

Fiesta animada en Charouse

000T .XΛ0ΠΙ0N0U0X0TΛK0U0TΛ

M Ó D U L O

Aventura de 7º Mar para un grupo de unos 5 jugadores ambientada en Montaigne. Sería adecuado, aunque no imprescindible, que alguno perteneciese al Gremio de Espadachines y que la gran mayoría de los personajes fueran de tendencias heroicas (lo siento, no hay piratas esta vez).

El noble montaignense Luis Jinsell celebra una fiesta y los jugadores son invitados; no hace falta que conozcan a Luis, pero probablemente se preguntarán qué sabe él de ellos. Los que conozcan la reputación de Luis sabrán que es un noble montaignense que, tiempo atrás, fue un aguerrido aventurero. Ahora, ya mayor, es un hombre rico de la capital que actualmente reside en un pueblo costero a quince minutos a caballo de ésta.

La fiesta

La residencia de Luis se encuentra en un pequeño pueblo costero a 15 minutos a caballo de Charouse. La mansión se encuentra en una colina cercana. Cuando lleguen los Héroes, encontrarán una gran mansión de estilo clásico decorada adecuadamente para una recepción de lujo. Les recibirá un hombre mayor, de unos 50 años, vestido con ropas de gala, algunas medallas del Rey Luis, el símbolo del Gremio de Espadachines y una espada en el cinto. Evidentemente, es Luis Jinsell. Se presentará y les animará a entrar, pero insistirá en que no hay tiempo que perder.

La verdadera razón

Una vez dentro, Luis les dirá que han sido invitados porque necesita gente de confianza para investigar una caverna que ha encontrado en su propiedad; sospecha que es un acceso a algún lugar de las Catacumbas de Charouse. La misión de los personajes es adentrarse y recoger cualquier elemento syrneth que encuentren. Luis les ofrece por esto una jugosa recompensa de 350 pistolas (unos 2000 gremiales). Si aceptan, les guiará hasta un hoyo y les dirá que se den prisa; tienen que intentar salir antes de una hora.

La catacumba

Esta parte de la aventura tiene que pasar rápidamente, ya que interesa es que los personajes consigan cuanto antes los tesoros y salgan. La catacumba forma parte de la red de Charouse, supuestamente creación de los syrne. La entrada excavada en el suelo da a un túnel tallado en la roca de unos diez metros de longitud. Al final del mismo hay una puerta de un material translúcido parecido al ámbar. La puerta se abre corriéndola hacia la derecha, y da a una sala decorada con singulares tallas en la piedra; también hay tapices multicolores, no menos extraños pero más desgastados.

Esta sala tiene unas cuantas salidas sin puerta que dan a diversas habitaciones; si rebuscan por éstas, los Héroes encontrarán unos brazaletes plateados (aunque de color grisáceo), algunos collares con gemas de varios colores, unas cuantas telas no muy desgastadas que lavadas pueden tener valor y una pequeña daga bastante oxidada, pero de empuñadura aún útil.

¡Que dé comienzo la fiesta!

Pues bien, una vez los personajes salgan con los artículos syrneth, encontrarán una fiesta a rebosar de nobles montaignenses y vodaccios, miembros del Gremio de Mercaderes y de la Sociedad de Exploradores, y gente de mucho dinero y prestigio. Luis está charlando amablemente, y todo el mundo parece disfrutar de las delicias que ha preparado para la ocasión. Cuando los personajes salen de la catacumba, todo el mundo los mira interesados y abren paso para ellos

hasta una especie de estrado. Luis subirá al mismo y dirá:

Amigos, nos hemos reunido aquí para que todos vosotros tengáis la oportunidad, única en la vida, de poder acceder a distintos artilugios de la antigua civilización que habitó estas tierras antes que nosotros. Mis amigos han accedido a aventurarse en las ruinas de esta civilización sitas en mi propiedad, y de ellas han salido estas magníficas reliquias. Bien, empecemos... por este maravilloso colgante, ¿cuánto ofrecen?

Dicho esto, comenzarán a subastarse los objetos hasta que, de repente, un invitado caerá al suelo inerte, con una daga clavada.

Segundo favor

Luis pedirá a los personajes, puesto que son gente de ingenio que ha salido bien parada del laberinto, que le ayuden a resolver este problema; si le piden más dinero les pagará 250 gremiales por cabeza, y ofrecerá hasta 500 si regatean bien (sin tirada; dependerán de la interpretación).

A partir de aquí la aventura puede discurrir por innumerables caminos, así que daré las pistas en un orden cualquiera; según tus jugadores las busquen, proporcióñaselas. Sería bueno que las apuntasen y que fuesen poco a poco formulando hipótesis. Recordar que algún que otro incentivo (forzado o no) a los testigos estaría a la orden del día.

Examinando las pruebas

La primera prueba es que la daga es de buena calidad y de fabricación castellana. Otro dato es que el único que ha salido de la fiesta es un noble vodaccio que únicamente compró un objeto (el primer colgante), y de eso hace más de una hora.

Si preguntan si alguien sabe algo de la daga, no averiguarán nada nuevo. Si investigan al muerto sabrán que se llama Sven Jiggson y que pertenecía al Gremio de Mercaderes; si preguntan a alguien de este gremio, les contarán que era uno de los máximos tratantes de vinos y licores de Vendel,

y que estaba enemistado con mucha gente, sobre todo montagnenses. Si preguntan sobre más tratantes de vino enemigos saldrá el nombre de Giorgio Leone, el noble que se había ido de la fiesta, y el de Luis Jinsell, que parece que también trataba con licores.

Además, parece ser que el asesino fue muy hábil y consiguió clavarle la daga a Sven sin que nadie lo viese, y en un sitio donde éste no podía gritar.

Los sospechosos

Los personajes sospecharán principalmente de dos personas: Luis y Giorgio.

gerirá que pregunten a los guardias de la entrada, que asegurarán que nadie ha entrado en la fiesta desde que comenzó, y que únicamente Giorgio ha salido.

Los interrogatorios

Los invitados sólo darán las pruebas anteriormente citadas. Si hablan con el servicio sabrán que Luis había contratado gente extra para esta fiesta que no había trabajado en la casa con anterioridad. Si hablan con el cocinero o alguien de la cocina sabrán que uno de los nuevos tuvo que salir a comprar pan al pueblo, y que volvió al poco rato. Si piden una descripción, ésta será muy vaga y no servirá de mucho a los Héroes (aunque con una tirada Difícil de Ingenio se darán cuenta de que la descripción es la de un vodaccio medio). No parece estar en la mansión, pues algunos sirvientes salieron un momento antes del alboroto generado para traer más vino.

En el pueblo

En el pueblo pueden preguntar en la panadería, donde les darán una mejor descripción del joven que vino a comprar; el retrato es bastante más preciso, y permitirá identificar al hombre. Si los Héroes preguntan por los alrededores puede que descubran que el sirviente fue a la posada al salir de la panadería.

La posada es una mezcla entre hotel de calidad media y pequeño mesón. El posadero, un hombre delgado y con una pequeña barba castaña, les comentará que únicamente tomó un vino y subió un momento a su habitación. Salió al poco rato y todavía no ha vuelto. Si le cuentan al posadero que el joven puede haber cometido un crimen, no dudará un

instante en dejarles entrar en la habitación. El cuarto es bastante pequeño, y tras un pequeño escrutinio encontrarán un papel con el nombre del noble asesinado y su escudo de armas. También hallarán una sustanciosa cantidad de dinero (100 gremiales) y algo de ropa muy cara.

Ahora el trabajo de los personajes sería buscar al chico. Si preguntan por el pueblo, les dirigirán hacia el puerto.

El puerto

En el pueblo hay un pequeño puerto con un par de barcos, algunas barcas de pesca y un dique con obreros trabajando. Si los Héroes intentan preguntar a alguno de estos trabajadores, el DJ debería utilizar el recurso anteriormente mencionado: el pago de un pequeño incentivo (después de todo, son obreros que trabajan para dar de comer a sus familias...). Vieron al joven adentrarse en una taberna del puerto frente al muelle de los barcos: La Sirena.

En La Sirena

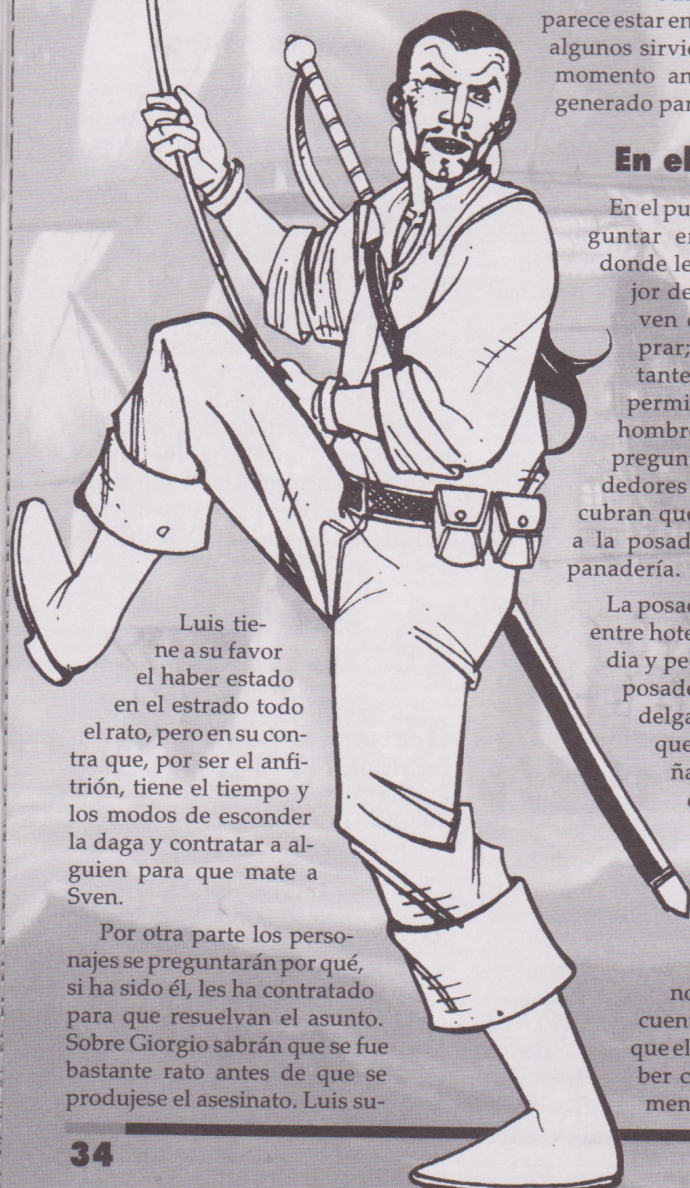
Ahora son más o menos las 10 de la noche, y en la Sirena se respira el aire de la taberna típica de puerto: marineros y trabajadores del muelle bebiendo y jugando a los dados, una prostituta intentando encontrar trabajo, etc. Al entrar, reconocerán en una de las mesas al joven que tanto han estado buscando. Si le interrogan averiguarán varias cosas: la primera es que se llama Luigi Drino; la segunda es que, cuando salió a comprar pan, dejó entrar al asesino; y la tercera es que tanto él como el asesino, al que Luigi desconocía, fueron contratados por el propio Luis Jinsell. Si intentan por algún método averiguar si Luigi miente, se encontrarán con el hecho de que dice la verdad.

De vuelta con Luis Jinsell

Si los personajes dejan a Luigi de buenas a primeras en La Sirena, en cuanto éstos se hayan ido desaparecerá del lugar. Si, en cambio, insisten en que vaya con ellos, Luigi intentará escaparse antes de llegar al castillo de Luis, lo cual no debería ser demasiado difícil (pero como mínimo tiene que conseguir que Luis no lo vea).

Luis tiene a su favor el haber estado en el estrado todo el rato, pero en su contra que, por ser el anfitrión, tiene el tiempo y los modos de esconder la daga y contratar a alguien para que mate a Sven.

Por otra parte los personajes se preguntarán por qué, si ha sido él, les ha contratado para que resuelvan el asunto. Sobre Giorgio sabrán que se fue bastante rato antes de que se produjese el asesinato. Luis su-



Luis les recibirá y les preguntará por el resultado de las pesquisas, remarcando que no hay tiempo que perder, puesto que los invitados, que en un principio iban a pasar la noche en el castillo, ahora están preparándose para marcharse por la inseguridad.

En cuanto los personajes le expliquen que tienen un testigo que dice que tanto el asesinato (al que, por cierto, no pueden encontrar debido a que Luigi solo lo vio una vez y no recuerda su rostro) como todo el plan fueron preparados por él, enseñada empezará a negarlo, e incluso se ofrecerá a retarse con alguno de los personajes (que tiene que ser del Gremio de Espadachines) para demostrar su honor.

Si alguno acepta, las Características de Luis son Maña 4, Donaire 3, Ataque (Esgrima) 5 y todas las habilidades de la Escuela Valroux a 4. En caso de que gane (lo cual es muy posible, porque a pesar de tener casi 50 años, cuando era joven fue un aguerrido héroe y mejor espadachín), considerará que ha demostrado suficientemente a los personajes que dice la verdad. En caso de que pierda, aceptará su derrota con honor, pero seguirá diciéndolo a los Héroes con todo su empeño que él no planeó la muerte de Sven.

Probablemente sea en este momento, en plena confusión, cuando los jugadores se den cuenta de un pequeño detalle...

¿Dónde está Luigi?

Pues bien, parece ser que el muy condenado ha volado, pero no ha sido muy inteligente, porque en su prisa para escapar de las sospechas no se ha andado con miramientos y se le ha visto entrando en un barco que parte al día siguiente hacia Vodacce. Esta información puede ser proporcionada a los jugadores por alguno de los obreros, que ahora están descansando del duro día, o incluso por alguna de las prostitutas que buscan trabajo a estas horas; por cierto, la única prostituta que había antes ahora no está (esto díselo muy de refilón, como si no tuviese importancia).

Una vez los personajes consigan la información, el destino lógico de sus pesquisas será ese barco.

Arca del Profeta

Este barco Castellano se dispone a iniciar un viaje por las ciudades y pueblos de la Boca del Cielo y la parte oeste del Mar Prohibido para vender todo tipo de productos montaig-nenses de buena calidad. Además, es la única nave que se dirige hacia Vodacce hasta dentro de dos semanas, debido a que la mayoría de los viajeros hacia ese país prefiere la ruta terrestre.

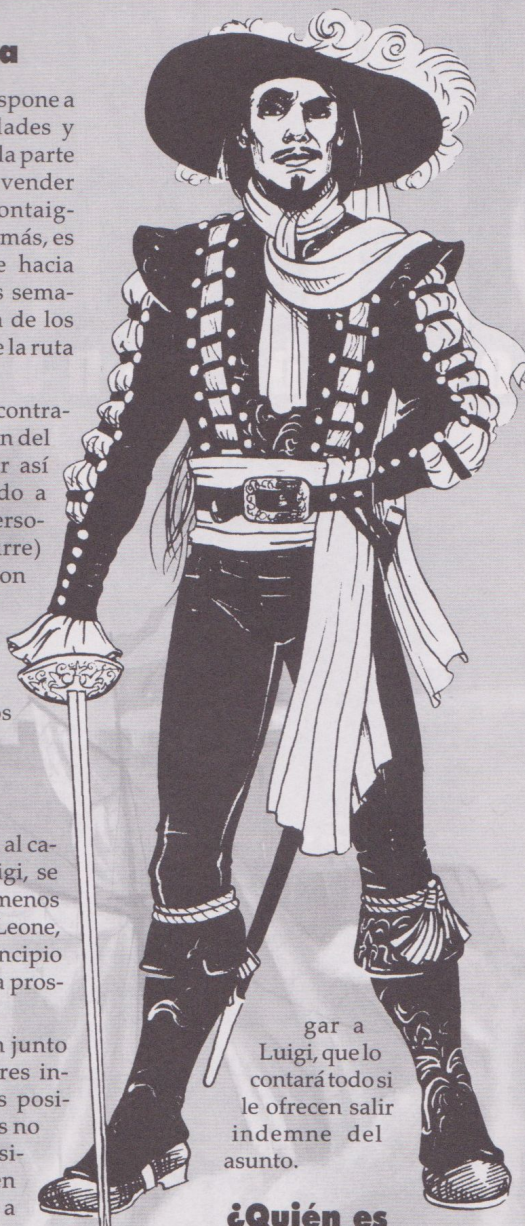
La primera traba que se encontrarán los Héroes es que el capitán del barco no va a dejarles entrar así como así, pero si han ganado a Luis en el duelo, éste (o un personaje, si a un jugador se le ocurre) puede intentar convencerle con la idea de que hay un asesino a bordo. El capitán, un castellano llamado Jorge Luis de Altapuerta que no quiere problemas, les dejará entrar y los guiará hasta donde le pidan.

El final

Cuando los Héroes lleguen al camarote donde ha entrado Luigi, se encontrarán nada más y nada menos que al propio Luigi y a Giorgio Leone, el noble que había salido al principio de la fiesta. Junto a ellos está la prostituta, cuyo nombre es Nadia.

Cuando los Héroes entren junto con sus acompañantes, los tres intentarán de todas las formas posibles convencerles de que ellos no tienen nada que ver con el asesinato, pero vistas las pruebas en su contra lo más probable, a menos que los personajes vayan de negociadores, es que los tres desenvainen las armas y ataquen a los jugadores. Giorgio va armado con un estoque (Ataque 7g3, Daño 4g2; además, tiene las habilidades de la escuela Ambrogia a 2) y Luigi con otro, aunque es menos diestro (Ataque 5g3, Daño 4g2); por último, Nadia (que es una Bruja del Destino) atacará con una daga (Ataque 3g3, Daño 2g1).

Lo más probable es que los jugadores ganen fácilmente el combate (y más si Luis les ayuda). Cuando sólo quede uno de los rivales en pie (excepto si es Giorgio), éste se rendirá y lo explicará todo. En cualquier caso, cuando se recuperen del ataque, ya en la prisión, los Héroes podrán interro-



gar a Luigi, que lo contará todo si le ofrecen salir indemne del asunto.

¿Quién es el asesino?

Bien, pues aquí se explica cómo fue todo. Cuando Luigi salió a comprar pan y entró en la habitación, el que salió fue Giorgio disfrazado; éste se coló de nuevo en la fiesta, apuñaló a Sven y, aprovechando su disfraz de servicio, se las apañó para regresar rápidamente a la cocina mientras reinaba la confusión. También aprovechó la ocasión cuando vio que unos sirvientes salían a comprar vino para marcharse junto a ellos sin levantar sospechas. Por último, durante la confesión en La Sirena, Nadia usó su hechicería de Sorte para modificar su actuación y hacerla creíble.

Por Ignacio Lasberas