

LA MUERTE DE AIKO VIKERS

por Azrael Arocha

Juego Recomendado: Babel. Versión Beta del Juego y hojas de los creación de personajes en descarga
Aquí: <http://bit.ly/BabeldR>

Aiko Vickers ha muerto y los rumores cuentan que la Guardia de Kaibar está ajetreada buscando algo en su vieja residencia a las afuera de la ciudad. Todos saben que la Guardia se hace la vista gorda si puedes pagarlo pero en el caso del viejo Vickers las cosas son diferente. Las malas lenguas cuentan que ella guardaba el registro de los gastos de la Guardia y mantenía los números en verde.

Un tal Esaú Cherti'ca, está buscando quien lo acompañe a buscar a su esposa, Maybeline. Esaú cuenta que ella estaba tras una gran historia que revelaría la corrupción de la Guardia y quizás traer con ella un poco de orden a Kaibar y que al levantarse ella ya no estaba en casa.

Ellos habían tenido una discusión la noche anterior porque ella quería seguir los pasos de unos oficiales que según Sasha, su fuente, se dirigían a la residencia Vickers para conseguir las pruebas que ella necesitaba pero él insistía en que no debía meterse en eso, que era muy peligroso. Sin embargo, Maybeline, esperó que Esaú se durmiera y se escabulló en la noche tras su historia no sin antes dejarle una nota a su esposo que decía:

Amado 'Saú, gracias a tu apoyo he podido alcanzar todas mis metas y se que te preocupas por mí en cada vez que voy tras una historia. En esta no ha sido distinto, estaré devuelta antes del atardecer y podremos comenzar a planificar el viaje al 30mo Festival del Mañana, prometiste que iríamos a la Ciudad de Eshmún este verano.

Siempre tuya,
'Beline.

A pesar de que Esaú no es un hombre adinerado, él reclutará y acompañará a los aventureros hasta encontrar a su esposa, cueste lo que cueste. El primer paso será descubrir el paradero de Maybeline y lo podrán lograr de al menos dos maneras:

- a) Buscando a Sasha y preguntándole. Esaú y Sasha no se la llevan muy bien, y ella se resistirá a decir nada por miedo a revelar que es una espía dentro de la Guardia pero al saber que Maybeline se fue sola no dudará en ceder la información.
- b) Seguir a los oficiales que no están patrullando hasta la residencia. Esto requerirá de Sigilo para no ser descubiertos.

La residencia Vickers ha visto mejores días, la fachada está desgastada y descolorida, como si alguien quisiera hacerla pasar desapercibida entre tantos otros caseríos que se encuentran a la redonda, ninguno visible en la noche y en el silencio se escuchará que están revisando toda la casa, destrozando muebles, armarios y demás. Si los rumores son ciertos, la Guardia no dejará un centímetro sin revisar hasta dar con los documentos y poder quemarlos junto con la casa de ser necesario, pero no sin antes asegurarse de que estén allí.



Primera Planta:

Un gran salón presenta a los aventureros con una cocina en la pared más alejada de la puerta, todos su gabinetes abiertos con platos rotos en el suelo junto a gavetas de cubiertos y demás en el centro se puede ver una mesa de comedor para 4 personas que ha sido volteada como si debajo de ella hubiera un tesoro que alguien decepcionado no encontró. Junto a la escalera esta una especie de Estudio con un escritorio, que si no fuera por el maltrato reciente, alguien con conocimiento podría decir que está hecho de buena madera y de un acabado impecable.

En esta Planta se encontrarán 2 guardias enfocados en el escritorio y que a la primera señal de intrusos buscarán eliminarlos sin preguntar motivos. Si comienza una batalla, en el segundo turno llegarán otros 2 que se encuentran en la Segunda Planta llamados por el escándalo.

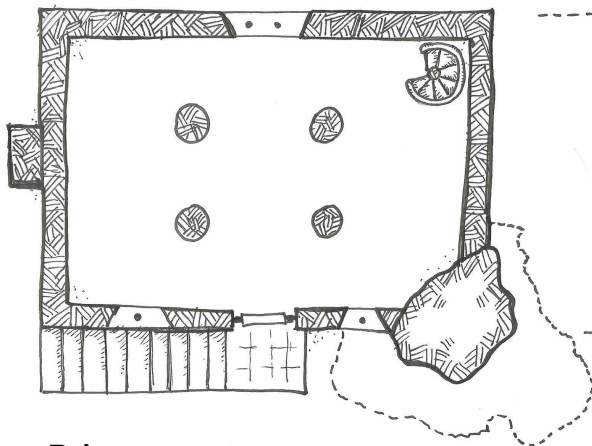
Segunda Planta:

Al subir la escalinata de caracol, la puerta de la habitación esta completamente abierta, el colchón deshecho y las lámparas, cristales que iluminan en la noche, en el suelo rotos drenados de su fuente de energía. La segunda puerta, un modesto baño con una tina de cristal azul que al ingresar en ella comienza a llenarse de agua fresca mágicamente. Una roca roja se encuentra en el lavado y de ser colocada en la tina calentará el agua poco a poco.

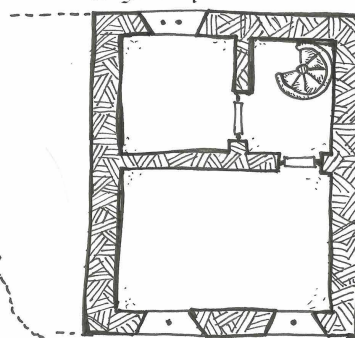
Almenas:

Al terminar de subir la escalera, se encuentra la azotea de la residencia y en ella habrá también un par de guardias que parecen haberse quedado dormidos durante su breve descanso en la brisa de la noche. Un telescopio puede verse en el suelo con sus cristales rotos y en la despejada noche y bajo las estrellas, casi puede pensarse que no se corre peligro alguno.

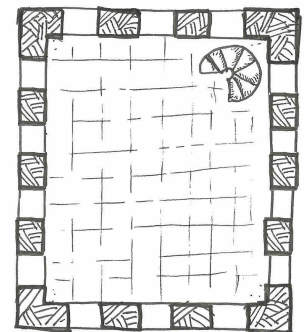
Primera planta (entrada)



Segunda planta



Almenas



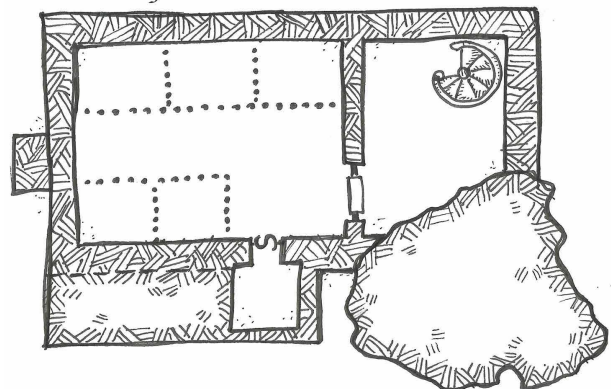
- Eneko Menica 2015 -

Planta Baja:

La escalera termina dando paso a un fuerte muro y una puerta imponente para un sótano. Como si quien lo construyó quisiera esconder algo y al pasar por ella un celar de vinos que parecen costosos y que al beberlos su sabor es deliciosamente intoxicante. Y nuestros aventureros podrán encontrar otro par de oficiales tirados en una mesa ebrios y que no le prestan atención alguna a nada más que a su conversación. De usar Empatía, los personajes podrán realizar hasta 2 preguntas sin hostilidad y serán respondidas en ámbito jocoso.

Estos oficiales saben que uno de los Generales está buscando los registros de Vikers para destruirlos. Saben que alguien le ha pagado al General por esto y que parte de eso les caerá a ellos una vez se cumpla el trabajo. Recordarán también que vieron a una mujer con la descripción de Maybeline husmeando y que gracias a ella encontraron el pasaje secreto a la izquierda de la puerta del Celar. Saben que ella no trabaja con ellos y que se la llevaron por el pasadizo mientras el Guardia al mando decide que hacer con ella. "Seguro estaría muerta si no fuera porque el General fue llamado de urgencia con su escuadra, pero seguro no tarda en volver".

Planta baja



Pasaje Secreto:

La puerta al pasadizo se encuentra entre abierta como si alguien hubiera tenido que salir de prisa y al abrirla, la oscuridad da paso a un juego de escaleras que desciende aún más en lo profundo de la tierra. Al terminar el descenso una puerta cerrada. Puede ser abierta por la fuerza o también desarmando la cerradura.

Cuarto de Juegos:

Al cruzar la puerta, es obvio que esta parte de la casa es el lugar a donde todo el dinero de la vieja Vikers ha ido a parar. Fuertes muros, buena iluminación de fuente mágica, hermosas piezas de madera y metal que han aguantado el abuso de los oficiales en la búsqueda de los papeles y a un lado una mesa con un ambiente de negociación lúdica.

Esta claro para cualquier jugador que aquí es donde los tratos más sucios se llevaban a cabo entre la guardia, la mafia y un sin fin de personas, asistidos por barajas y sin duda de buen vino del celar. Aiko ha firmado cientos de acuerdos, entre estos muros y si la información que buscaba Maybeline existe, estará cerca y Esaú espera encontrar junto a ella a su esposa.

Esaú, correrá, adentrándose más aún gritando el nombre de su esposa, y al alcanzar la puerta al otro lado dos guardias se levantarán de sus camas tras las elegantes cortinas, sorprendidos pero sin titubeo detendrán a los aventureros y otros 3 llegarán de la puerta a la que se dirigía Esaú.

Despacho:

Más allá de la puerta el pasillo continua con unas escaleras que descienden a mano derecha y un despacho, donde los 3 oficiales estaban buscando entre los documentos del lugar, todos regados y sin orden aparente.

Depósito:

Al bajar por las escaleras, están una serie de pequeños cuartos modificadas para varios propósitos uno de ellos servir de prisión hasta que la victima cediera a las demandas de Vikers. Al bajar por la escalera, si alguien se le adelanta a Esaú, recibirá un golpe sorpresa de Maybeline quien le atacará escondida detrás de la esquina de la pared. Al ver a Esaú regresará la calma y ambos se abrazarán y comenzará el escape.

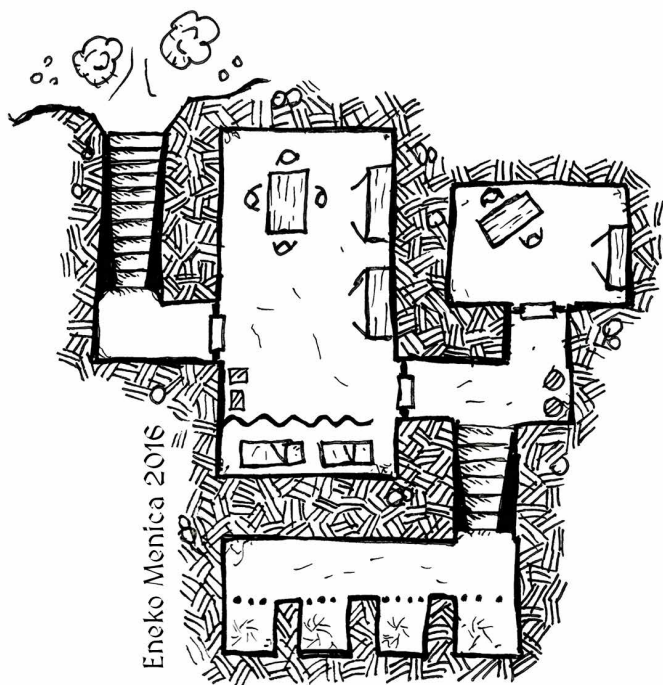
Maybeline había escapado de la celda y estaba esperando el momento perfecto para huir con las pruebas en un cristal transparente, y no hay mejor distracción que la que los aventureros acaba de crear. Ella les contará rápidamente que logró esconder el cristal que encontró en el despacho justo antes de ser atrapada y que gracias a que llamaron de urgencia al General, sólo la encerraron sin registrarla pero ellos sabían que ella sólo se iría con la información o como un cadaver.

El Escape:

Al salir de la residencia el General estará llegando y al ver a Maybeline libre se enfocará en eliminarla a ella y a cualquiera. “¡Ella tiene lo que buscamos, no le dejen irse con vida!” El escuadrón consta de 5 oficiales y el Guardia.

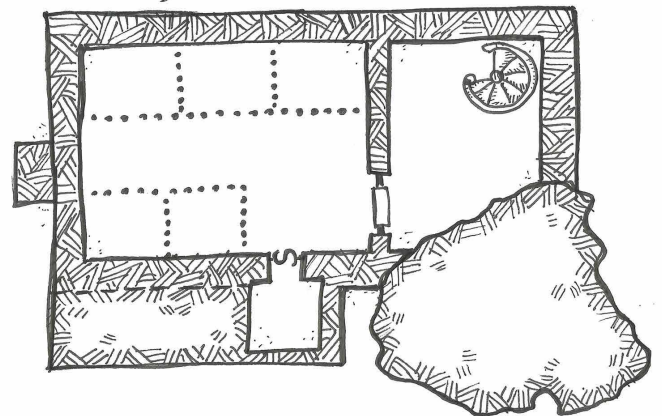
Si logran matar a Maybeline, ella dejará caer el cristal en manos Esaú antes de morir y le pedirá que huya. Él tomará su cuerpo y se irá con ella cargando hasta perderse en la noche perseguido por los oficiales que estén con vida. Será la labor de los aventureros permitir su escape y asistirles.

Si bien es cierto que los NPC no deben participar en combate, en este caso hay que dejar claro desde el principio que tanto Esaú como Maybeline son objetivos para los enemigos y que así no hayan sorpresas cuando reciban un ataque..

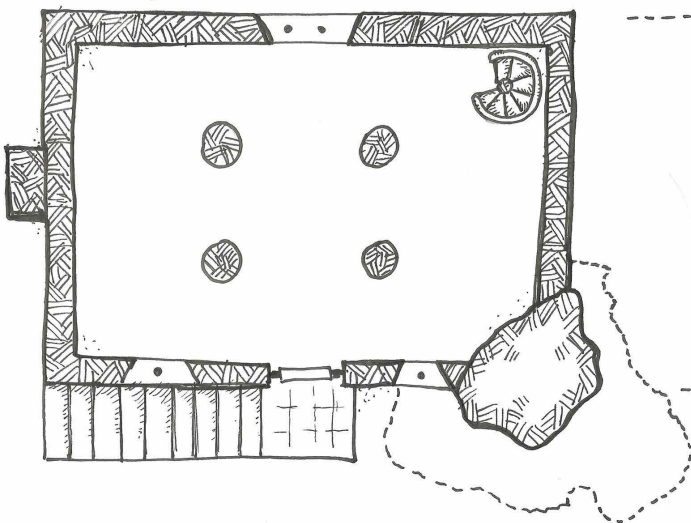




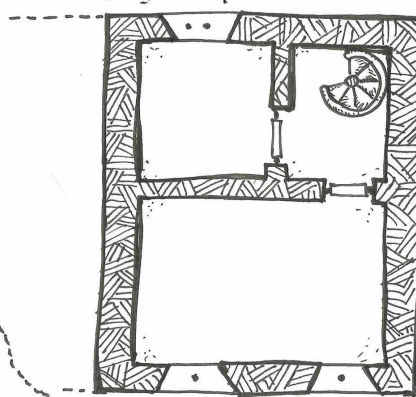
Planta baja



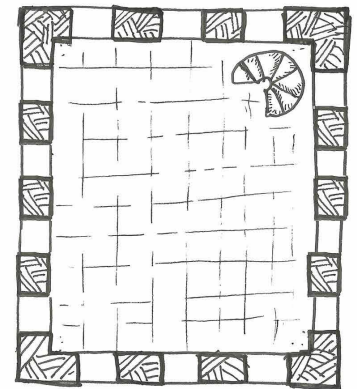
Primera planta (entrada)



Segunda planta



Almenas



Eneko Menica 2016

