



Misión en París



Una aventura para Alatríste
Por Darokin

Contenido

Misión en París.....	3
1.- Espadas en la Villa.	3
Valentones y matasietes.	3
El misterioso Adversario.....	3
2.- Junto a la tapia de los Agustinos.	5
3.- En el Palacio Real.	5
4.- París nocturno y lluvioso.....	6
Valentones.....	7
5.- En el teatro.	7
6.- La Mansión de Flambé.....	7
Lo que no saben los personajes	8
7.- El Rescate de La Sotillo.	9
Carcelero Monstruoso	9
8.- El Oro de Flandes.....	9

Misión en París.

Una Aventura para “El Capitán Alatríste”

Por Darokin

1.- Espadas en la Villa.

Una noche en que los personajes regresen a sus hogares (en Madrid) llegará hasta ellos el tintinear de los aceros en una callejuela cercana. Entre las sombras nocturnas distinguirán una figura solitaria que se bate contra un enemigo superior (tantos como pjs o alguno más si tenemos algún pj realmente ducho con las armas). A sus pies se aprecian los cuerpos de tres hombres (un compañero y dos rivales) y apartado de la lucha solo unos pasos se distingue otra figura. Es de suponer que los pjs meterán mano a las toledanas a fin de equilibrar los bandos, pues es de valentones y ventajistas el atacar en superioridad numérica.

Tan pronto como se distinga a los pjs, la figura apartada de la pelea ordenará al grupo de agresores atacar a los pjs mientras el mismo desenvaina su arma y se enfrenta al solitario defensor, quien a estas alturas se encuentra algo fatigado y levemente herido. Podemos suponer que los pjs vencerán a sus rivales, pero también les dará tiempo a ver como cae (quien sabe si herido o muerto) aquel a quien han acudido a ayudar. El misterioso atacante se perderá en la oscuridad con rapidez y si aún no han acabado con ellos, también huirán el resto de adversarios.

Cuando puedan examinar el cuerpo del caído verán que está herido de gravedad, aunque aún vive. Necesita un médico con urgencia. El resto de cuerpos a su alrededor están todos muertos, aunque uno de ellos no tiene pinta de asaltante ya que viste ropas simples y no porta más arma que un nudoso garrote. Más bien parece un acompañante o criado. Si se han producido disparos, la ronda aparecerá en pocos minutos, por lo tanto más les vale darse prisa.

Valentones y matasietes.

- Destreza: 12
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 12
- Ingenio: 9
- Reflejos : 11
- Bríos: 12
- Armas: Ropera 12/8 (+2)
- Armadura: Coleta de Cuero (2) y Sombrero (1)
- Habilidades: Callejeo 12, Habla de Germanía 8, Intimidación 10.

El misterioso Adversario

- Destreza: 15
- Espíritu: 13
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 0
- Reflejos : 14
- Bríos: 13
- Armas: Ropera 17/12 (+3). Espadachín.
- Armadura: Coleta de Cuero (2) , Capa (3), Guantes (1), Botas (1) y Sombrero (1)
- Habilidades: Capa (13), Intimidación (14)
- Maniobras de esgrima: Parada Instintiva, Trabar con capa, A fondo, Respuesta, Estocada especial, Tajo de barrido.

Una vez en lugar tranquilo, donde puedan examinar al herido y revolver sus cosas, encontrarán unas cuantas sorpresas. Se trata de un muchacho joven y bien parecido, viste ropas cómodas pero que han recibido ya bastante trato, parece extranjero, quizás francés, lo que se confirma cuando adviertan la guarda de su espada de Mosquetero. Aparte de la espada encontrarán una daga “rompepuntas” y una pistola descargada como armas adicionales. Entre sus pertenencias encontrarán también una carta, no tiene escrito nombre de destinatario alguno ni marca que indique su procedencia, excepto el lacre que representa una flor de lis.

Es de suponer que la curiosidad podrá a alguno de los pjs...

Estimada Señora:

Mucho me temo que nuestra privada correspondencia esté cerca de tocar a su fin. Nuestro adversario más temido sospecha y, estoy segura, mueve sus hilos para cortar los nuestros.

No puedo confiar en que esta misiva llegue a vuestras manos directamente y no puedo arriesgar vuestra posición ni la mía escribiendo en ella lo que deseo que conozcáis, por lo tanto he decidido poner la información en conocimiento de alguien de nuestra entera confianza, procurad facilitar su regreso hasta vos pues me consta que está siendo vigilada.

Pongo esta carta en manos de alguien merecedor de mi confianza y que quedará a vuestro servicio hasta que hayamos solucionado el asunto que nos ocupa en esta ocasión.

Sinceramente vuestra.

El joven mosquetero apenas saldrá de su inconsciencia para balbucear algunas palabras en francés, entre sueños y delirios por la fiebre. Lo más que podrán distinguir serán las palabras “Agustinos” y “Jueves”. Hoy es jueves y el sitio al que se refiere el joven es al colegio de los monjes agustinos, donde alguien espera recoger esa carta. Si no dan con la idea esta misma noche, a la noche siguiente también habrá alguien esperando, aunque con impaciencia y preocupación.

2.- Junto a la tapia de los Agustinos.

Embozada junto a la tapia espera la carta pacientemente una joven dama. Porta encima una daga y una pequeña pistola para defenderse de posibles asaltantes y está un poco preocupada por la tardanza del mensajero. Cuando los pjs lleguen estará a punto de irse. Su nombre es Leonor de Pimentel.

Se extrañará mucho si llega más de una persona y aún más cuando descubra que son españoles, de todas maneras recogerá la carta y los emplazará a regresar a la noche siguiente, aparte de pedirles que se identifiquen y que digan cómo han obtenido la carta y si la han leído. Si la siguen, la muchacha desaparecerá por una puerta en la muralla que da al Alcázar Real.

Todo el día del viernes, el mosquetero lo pasará durmiendo tranquilamente, algo mejor de las fiebres pero sin recuperar la consciencia aún. No tendrán más noticias de sus asaltantes ni de nadie hasta la noche.

Esa noche junto a la tapia les estará esperando de nuevo la dama, quien se interesará una vez más por la salud del joven mensajero y les dará una dirección a la que deben trasladarlo esa misma noche, donde está todo dispuesto para que un médico lo atienda en las mejores condiciones posibles. Aparte de eso les entregará a cada uno una invitación para que acudan a la representación teatral que se realizará días después en el Alcázar Real. Les requerirá que vistan sus mejores galas, pues acudirá a la representación lo más granado de la Villa y Corte y, por supuesto, S.S. M.M. los Reyes, para quienes se representa la obra. Su señora, destinataria de la carta, aprovechará el entreacto para entrevistarse con ellos.

3.- En el Palacio Real.

Por fin llega el día en que los pjs han de acudir al Alcázar Real a entrevistarse con la misteriosa Dama. Si han pasado a visitar al joven mosquetero en los últimos días, lo encontrarán consciente y mucho mejor de salud, su nombre es Marcel d'Armand y les está muy agradecido por haberle salvado la vida. También acudirá con ellos a la representación teatral puesto que la dama desea conocerlo y saber quiénes fueron sus agresores. Por supuesto Marcel no les revelará nada acerca de su misión ni del origen de la carta, seguro que los pjs saben comprender su discreción.

Cada uno es libre de llegar al Alcázar Real como desee, pero no sería mal detalle que alquilaran un bonito carruaje y que le comprasen o alquilaran a un buen sastre unas ropas acordes con la ocasión, pues es bien seguro que será una dama de la aristocracia quien va a recibirles. Además los pjs deberán pasar una tirada de Etiqueta nada más llegar al Alcázar para ser capaces de comportarse con naturalidad y no ir mirando embobados a todas partes. A buen seguro que es la primera ocasión que tienen de ver por dentro este lugar.

Un paje les acompañará hasta su localidad, situada en un discreto lateral del enorme salón donde se representa la obra. Se trata de un buen sitio, aunque no tanto como para que llamen la atención excesivamente. Aun así sin duda atraerán un buen montón de miradas, ya que probablemente no habrá nadie en todo el Palacio que los conozca de nada y ya se sabe lo cotilla que es la gente. Será necesario pasar otra tirada de Etiqueta para comportarse correctamente durante toda esta parte y el inicio de la representación. La obra que representan es algo que no está al alcance del vulgo, una nueva forma de teatro, se trata de una ópera de Monteverdi, un famoso músico italiano, Director de Música de la Basílica de San Marcos, se trata de su primera obra: "*L'Orfeo, favola in musica.*"

Una tirada de Espíritu les permitirá darse cuenta de que son vigilados discretamente desde otro lugar del teatro por la joven dama que los esperaba junto a la tapia del monasterio días antes.

En un entreacto, un paje les pedirá que le acompañen (solo a los personajes, no al joven Marcel) y los guiará hasta una sala bastante alejada del bullicio de la representación. La sala está en penumbras y tan solo podrán reconocer a doña Leonor que los espera junto a la puerta. Los personajes deberán hacer una tirada difícil de espíritu. Si no la pasan, al fondo de la sala, cubierta por un manto de sombras, distinguirán otra figura sentada en un sillón, quienes pasen la tirada podrán observar una tercera figura tras ésta, aún más protegida en la oscuridad.

La dama les pedirá que se identifiquen y querrá saber a qué se dedican, donde residen y todo lo que de ellos pueda averiguar. Después pedirá que le relaten como llegó la carta a sus manos exactamente y todo lo referente a los misteriosos asaltantes de Marcel. Por último querrá saber si leyeron la carta (y no dudará en poner en un tris a cualquiera para averiguar la verdad). Una vez esté convencida de que son de fiar (o al menos todo lo de fiar que se puede), les preguntará si son leales a España y si desean hacer algo muy importante por su nación, ya que se hayan envueltos en esta situación aunque haya sido por casualidad. Por supuesto se trata de un trabajo bien remunerado, 25 doblones de oro por jugarse la vida y acabar con unos enemigos de la nación. Tienen hasta el fin de la representación para pensarlo y decidirse... y sin tiempo para más, doña Leonor abrirá la puerta y el paje los acompañará de regreso con el resto de invitados.

Si algún pj pasó la tirada difícil de observar, se dará cuenta de que quien habla con ellos no es su interlocutora real, sino que la figura oculta tras ella parece susurrarle al oído lo que ha de decirles. Será necesaria una tirada MUY DIFÍCIL de escuchar para permitir al pj escuchar un muy leve murmullo con un tenue acento afrancesado en una de las ocasiones. Leve y casi imperceptible. Por supuesto no entenderá ni una palabra.

La representación continuará y todos regresarán a sus asientos. Marcel llegará en el último instante, poco antes de que comience. Él también ha tenido una reunión con la dama destinataria del mensaje. Una vez termine la representación, nuevamente aparecerá el paje para acompañarlos a la sala oscura y allí les preguntarán si aceptan realizar la misión que les ha sido ofrecida. En caso afirmativo, mandarán llamar al joven mosquetero y les comunicarán de qué se trata a todos juntos.

La misteriosa dama tomará la palabra nuevamente:

“Me han dado muy buenas recomendaciones de vuesa merced, joven Marcel, y ya que estos caballeros os han ayudado en una ocasión dejando probada su habilidad con las armas, y dado que han manifestado su fidelidad a su nación y empeñado su palabra en que mantendrán en secreto lo que aquí hablaremos, he decidido que serán quienes os acompañen.”

A continuación les explicará lo que espera de ellos: han de viajar hasta París y allí contactar con una actriz de teatro llamada Ana Sotillo, quien actualmente se encuentra representando una comedia con tintes picantes en un conocido teatro parisino al que gustan de acudir ciertos notables. La dama les entregará un anillo mediante el que “La Sotillo” podrá reconocerlos como mensajeros de confianza. Han de sacar a la joven de Francia y traerla de regreso a la Villa.

4.- Paris nocturno y lluvioso.

La noche será tormentosa cuando tras un largo viaje los personajes se encaminen al teatro por las sucias calles de Paris. Para colmo de males la calle que transitan está bloqueada por culpa de un carro derribado y su cargamento de cacerolas y sartenes, amén de dos mulas visiblemente irritadas.

Tras un obligado desvío bajo la lluvia cada vez más intensa, en una oscura calleja son asaltados por varios encapuchados armados con roperas y dagas.

Valentones.

- Destreza: 10
- Espíritu: 10
- Fortaleza: 13
- Ingenio: 9
- Reflejos : 11
- Bríos: 12
- Armas: Ropera 12/8 (+3) Daga 10/7 (+1)
- Armadura: Coletó de Cuero (2), Sombrero (1) y Capa (3)
- Habilidades: Callejeo 12, Habla de Germanía 8, Intimidación 10.

Cualquier valentón que reciba seis o más puntos de daño se retirará del combate huyendo en la noche. Si los personajes capturan a alguno de sus asaltantes, lo más que podrán sacarle es que un tipo les pagó unas buenas monedas por dejarles el cuerpo marcado y quitarles las ganas de estar en París. El tipo tenía la voz rasgada y un parche en el ojo.

5.- En el teatro.

Llegarán tarde, probablemente mojados, pero aún verán buena parte de la obra, al finalizar la misma, en el caos tras los bastidores podrán ver a Ana Sotillo. Su camerino está lleno de rosas y los actores y admiradores van y vienen por lo que tendrán que hablar discretamente y a saltos.

Ana se mostrará muy sorprendida de que hayan venido a sacarla de París, ella misma ya había dispuesto que la compañía dejase la ciudad con la excusa de realizar una gira por el sur de Francia, no es consciente de que está siendo vigilada con tanta atención. Sin embargo les contará que antes de abandonar la ciudad hay algo más que tiene que averiguar ya que ha escuchado rumores de que se va a producir una reunión importante la semana que viene, durante la fiesta de cumpleaños que da el Barón de Buis. Según esos rumores se trataría de un asunto importante relacionado con España.

Tras la obra los actores van a celebrar una fiesta de despedida en los salones del teatro. Entre los numerosos invitados estará sin duda el Barón de Buis, que es un gran aficionado y un ferviente admirador de Ana Sotillo. Los pjs no deberían dejar pasar la ocasión de conseguir que los invite a su fiesta de cumpleaños, aprovechando su “amistad” con la actriz y desplegando sus encantos personales, que seguro que los tienen.

6.- La Mansión de Flambé.

La fiesta se va a dar en la enorme mansión propiedad del Barón, pero hasta entonces los personajes tendrán que buscar alojamiento en París, para lo cual contarán con la inestimable ayuda de Marcel, quien les procurará hospedaje en una casona propiedad de unos familiares. Sin embargo durante esos días de espera, es probable que los personajes noten que los vienen siguiendo unos tipos por todo París. Aun así los tipos serán bastante discretos y procurarán eludir a los personajes si estos intentan contactar con ellos o provocar alguna situación tensa. De todos modos sería buena idea recordar a los personajes que aquí ellos son los extranjeros y que no les conviene causar problemas.

En la fiesta estarán numerosas personalidades de la ciudad y se podrá comer bien y bailar con buena música. El Barón estará presente en todo momento y no parecerá tener interés en ausentarse ni en ningún invitado especial. Por mucho que busquen, no verán a la Sotillo por ningún lado.

Los personajes podrán intentar “explorar” el palacio, pero tendrán que tener cuidado con los criados del Barón, que son muy meticulosos y poco corteses si pillan a alguien husmeando. Un despacho cerrado de la planta alta parece ser el lugar más interesante de la mansión y al que los criados prestan mayor atención y mimo.

Para colarse en el despacho tendrán que distraer o esquivar a la servidumbre y, bien abrir la cerradura de la puerta o bien saltar de balcón a balcón desde la sala contigua y acceder desde una pequeña terraza. En el despacho (si logran colarse) hay demasiadas cosas como para averiguar que es lo que el Barón pretende mostrar a alguien, pero podrán descubrir una caja de caudales oculta tras un retrato del rey de Francia. También hay un magnífico escondite tras unas gruesas cortinas para poder quedarse y escuchar una conversación, aunque el riesgo de ser descubierto es también muy grande.

Tras el banquete y con el baile ya comenzado, se montará un pequeño revuelo con la llegada del Cardenal Richelieu, quien viene acompañado de algunos soldados de su guardia y del capitán de la misma, Monsieur Rochefort, el temible espadachín tuerto. Entre los miembros de la guardia del cardenal, alguno de los personajes puede que reconozca a uno de los “valentones” que los asaltaron en su llegada a París, bajo la lluvia.

El Barón se reunirá con Richelieu en su despacho. En la caja fuerte guarda un documento llegado de España. Se trata de la ruta de un transporte de oro real destinado a la paga de los soldados de Flandes. El oro va de Madrid a un puerto del norte para ser embarcado rumbo a tierras flamencas. A Richelieu le encanta la idea de robar oro español y entrega el documento de la ruta a Rochefort con órdenes de informar al embajador francés en Madrid, Monsieur de Bassompierre, para que organice un asalto conjunto al carruaje, con hombres que lo sigan desde Madrid y otros enviados desde Francia: “¡Justo aquí!”, dirá marcando un punto de la ruta con una pequeña daga con la que juega.

Antes de marcharse Rochefort preguntará al Cardenal qué debe hacer con la espía española y con los nuevos recién llegados a París, a los que uno de sus hombres ha visto por la fiesta. Según Rochefort, la actriz se niega a confesar para quien trabaja a pesar de haber usado métodos “muy persuasivos”. El Cardenal contestará que lamenta mucho que se produzca semejante pérdida para el mundo del arte... y ambos reirán.

Rochefort abandonará la reunión con el documento de la ruta y se lo entregará a unos de sus hombres en la fiesta, con órdenes de llevarlo de vuelta a Madrid y ponerlo en manos del embajador. Si los personajes quieren el documento no deberían perder de vista a ese mensajero, cuyas siguientes acciones serán hacerse acompañar de otros dos hombres y partir a caballo inmediatamente. Interceptarlos y conseguir los documentos lo más discretamente posible impedirá que Bassompierre organice su parte del ataque.

Lo que no saben los personajes

La Sotillo se despidió de su troupe hace unos días, con la excusa de pasar unos días con su familia en España antes de reunirse con el resto de la compañía y retomar la gira, preparando así su marcha de París en compañía de los personajes. Es por ello que sus compañeros no la habrán echado de menos estos días, aunque lo cierto es que ha sido capturada por Rochefort y permanece en los calabozos de la guardia del cardenal.

7.- El Rescate de La Sotillo.

Para liberar a La Sotillo tendrán que colarse en los calabozos de la guardia del cardenal, situados bajo la propia residencia cardenalicia. Hay varias formas de hacerlo pero las más directas son: siendo arrestados (preferiblemente no por sus perseguidores habituales, ya que estos lo que tendrán orden a partir del día siguiente a la fiesta será de darles muerte y deshacerse discretamente de los cuerpos. Hacerse arrestar solo les pondría más fácil su trabajo) o colándose por alguno de los pasajes sumergidos que unen el Sena con los calabozos, aunque habría que saber nadar bien o jugarse el tipo convenientemente. Marcel conoce una de estas entradas sumergidas y podrá guiar a los personajes con la cobertura de la noche.

Los calabozos son una red de túneles subterráneos en los que es fácil perderse. Marcel parece haberse movido por ellos en más de una ocasión y mientras no se separen de él no tendrán problemas, aunque necesitarán de tiradas de orientación en cuanto se queden solos. La Sotillo está encadenada en una celda tras haber sido sometida a interrogatorio y torturas durante algunos días. Se encuentra bastante débil y tendrán que ayudarla a salir. El máster debería aprovechar la escena (si los personajes no están en muy malas condiciones tras los encuentros anteriores) para montar una buena pelea y persecución por pasillos oscuros, sin descartar la opción de encontrarse con el propio Rochefort (no dejes que lo maten, que este es para D'artagnan) y con el enorme carcelero que guarda a los prisioneros.

Carcelero Monstruoso

- Destreza: 9
- Espíritu: 12
- Fortaleza: 16
- Ingenio: 9
- Reflejos : 9
- Bríos: 14
- Armas: Pelea 14/7 (+1)
- Armadura: Peto de Cuero (pecho y piernas) (2)

8.- El Oro de Flandes.

Cuando los pjs tengan a la Sotillo y la información sobre la ruta y el ataque francés, tendrán que viajar de regreso a Madrid lo antes posible. Allí contactarán con Doña Leonor y la pondrán al corriente de todo. El oro cambiará de ruta y evitará el ataque, existiendo la posibilidad de enviar un señuelo por la ruta original para que reciba el ataque de los franceses y lo repela, dándole un fuerte golpe al ego de Richelieu. Por supuesto los personajes tendrán la oportunidad de participar en dicho engaño.

FIN