sol, en Montaigne, allí, haraposo y sin la protección de su mecenas o sus colegas Exploradores, se las arregló para malvivir hasta llegar a Saint Maur. Él estaba decidido a proteger el artefacto a toda cosa, sin embargo, alguien (de quién todavía no hemos hablado) retorció sus hilos una vez más y le obligó a desvincularse del objeto, hasta tal punto que decidió venderlo junto con las pocas baratijas que le quedaban en el mercado de la ciudad. Allí fue donde la dama Estelle entra en juego y comienza esta aventura.

Anotaciones para el DJ

Como ya habrás supuesto, esta trama es la clásica aventura de “varias facciones hacia un mismo objetivo”, en este caso los Héroes, incitados por ayudar a una dama en apuros, se sumergirán en política nacional y podrían acabar sumergidos de lleno en un conflicto con algunas de las facciones más temidas de Theáh. Ahora, para ti y sólo para ti, vamos a enumerar las distintas facciones que buscan la pulsera (el collar de Bigotes) y sus motivaciones:

- La Dama Estelle. *Desconoce todo lo relativo al collar, salvo que se lo compró a un zarrapastroso castellano y que le costó mucho dinero. Quiere recuperar a su desaparecido Bigotes a toda costa.*
- Los Mosqueteros. *La Condesa denunció la desaparición de su gato, y en Saint Maur la palabra de la Condesa es ley. Los mosqueteros están buscando por toda la ciudad a Bigotes, y no quieren que nadie cause problemas.*
- Paola. *La Bruja del Destino consiguió que Caligari la enviara en busca de la pulsera, lleva consigo a un grupo de matones bastante peligrosos y quiere destruir el artefacto y después inventará una historia para Caligari. Un artefacto así no puede caer en manos de nadie.*
- La Sociedad de Exploradores. *La Sociedad se ha dado cuenta de la estafa de Bernardo y ha enviado a un grupo de hombres para recuperar los objetos, tras encontrarle, le han reclutado a punta de pistola para recuperar el artefacto.*
- Victoria. *Cuando Paola se decidió a ir en busca del artefacto tuvo que responder ante sus superiores, entre los cuales se halla esta maestra de Sorté y miembro de las Hijas de Sofía (ver la Pantalla del DJ para más información sobre esta Sociedad Secreta), por ello, indagó más en el asunto y vio lo que estaba en juego. Fue ella quién cortó los lazos de Bernardo con el objeto y tan sólo espera a que alguien se haga con él para arrancarlo de sus manos.*

Las distintas facciones tienen niveles de poder de distinto grado y esto permite que el DJ use la facción que le parezca más adecuada como rival directo de los Héroes; sería recomendable que a lo largo de la aventura fueran enterándose, una a una, de las facciones que entrar en liza...salvo Victoria, que tiene su propia entrada triunfal en el clímax de la trama.

Inmiscuirse en la trama

La forma más fácil de que los Héroes se metan en este embrollo (y la más caballeresca) es del lado de la condesa, aunque el DJ puede idear otra manera para que los jugadores jueguen del lado de otra facción (por ejemplo, si uno es una Sorté o un Explorador), sin embargo, si se opta por la condesa, hay dos métodos, uno para Héroes nobles y ricos y otro para más humildes. El método para los primeros es sencillo: a cambio de encontrar el gato la condesa hará algo que ellos necesiten, mientras que para el segundo tipo de Héroes es aún más fácil: una recompensa.

Buscando a Bigotes

Buscar a Bigotes por Saint Maur no debería ser algo sencillo, los Héroes deberían darse cuenta de la titánica tarea en la que se han metido, sin embargo, esta aventura trata de ser amena, así que a continuación puedes ver tres divertidas maneras de meter a tus jugadores en problemas:

- ¡Que se escapa! *Los personajes encuentran a Bigotes en un callejón y éste echa a correr...por los tejados. Los Héroes tienen que alcanzarle, superar varias tiradas para no caerse entre los tejados (aunque, obviamente, caerán, caigan donde caigan, sobre una carretilla de heno...¡esto es una película!). Tras la persecución se meterá en la puerta de otro callejón...que da a una posada. En dicha posada se encontrarán de cabeza con los mosqueteros...y ahora tenemos a los mosqueteros persiguiendo a los Héroes y éstos a Bigotes. Si los mosqueteros les atrapan podrían pasarse una temporada en la cárcel o ser castigados de alguna otra manera, mientras que si se libran los mosqueteros pensarán que son los culpables del rapto del gato, así que de todas formas estarán enfrentados a ellos.*
- Bigotes, el cazador. *Otra de las aficiones del gato de la condesa es cazar ratones. Podría ser que los personajes siguieran su rastro hasta una casa abandonada donde encuentren una pequeña entrada, pero cuando vayan a entrar docenas de ratas saldrán huyendo por el valiente Bigotes en plena cacería...los Héroes deberían tratar de mantenerse en pie y una vez logrado entrarían en una casa donde ya no queda nada más que el olor putrefacto de las ratas...bueno, y si el DJ tiene suficiente mal humor, la posibilidad de coger una o dos enfermedades.*
- Asalto a la pescadería. *Otra posibilidad es que Bigotes asalte la pescadería local y cuando traten de cazarlo se deberán enfrentar a la furia del pescadero y sus ayudantes (considéralos matones) y su mujer, una mujer de carácter (puedes considerarla un secuaz). Obviamente, Bigotes decidirá marcharse antes de que el conflicto termine.*

El Clímax

Y bien, cuando los Héroes ya estén a punto de dar por perdido a Bigotes deberían encontrar su rastro en las alcantarillas (Sí, las temidas, laberínticas y apestosas alcantarillas de Montaigne)...al llegar allí deberían pasarlo mal, podrían perderse, sufrir alguna trampa, cruzarse con alguna criatura o aún mejor, con alguna de las facciones: los mosqueteros que les persiguen, los Exploradores armados con sus pistolas o algo similar. El caso es que tras jugar con ellos un rato lleguen hasta el lugar donde se encuentra Bigotes.

Acompañado, por supuesto.

Paola sostiene a Bigotes entre sus manos y sonríe...parece que ha ganado la batalla y destruirá el colgante...sin embargo tal vez nuestros Héroeos puedan impedirlo, ¿No? ahora es el momento en que mientras nuestros Héroeos luchan deberían suceder todo tipo de cosas...vuelven a aparecer los distintos grupos, el collar cambia de manos, la gente resbala por el líquido que hay por el suelo...cualquier cosa que se te ocurra, sin embargo, cuando deje de ser divertido, haz que la escena pare. Literalmente.

Todos ellos sienten como si tiraran de su cuerpo un momento y al siguiente segundo no pueden moverse...entrará en escena Victoria, la señora del Sorté. Sonreirá al ver la escena y caminará hasta la pulsera, la tomará y se dirigirá hacia Paola, reprochándole el meterse donde no la llaman; segundos después murmura algo al oído de la sirvienta de Caligari y sesga su hilo sin piedad...Paola ha muerto. Tras esto sonreirá a todos los presentes, les agradece su ayuda y se marcha...tiempo después, todos los presentes recuperarán el movimiento, sin embargo, parece ser que la reliquia Syrneath les ha sido arrebatada, aunque los Héroeos han recuperado a Bigotes, con lo cuál al menos la condesa quedará satisfecha.

Conclusión

Lo que suceda después ya depende de los Héroeos...si son materialistas podrían conformarse con entregar a Bigotes, pero si de verdad desean vengarse de quién les ha hecho sentir como un trapo podrían emprender su búsqueda o tal vez aliarse con los Exploradores o con los Mosqueteros (¡o con ambas facciones!) para llegar al fin del enigma. Este podría ser el punto de partida de una campaña que les enfrentase a las misteriosas Hijas de Sofía...unos entes tan peligrosos que pueden sesgar tu vida sólo con desearlo. ¿Podrán afrontar el resto nuestros Héroeos?

¡Claro! Después de todo son los Héroeos, ¿No?

PNJs

Dado que la aventura puede adaptarse a distintos niveles, sólo daré algunas acotaciones sobre cómo deberían ser los antagonistas de la trama.

- Los Mosqueteros y los Exploradores. *Deberían ser considerados Matones de un nivel de amenaza similar al de los Héroeos, aunque podrías darle a una de las dos facciones un nivel de amenaza superior para diferenciarlos más. Los Mosqueteros llevan espadas y los Exploradores pistolas.*
- Paola. *Paola es un Secuaz de poder moderado, es leal y capaz. Debería ser capaz de suponer un desafío para los personajes o al menor potenciarlo (por ejemplo contratando a un grupo de Matones para ir tras ellos).*
- Victoria. *La poderosa Sorté es, sin duda alguna, una Villana y de poder elevado, seguramente más que el que los Héroeos puedan reunir...por ahora...lo ideal sería que el personaje supusiera un desafío a largo plazo para el heroico grupo.*

Pedro J. Ramos, MercenariosRol.