

nidodegrifos@hotmail.com

# El siete sangriento

---



Griffin Nest  
España  
18/02/2012

RdH12.

Justificación de los ingredientes:

Nostalgia. Los personajes, mosqueteros retirados del servicio, soportan el reconcomio rebajándose a desempeñar misiones escatológicas en una época que toca su fin. Asimismo, los jugadores ponen a prueba su entusiasmo por las historias de capa y espada.

Saja-rajá. Los mosqueteros limpian los intestinos del reino como saben, a sangre y fuego. No escasean los enemigos y los tesoros en las catacumbas del París dieciochesco.

Niveles. Los mosqueteros del rey atesoran su excelencia en el recuerdo de sus compañeros. Aumentan de nivel en los campos de experiencia que se solapan con su ocupación principal de mosquetero del rey.

Ingenio. Los jugadores no sólo deben sortear creativamente cada nivel de desafío, sino que deben lidiar con personajes reaccionarios si quieren utilizar sus aventuras crepusculares para resolver el auténtico misterio que parece vehicularlas: ¿Qué es el siete sangriento?

# 7

*"La vejez no podría soportarse sin un ideal o un vicio."  
Alexandre Dumas (padre).*

*Noticias de confabulaciones fabulosas en las catacumbas de París demandan una investigación discreta, así lo prefieren Monsieur Thiroux de Crosne, teniente general de la policía, y Monsieur Guillaumont, inspector general de las minas, quienes estudian trasladar a las minas el exceso de restos humanos que llenan los cementerios de la ciudad.*

*Revela el descontento preocupante del populacho la aparición incesante de pasquines que hacen mofa y escarnio de la soberana. ¿Y qué mejor, si se descubriese que todos esos rumores sobre El siete sangriento son ciertos, que las ropas de estos veteranos recién desempleados para silenciar judíos depravados, cortesanos degenerados y enciclopedistas impíos? ¿Qué más adecuado que su puntería legendaria para acabar con esos nidos de ratas? No faltan murmuradores que indican que la conmoción en los subterráneos está orquestada por la caterva de discípulos de Sade. Las ideas más nocivas y modernas no provienen tanto de Rousseau y de Voltaire, como de los Rousseaus du ruisseau [Rousseaus de alcantarilla]. No faltan los rumores sobre gules y espectros necrofilicos.*

*El trabajo es sucio, peligroso y está mal pagado, pero persiste el estímulo del hallazgo de auténticos tesoros. Se cuenta que De Molay hizo ocultar allá abajo los dineros del Temple. Pero que también hay que aprender a evitar las*

*corrientes de energía invisible que empapan de melancolía, cuales alevés zarcillos del Leteo.*

*Se cuenta que durante el día, en sus bóvedas se ven las estrellas, y miríadas de estudiosos se embriagan en una suerte de astronomía inversa. Algunos dicen que ese misterioso Saint Germain no es otro que el cardenal Richelieu, quien habría descubierto el secreto de la inmortalidad y dilatado su conspiración contra la monarquía hasta el presente, convocando a sus mosqueteros negros. Otros dicen que los intraterrícolas se han decidido por fin a conquistar la superficie, tras haber sentido el ominoso paso del cometa Halley en 1680. No son desdeñables los informes sobre los experimentos con autómatas que los aprendices de Vaucanson realizan en estos escondrijos.*

*Trescientos kilómetros de pasadizos invitan a la celebración de misas negras y demás rituales siniestros. El sistema de túneles es demasiado complejo para ser supervisado por la policía y es muy fácil perderse en el trayecto; hay pasadizos demasiado estrechos y bajos, algunos de los cuales se inundan fácilmente.*

*Existen entradas secretas a lo largo de París, lo que permite ingresar a las catacumbas por medio de las alcantarillas, bodegas en mansiones apartadas, las mazmorras de la Bastilla, torreones de alquimistas, casas de meretrices en callejones de Les Halles...*

*Ahora bien, en más de una ocasión, al término de una de sus incursiones, las pistas sobre El siete sangriento obligarán a nuestros héroes a indagar en los salones y*

*controlar a los suyos. Los salones son enclaves privilegiados para medrar en la sociedad, y los más famosos son los de Madame du Deffand, Madame Geoffrin, el príncipe Louis François de Conti, la actriz y cortesana Thérèse de la Pouplinière, Madame de Lespinasse, Claudine Guérin de Tencin, famosa novelista de la época). También habrá que ensuciarse husmeando en las ruinas de las Cortes de los Milagros, un mundo que tiene sus propias leyes, usos y costumbres, su propio argot y su propio rey electo, llamado el Gran Coësre, y que resiste pese a la limpia iniciada por Luis XIV.*

## 7

*"¡Aquel tiempo feliz en que éramos tan desgraciados!"  
Alexandre Dumas (padre).*

*La población de París ronda las seiscientas mil almas. La mayoría son campesinos emigrados, que han devenido en pordioseros y malandrines que saturan los mercados, o asiduos de la beneficencia. La subida de los precios del pan ocasiona revueltas. La guerra de independencia de Estados Unidos agota las arcas del reino. Los niños expósitos son una epidemia, mientras que los nobles encomiendan a sus vástagos a las amas de cría en provincias. Impera la sensación de que la trágica avalancha de público durante su boda, en el 70 fue el anuncio de un final funesto para este reinado de Luis XVI.*

*Para nuestros mosqueteros, compañeros de andanzas en algún momento del pasado, esta maledicencia es*

*insuportable. Como enanos sobre hombres de gigantes, cargan con el lastre de las proezas que distinguieron al cuerpo de mosqueteros en tiempos del Rey Sol, así como la afrenta de las más recientes derrotas, como la entrega de Quebec y Las Malvinas, con el propio conde de Bougainville de artífice. Soportan además las crecientes infuflas del Tercer Estamento: el 98 por ciento de la población, dirigidos por la burguesía: los abogados, profesores, cirujanos, artistas, pequeños comerciantes, maestros de oficios y un verdadero ejército de funcionarios al servicio de la administración y que extorsionan a la nobleza, cosida de deudas.*

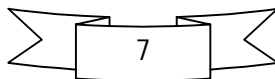
*Nuestros protagonistas son mosqueteros y los gentiles hombres que están en buenas relaciones con ellos, ya sean cortesanos, académicos, o gente de campo como capellanes, furrieles, guarnicioneros, boticarios, herradores y oboístas o tamborileros. Luis XVI ha disuelto el cuerpo en el año corriente del 76. Todos ellos nacieron a comienzos del XVIII y se mueven como pez en el agua en los salones resplandecientes propicios a las marchas de Jean Baptiste Lully. Diestros tanto con la espada como con la pluma, alternan con naturalidad el temido atuendo (Luis XIV ordenó en 1688 como uniforme el sobreveste, una especie de casaca sin mangas, de color azul y galoneada, adornada de una cruz delante y otra detrás, ambas de terciopelo blanco, bordadas de un galón de plata y con flores de lis bordadas en los ángulos, y que se abrocha a los costados con corchetes) y los afeites más galantes (casaca, calzas con medias de seda, zapatos con hebilla de plata y peluca blanca, empolvada y rizada a tenaza).*

*Los mosqueteros combaten indistintamente a pie y montados. Hace tiempo reemplazaron los lentos mosquetes con los fusiles, manejables a un lado de la silla. Están familiarizados con las pistolas; llevan dos listas en el arzón, y son maestros con la ropera y la main-gauche. Arrugan la nariz: su nuevo encargo no les promete mucha gloria. Algunos, superando la cincuentena, lo asumen como su canto del cisne. Otros necesitan la soldada para mantener su alto nivel de vida. Pero si algo hace especiales las motivaciones de nuestros protagonistas son las deudas contraídas con el pasado. Alguien tiene que purgar los pecados de la ciudad, requerida de una lavativa de estoque.*

# 7

*“Es axiomático que todos habríamos de vivir una vida en consonancia con la idea que de nosotros se haya forjado otra persona, una vida imaginaria... Y buscamos esa vida imaginaria para justificarnos a nosotros mismos con mayor certeza, y vivir más serenamente en nuestra imaginación.”*  
*El Caballero d'Éon.*

*Fíjate en uno de esos personajes, que rondan la cincuentena e incluso pueden superarla, a punto de abordar sus postreras aventuras. Está señalado por un acontecimiento del pasado, acaso el más relevante en su vida, y que le dejó una marca en forma de cruz: un asta es una Deuda; la otra es una Dignidad. Ambas circunstancias pueden ser de índole material o espiritual. Reparte 7 puntos entre ellas. Describe el acontecimiento, la Deuda y la Dignidad en pocas palabras.*



*Ejemplo: Acontecimiento. El capitán Rousseau se distinguió por su audacia en la captura de Fort Oswego en 1756. Dignidad (3). Se le concedió la Cruz de San Luis, por la cual recibe una pensión de mil libras al año. Deuda (4). Sin embargo, a la conclusión de la batalla, supo que su hijo Jean-Pierre, obstinado en emular sus gestas, había muerto. Ahora, con cincuenta años, Rousseau necesita encontrar un digno heredero que le regale en la vejez.*

*Ahora, mira a sus compañeros, tal como los demás jugadores te los han ido presentando, dispuestos como él a embarcarse en esta misión: el sargento Gaudet, espadachín temido y amante contumaz, y el artero conde Grosvenor, relacionado con la organización de espías: Le Secret Du Roi. Ellos jugaron algún papel destacado en el acontecimiento que has relatado, en virtud de su excelencia en una ocupación o un campo de experiencia que se solapa con la profesión que se les presume (mosquetero del rey). Se trata de que cuantifiques tu estima de cada uno, repartiendo diez puntos en ese campo de experiencia entre ese personaje y el tuyo. El máximo de puntos que puedes reservarte para el tuyo lo marca tu Deuda +2. Describe en pocas palabras cuál fue la actuación destacada de cada uno.*

*Ejemplo: El sargento Gaudet abatió con su mosquete al jefe de artilleros que estuvo a punto de dar al traste con la invasión. Mosquetero 6 (4 para Rousseau).*

*Ejemplo: Grosvenor supo sacarle partido a aquel barril de pólvora y abrir una brecha en el muro por el que poder entrar. Artificiero 8 (2 para Rousseau).*



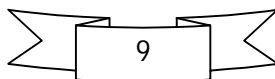
*Ejemplo: El sargento Gaudet derrotó en combate singular a un oficial y elevó la moral de los atacantes. El capitán Rousseau podría requerir en este campo de experiencia: Duelista, 6 puntos como máximo para él, y donarle 4 como mínimo a Gaudet.*

*Los otros jugadores harán lo mismo contigo, por turnos. El máximo de valoración para ti lo marca tu Dignidad +4. Anota los excesos de punto contra ese máximo en calidad de puntos de experiencia.*

*Es posible que varios jugadores hayan valorado a un mismo personaje de distinta forma para un mismo campo de experiencia. En este caso, elige la más próxima o idéntica con tu nivel máximo y apunta el total de puntos de las demás valoraciones en calidad de puntos de experiencia.*

*Ejemplo: Rousseau ha sido valorado por sus compañeros, en razón de sus propios acontecimientos señalados, en un mismo campo de experiencia: Orador, con 8 y 6. El máximo que le marca Dignidad +4 es 7. Así que apunta en su ficha: Orador 8, y se anota:  $1 + 6 = 7$  puntos de experiencia.*

*Ejemplos de fichas:*



*Capitán de mosqueteros Valentin Rousseau*

*Acontecimiento: Toma de Fort Oswego*

*Dignidad 3: Cruz de San Luis*

*Deuda 4: añoranza del hijo perdido*

*Orador 7*

*Mosquetero 4*

*Artificiero 2*

*Puntos de experiencia: 7*

*Sargento de mosqueteros Simon Gaudet*

*Acontecimiento: Conquista de la marquesa de Merteuille*

*Dignidad 4: Fama como amante en la corte*

*Deuda 3: El marqués de Merteuille juró venganza (soterrada)*

*Mosquetero 6*

*Duelista 7*

*Orador 2*

*Criptógrafo 1*

*Puntos de experiencia: 0*

*Conde Olivier Grosvenor*

*Acontecimiento: Se infiltró exitosamente durante meses en Inglaterra para espiar el desarrollo militar naval de los ingleses*

*Dignidad 5: En el salón de su mansión se reúne la crème de la crème*

*Deuda 2: Fue descubierto y torturado en los calabozos de Londres, donde enfermó de tuberculosis*

*Artificiero 8*

*Criptógrafo 9*

*Duelista 3*

*Orador 4*

*Experiencia: 0*

# 7

*“La sangre había subido a la cabeza de D'Artagnan, y en aquel momento habría sacado su espada contra todos los mosqueteros del reino, como acababa de hacerlo contra Athos, Porthos y Aramis.” Los tres mosqueteros.*

*Vamos a contar sus nuevas aventuras crepusculares. Se proponen dos estilos: con un director de juego impassible y con un director de juego comprometido.*

*En el primero, hay un director de juego al uso que propone una serie de episodios, vinculados al plausible desvelamiento del misterio del siete sangriento.*

*En el segundo, el director ha hecho su personaje como los otros jugadores y presenta los episodios como motor para resolver su Deuda, utilizando el misterio del siete sangriento como telón de fondo de su propia historia de redención.*

*En ambos casos, un Episodio se entiende como un capítulo de folletín, modulado por una serie de peripecias enfocadas en el mundo oscuro de las catacumbas de París. Para cada Episodio, el director de juego dispone de un número de niveles de Desafío igual al número de personajes (contándose a sí mismo, si es el caso de un director comprometido) por dos. Estos niveles se reparten en Peripecias. Una Peripecia puede tener uno o más niveles de Desafío, según su complejidad.*

*Así: Episodio → Peripecias*

*Ejemplo: Un director de juego impasible diseña una aventura para nuestros personajes: Rousseau, Gaudet y Grosvenor. Tiene  $3 \times 2 = 6$  niveles de desafío para construir una serie de Peripecias. Se le ocurre que nuestros mosqueteros deberán resolver una serie de desapariciones de jovencitas a orillas del Sena, cerca de Notre-Dame. Prepara entonces la siguiente serie de Peripecias:*

*Peripecia 1, nivel de desafío 1. Buscar información en el mercado de Les Halles merece la pena, aunque sea peligroso. A cambio de algunas horas de paciente sondeo, podrían averiguar que:*

*-El dueño de las chicas, Gastón boca-de-escualo ha iniciado sus propias pesquisas al margen de la ley.*

*-Alguien pintó un siete en la puerta de la casa del comisario del barrio la víspera de cada una de las desapariciones.*

*Peripecia 2. El hallazgo de un rastro les permitirá descubrir una entrada a las minas en las orillas del Sena: nivel de desafío 1. Más adelante, se topan con Gastón y sus propios secuaces, que andan perdidos en la oscuridad: nivel de desafío 1.*

*Peripecia 3. Un monstruo de piedra se interpone entre ellos y unos escalones de piedra. Tiene un siete rubricado en la frente. Se trata de un golem, invulnerable a los ataques físicos. Habrá que utilizar la inteligencia: nivel de desafío 2.*

*Peripecia 4. Los escalones conducen al laboratorio de un rabino loco, rodeado de cadáveres de damiselas desangradas. Atrapado, se apresta a romper sus matraces para que todos se asfixien con sus ponzoñas antes de que le obliguen a soltar prenda sobre el siete sangriento: nivel de desafío 1.*

# 7

*“¡Adelante, seguid, yo los retendré!” Mosquetero anónimo.*

*A ti te gustaría ver lo que se está engendrando en el humus de este ambiente prerrevolucionario. Intuyes un misterio, es posible que sobrenatural, en orden a las aventuras que van a presentársete. Sin embargo, tu personaje está atado a su Dignidad y Deuda, y tú lo estás a él. Es posible que el personaje te impida ver el misterio.*

*Las Peripecias tienen niveles de desafío. Cada nivel de desafío debe ser superado por un personaje distinto cada vez. Cada nivel requiere una tirada.*

*Para vencer un nivel de desafío, lanzas un dado de 10 caras contra el nivel del campo de experiencia más oportuno. Al personaje le interesa sacar menos o igual para saldar su Deuda. Al jugador sacar más y tener la posibilidad de descorrer un poco más el velo del misterio.*

*Los fallos desgastan la Dignidad tantos puntos como niveles de desafío presente en ese momento la Peripecia, y aumentan la Deuda en esos mismos puntos; los éxitos*

*desgastan la Deuda tantos puntos como niveles de desafío presente en ese mismo la Peripecia y aumentan la Dignidad en esos mismos puntos. Ten presente que la suma entre Deuda y Dignidad siempre ha de ser de 7.*

*Si ningún personaje dispone de un campo de experiencia apropiado para salvar un nivel de desafío, es posible hacerlo alterando el equilibrio Deuda-Dignidad tantos puntos como niveles presente la Peripecia.*

*Pero ten cuidado.*

*¿Qué pasa si la Dignidad de un personaje llega a 0? Se acabó su epopeya. Si esto aconteció en mitad de una Peripecia física, es posible que haya muerto a hierro, que lo haya fulminado un infarto o caído por un pozo. Si se trató de una Peripecia mental, la Deuda acabó de sumirlo en una profunda melancolía y el personaje prefirió retirarse del mundo.*

*¿Qué pasa si la Deuda de un personaje llega a 0? Su alma alcanzó la redención y la puerta hacia la resolución del misterio del siete sangriento se cerró para ti.*

## 7

*"El tiempo solo se calcula por la felicidad o por el dolor."  
Alexandre Dumas (padre).*

*Además de los puntos de Experiencia desprendidos de su creación, cada personaje recibe tantos puntos de*

*Experiencia como el total de niveles de desafío hayan salvado sus compañeros.*

*Los puntos de Experiencia permiten desenmohecerse a tu personaje, y recordar lo bueno que fue. En el transcurso de tu primera aventura, podrás usar tus puntos de experiencia para:*

*-Recordar, con oportunidad de una Peripezia, un campo de experiencia en que tu personaje sabe que destacó, aunque sus compañeros no lo mencionasen. Anota entonces ese nuevo campo en tu ficha e adjudícale tantos puntos de experiencia de los que posees como desees, para intentar una tirada.*

*Ejemplo: El capitán Rousseau, en el ínterin de su enfrentamiento contra el golem, se sabe buen estratega. Invierte sus 7 puntos de experiencia en anotar ese nuevo campo de experiencia en aras de un éxito. Lanza el d10 y saca un 4 para el primer nivel de desafío del golem (Peripezia 3), narrando cómo consigue confundir al golem y conducirlo hasta un terrero legamoso que entorpece sus movimientos.*

*-Donárselos a sus compañeros para que suban eventualmente su nivel en un campo de experiencia con motivo de una tirada.*

*Ejemplo: Gaudet quiere asumir el segundo nivel de desafío del golem (Peripezia 3). Quiere disparar sobre una zona arcillosa para desprender todo un bloque sobre el monstruo y tiene en Mosquetero 6. Rousseau, arengándolo, le dona 4 puntos de experiencia para asegurarle una tirada exitosa.*

*-Retocar el equilibrio Deuda-Dignidad después de un Episodio. Este equilibrio es susceptible de ser modificado durante un Episodio, y gastando puntos de experiencia puedes recuperar el equilibrio original.*

*Ejemplo: Grosvenor ha estado gafado durante la partida y la tuberculosis le ha pasado factura en un lugar tan húmedo, quedándose con: Deuda 6 y Dignidad 1. Gasta 4 puntos de experiencia para subir Dignidad a 5, de modo que su Deuda descienda hasta 2.*

*-Subir un campo de experiencia que el personaje haya practicado con éxito después de un Episodio. Subir un nivel en un campo de experiencia cuesta tantos puntos como se tengan ya.*

*Ejemplo: Rousseau necesitaría 4 puntos para subir a 5 su nivel de excelencia como Mosquetero.*

*-Guardarlos entre Episodios.*

## 7

*"Dios ha querido que la mirada del hombre fuese la única cosa que no se puede ocultar." Alexandre Dumas (padre).*

*Nuestros mosqueteros han sido despedidos del lado del rey, precipitados a la confusión de un mundo que colapsa, una sucesión fragmentaria de escenarios sofisticados, juegos decadentes de salón y divertimentos discursivos. Son*



mayoría los que temen más al ridículo que a la muerte. Con mentalidades anquilosadas, se disponen a combatir lo original que irrumpe con viejos hábitos marciales, tratan de llevar al terreno de lo mismo belicoso lo otro, lo irreconocible.

Las tramas enrevesadas y sofisticadas del folletín no deben impedírte ver el verdadero fondo de las cosas. ¿Qué se maquina tras el telón en donde nos proyectan el film de aventuras, por qué vemos con otros ojos aquello que nos gustaba en el pasado? ¿Es imposible volver a mirar con ojos inocentes? En un juego de expedicionarios colonialistas del XIX, ya no queríamos esclavizar negros o matar leones por diversión. Aquí, no queríamos aferrarnos a una etapa de la humanidad que es imposible que regrese en más de un sentido: el Antiguo Régimen. Incluso los que en nuestros días pretendiesen ensalzarla, sabrían que sólo estarían recreándola. En el recreo con los mosqueteros nos vemos envueltos. Los personajes viven sus aventuras a pesar de los jugadores.

Y me atrevería a decir que nuestros personajes entorpecen el juego de sus jugadores.

La única forma en que los personajes sean “funcionales” para el desenmascaramiento de este germinal estado de cosas es sobreponerse mediante el ingenio a su veteranía, burlar el uso archiconocido de los campos de experiencia o facetas o perspectivas sobre su oficio que otros tienen. El personaje que interpretas lo concretaron otros, y sus progresos dependen de esos otros. ¿Quién es realmente tu personaje entonces? ¿Es a partir de ahora cuando se forja

*su auténtica identidad? La Nostalgia incita a ese forjamiento, más allá de la Deuda y de la Dignidad.*

*Ah, si pudieses actuar a espaldas de tu personaje... Aquí no se trata tanto de liquidar a un destacado sectario sino de impedir que queme unos documentos trascendentes que te ponga tras la pista del siete sangriento; aquí no se trata de conducir un destacamento a través de un laberinto para barrer con los mosquetes a un golem, sino de evitar que derrumbe ese pasadizo marcado con un siete.*

*Aquí se trata de resolver el misterio de lo alienígena, lo engendrado en el seno de la absoluta alteridad en el cambio de paradigma. Viajeros interdimensionales con problemas para corporeizarse en nuestro mundo; colonizadores trasapelados entre las páginas de la Enciclopedia. Ondas en los espejos. Ecos ligeramente desfasados.*

*"Por bien que se hable, cuando se habla demasiado, siempre se acaban diciendo tonterías." Alexandre Dumas (padre).*

# 7.

Permanece atento a nuestra próxima  
entrega:

¡El misterio del siete sangriento por fin  
develado!