

**Registro del Gremio
de Aventureros de
Ciudad de Aventura**

por
Shibuya Fumiko

“En donde se relatan las crónicas del primer mes de labor como Maestra del Gremio de Aventureros de Ciudad de Aventura de Shibuya Kimiko (estudiante de bachiller japonesa e isekaizada a su pesar), y de las primeras hazañas y desventuras de sus nuevos (y, de momento, únicos) miembros.”

DIARIO DEL GREMIO

1ª semana del 1er mes.

En estos mis primeros días como Maestra del Gremio de Aventureros de Ciudad de Aventura, quisiera dejar bien claro que considero toda esta situación un AUTÉNTICO ASCO.

Vale, ya me he desahogado. Un poco, al menos. Lo suficiente como para poder iniciar propiamente este registro.

Empezaré por presentarme: mi nombre es Shibuya Fumiko, estudiante de Secundaria Superior residente en Tokio, Japón. Proviengo de una familia muy bien acomodada, pero no es algo que se me haya subido a la cabeza (¡palabra de honor!). Aparte de dedicarme a mis estudios para prepararme para la Universidad y tal, soy una gran aficionada a los MMORPG...y también a la búsqueda de tesoros en la vida real mediante 'geocaching'. ¿Una premonición de lo que iba a pasar? Estoy empezando a creerlo.

Porque todo parecía normal, hasta que un día decidí tomarme un descanso de esos estudios y jugar a un nuevo MMORPG del que había escuchado rumores curiosos en mi Instituto. En vista de lo ocurrido, quizás hubiera sido más prudente investigar algo más al respecto. Y, sobre todo, no haber descargado esa beta no oficial de esa página web tan sumamente sospechosa. Pero todo resulta muy fácil de 'predecir' a toro pasado (y si no, que se lo digan a los que se dedican a 'interpretar' a ese tal Nosutoradamusu).

A estas alturas, casi todo lo que llevo escrito te debe estar sonando de lo más extraño. ¿Tokio? ¿Japón? ¿¡¡MMO-no-se-qué-más?!? En fin, digamos que provengo de un lugar que está bastante lejos, y que no te resultaría familiar en absoluto. Lo cual es más o menos lo que me pasó a mí cuando, al iniciar el juego, me vi cegada por un destello...y antes de que pudiera darme cuenta me encontraba en mitad de un poblado con una pinta

medieval-fantástica de lo más cliché. Y rodeada de pueblerinos predispuestos a identificar a la gente que aparece de la nada vistiendo ropas extrañas como espíritus malignos y tal.

Aun así, tuve suerte. Los lugareños comenzaron a discutir entre ellos si tenían que quemarme en la hoguera sin más, o si debían confirmar previamente si yo era una bruja (¡uno incluso me acusó de haberlo convertido en grillo!) mediante un procedimiento que incluía una balanza y un pato, o algo por el estilo. Bien pensado, me parece que en ese pueblo se estaba realizando un festival cuando yo aparecí, y los presentes tenían pinta de haber vaciado ya algún barril que otro...

No quise quedarme a que se aclararan con los detalles, y aproveché que la discusión se encendió lo suficiente como para que llegaran a las manos para escabullirme disimuladamente...y salir por piernas en cuanto me hube alejado lo suficiente. Pero no es que me sirviera de mucho, porque apenas llevaba unos minutos huyendo cuando me dio de bruces con una patrulla de tipos a caballo con cara de pocos amigos, liderados por un Paladín Irreductible que tampoco parecía demasiado jovial. No pude culparles porque me llevaran presa: si su misión era patrullar la zona, me dije, habían actuado como lo hubiera hecho la policía de mi tierra natal si se encontrara con alguien con apariencia muy sospechosa y a la fuga.

Pero la cosa no era tan sencilla: en realidad, esos tipos me estaban esperando. O, mejor dicho, alguien había percibido mi aparición en este mundo (¿una especie de ‘perturbación en la Fuerza’, quizás?) y los había enviado en mi búsqueda. No es que me lo dijeran directamente, ¡pero una sabe leer entre líneas!

Voy a saltarme la parte aburrida. Tras pasar un buen rato en una sala de interrogatorios bastante inquietante, en la cual unos tipos igualmente inquietantes me hicieron unas cuantas preguntas, les acabé contando la verdad acerca de mi origen. O,

para ser más precisa, a la primera pregunta (‘¿quién eres y de dónde vienes?’) les conté todo, todito, todo. Sinceramente, no me veía con ánimos de inventarme una historia mínimamente sostenible, y ese sitio tenía pinta de tener una sala de torturas a una pared de distancia...así que, ¿para qué ponernos las cosas difíciles?

Sorprendentemente, parecieron aceptar mis palabras con pragmatismo; a la vista de lo que sucedió más adelante, deduje que no soy la primera habitante de la Tierra que acaba en este mundo. De hecho, el gobernante actual del Reino (un tipo joven y entusiasta, aunque diría que algo ingenuo) sigue una sabia política de poner a tales visitantes a su servicio y, a la vez, ofrecerles protección, de manera que su Reino pueda beneficiarse de sus ‘misteriosas habilidades’. O eso dijo él (¡en serio, el rey me recibió en una audiencia!). Evité mi mirada mientras pronunciaba esas palabras, así que renuncié a preguntar acerca de mis predecesores porque me temía que no me iba a gustar la respuesta.

Volviendo al tema de esas ‘misteriosas habilidades’: en mi caso, se basan en que puedo leer el ‘aura’ de los habitantes de este mundo, aprendiendo muchas cosas sobre ellos simplemente con un vistazo. Hablando en plata, ese ‘aura’ toma para mí la forma de algo que se parece sospechosamente a una ‘hoja de personaje’ de un juego de rol, pero prefiero correr un tupido velo sobre esa punto. No quisiera ser la responsable de revelar a toda esta gente que, quizás, sean personajes de un MMORPG y no seres reales, porque a) ni siquiera estoy segura de ello, b) esa revelación podría suponer toda una sacudida en su Teología, y c) me temo que, en ese caso, ¡sí que acabaría en una hoguera de cabeza!

Y nuestro buen Rey no ha encontrado mejor uso para mis habilidades que ponerme al mando del Gremio de Aventureros de Ciudad de Aventura, el cual en esos momentos se encontraba fuera de servicio. Por lo visto, la versión anterior de Gremio acabó

desastrosamente, ya que fue barrida del mapa en una aventura conjunta que salió rematadamente mal; a falta de los detalles, sospecho que fue una expedición masiva a un megadungeon que resultó ser mucho más peligroso de lo que se esperaba, o un raid a un Boss que estaba OP. Así que he heredado un edificio mayormente vacío, y he recibido algo de dinero y equipamiento para ir tirando por un tiempo. Ah, sí, y órdenes estrictas de mantener en secreto mi origen y mis habilidades, lo cual incluye no intentar contactar con otros potenciales habitantes de la Tierra.

(Lo sé, escribir estas líneas parece ir en contra de eso último, pero como quiera que este registro está destinado sólo a mis ojos, no creo que importe mucho. Todo lo más, podría caer en manos de mi hipotético sucesor...y, para entonces, yo ya no estaría en condiciones de preocuparme por nada).

No es que hubiera una muchedumbre de candidatos listos para alistarse, dicho sea de paso, y me temo con los recientes sucesos tienen bastante que ver con ello. Aun así, en estos primeros días, ya me he encontrado con algún que otro tipo que parece mostrar interés...aunque todos tenían una pinta de novato que tira de espaldas. Pero tampoco es que a sus veteranos predecesores su experiencia pareciera serviles de mucho, ¿verdad?

Humm...cierto, ese último comentario ha sido cruel e innecesario. Lo retiro. Como ya he dicho, estoy algo de mal humor.

Antes de (re)inagurar el Gremio de manera oficial, he estado poniéndome un poco al día respecto a su funcionamiento, y también respecto al saber local. Por lo visto, el área bajo mi jurisdicción se limita a la mitad occidental del Reino...el cual no es que sea brutalmente grande, para empezar. Y por lo que he podido ver en el mapa al que tengo acceso (bastante cutre, y muy poco informativo, pero me temo que mis predecesores se llevaron los mejores mapas en su desastrosa expedición), la gente aquí es

de un literal que te pasas con el tema de ponerle nombre a los sitios. Me gustaría preguntar sobre los nombres que aparecen en el mapa, pero esperaré al momento oportuno: no creo que sea bueno para la reputación del Gremio que la persona al cargo muestre no tener *ni idea* de la geografía local.

De todos modos, pediré a los aventureros que regresen de alguna misión una copia de los mapas que hayan ido elaborando. Quién sabe, en el futuro pueden resultarles útiles a alguien...

2ª semana del 1^{er} mes

El Gremio, por fin, ha abierto sus puertas de manera oficial, y he podido hacer una pequeña entrevista a los primeros potenciales miembros. Lo dicho: no es que sean muchos, pero por algo se empieza... aunque tuve que contener la risa cuando vi la lista: ¿un guerrero, un clérigo, un mago y una pícara? ¿En serio? ¿Se puede ser más cliché? En fin, el caso es que estos cuatro aventureros son...

- **Sir Gulfrus**, guerrero noble caído en desgracia.
- **Bahler Himme**, clérigo carismático de moral rígida.
- **Urikekalis**, mago ambicioso y codicioso.
- **Kote Resk**, pícara temeraria y bastante camorrista.

Evidentemente, ellos no se autodescribieron de esa manera... ¡pero eso fue lo que puede leer en sus hojas de personaje que flotaron ante mi cuando les entrevisté! Me siento un poco culpable por semejante asalto a su privacidad... pero si esa es la única herramienta de la que dispongo, ¡tendré que utilizarla, caramba!

Por suerte (aunque eso está por verse), había un trabajo disponible que no requería viajar lejos: por resumir un poco la

historia y manteniendo los nombres de los implicados en el anonimato (esa era una condición previa a aceptar el trabajo), cierta hija de una figura política se había enamorado de un Gallardo Pirata y ambos se habían fugado juntos. Y el sitio en el que se escondieron resultó ser los restos de un barco encallado... y maldito. Así que ahora el Gallardo Pirata ha venido pidiendo ayuda para rescatarla antes de que sea demasiado tarde. En fin, yo no soy quién para juzgar, así que voy a ahorrarme los comentarios sarcásticos al respecto. La cuestión es que esos restos se encuentran en Playarroca, a menos de un día de camino de Ciudad de Aventura. Así que este cuarteto ha aceptado la misión.

Tienen pensado salir mañana al amanecer, acompañados del Gallardo Pirata. En teoría, deberían poder ir y volver en el mismo día. Repito: en teoría. Que no les pase nada...

<Un día después>

Pues al final sí que ha pasado. Al día siguiente de partir, por la tarde, apareció en la puerta del Gremio un trío algo sombrío. O más bien un dúo portando una estatua con una apariencia sospechosamente realista que rápidamente asocié con el estilo '*Ataque Petrificante*'.

Sir Gulfrus me contó lo sucedido: tras un comienzo algo accidentado, pero a la vez prometedor, y tras haber explorado la bodega de la embarcación maldita, el grupo tuvo un MUY desafortunado encuentro con una medusa. No del tipo de medusa que uno se encontraría habitualmente en una playa, ¡sino de esas con serpientes en la cabeza! No había lugar para la confusión: como ya he dicho, esa 'estatua' tan realista de Kote Resk con una expresión de sorpresa era una clara pista sobre lo sucedido.

¿Una medusa? ¿En los restos de un barco pirata? Por muy maldito que estuviera ese barco, ¿qué supone que pintaba una

medusa allí?', no pude menos que pensar, aturdida. Pero intenté disimular mi sorpresa en todo lo posible: por lo visto, este tipo de encuentro aleatorio y letal no es nada extraño en este mundo. Así que, en su lugar, opté por preguntar a la vez que me temía lo peor:

‘¿Y qué ha sido de Bahler Himme y del Gallardo Pirata?’

‘Sólo hemos podido traernos a uno de nuestros camaradas petrificados. Estas estatuas resultan bastante pesadas, y sólo éramos dos para llevarlas. Pensamos que lo más justo era echarlo a suertes’, respondió Sir Gulfrus, algo avergonzado.

De acuerdo, *podría* haber sido peor, al menos estaban vivos...aunque en una situación algo precaria. No le pregunté si Gallardo Pirata había formado parte del sorteo, por no meter el dedo en la llaga. Por un lado, era el contratista en esa misión. Por otro lado, era un contratista que no iba a pagar ni un chavo si el grupo se retiraba, así que...

El caso es que este primer trabajo ha resultado ser un fiasco...en su mayor parte, al menos. Según las normas del Gremio, han tenido que entregarme la mitad del oro que han encontrado (es decir, 18 monedas de oro, ¡yay!)...lo cual hizo que me sintiera un poco culpable.

‘Me parece que al final habéis perdido dinero con todo este asunto’, no pudo menos que comentar, al recordar los gastos que habían tenido que asumir para iniciar la aventura.

‘Al menos, hemos adquirido experiencia. Y no solamente se trata del oro: también encontramos una espada corta mágica...aunque ahora mismo se encuentre transformada en piedra junto a nuestra estimada Resk’, respondió Sir Rulfus, dando muestras de un pragmatismo encomiable.

‘Me atrevería a decir que esa espada no da excesiva suerte a sus portadores, a la vista del destino de su actual poseedora...y también de su predecesor’, comentó Urikekalis en tono sombrío.

Y me explicó, ante mi muda pregunta, ‘La espada estaba en la guarida de una araña gigante. Encontramos los restos de su anterior dueño, un mediano, en ese lugar’.

Vaya, ¿quién lo hubiera dicho? Una espada corta mágica NO es suficiente para que un mediano pueda derrotar a una araña gigante. Quizás también haga falta un frasco luminoso para los lugares oscuros, cuando todas las demás luces se hayan extinguido, y tal.

El mago, de cualquier modo, se sobresaltó al recibir una palmada en la espalda por parte de Sir Gulfrus, que exclamó:

‘¡Tengo que decirlo, me alegra que Urikealis estuviera con nosotros! Hubo un momento en el que pensé que íbamos a ser pasto de una horda de ratas, lo cual hubiera sido un final de lo más deprimente a nuestra recién empezada carrera como aventureros. ¡Pero logró abrasarlas con una bola de fuego justo cuando se nos venían encima!’.

‘No creo que destruir un montón de roedores furiosos resulte un hito especialmente relevante en mi carrera arcana...pero gracias de todas formas por el cumplido’, le respondió el mago, algo confundido.

Y así están las cosas. Tras un pequeño vistazo a sus hojas de personaje, he podido comprobar que tanto Sir Gulfrus como Kote han logrado subir a nivel 2 tras todo este berenjenal (¡oye, quizás no haya sido una misión tan desastrosa!). Todavía está pendiente la cuestión de des-petrificar a esta última, y lo cierto es que sus dos compañeros no tienen fondos para pagarlo (y, por lo visto, las normas del Gremio no me permiten echarles una mano... ¡menuda lata!). Plantear una expedición de rescate para Bahler (por no hablar de Gallardo Pirata) se prevé bastante peliagudo...pero eso habrá que discutirlo otro día.

<Un día después>

Ya es ‘otro día’, y ya se ha discutido la cuestión de la expedición de rescate. Pero vayamos por partes.

‘Tal y como están las cosas, si queremos recuperar a Resk ahora, y al resto de nuestros aliados petrificados más adelante, necesitamos adquirir tres hechizos de Bendición...’ comentó Urikekalis, dándole un sorbo a una jarra de cerveza.

‘...un gasto que no nos podemos permitir...’ dijo Sir Gulfrus, señalando lo obvio.

‘...o reclutar a un nuevo miembro que pueda lanzar ese hechizo’, concluyó el mago.

‘¿Reclutar a un clérigo para rescatar a otro clérigo? Suena un poco redundante, ¿no crees? Aunque creo que tienes razón. Como mínimo, podríamos despetrificar a Resk. Pero ¿en dónde vamos a encontrar a un clérigo que esté dispuesto a unirse al grupo, aunque sea de manera temporal?’

Y, en ese momento, no pude menos que intervenir, tratando de disimular la risa.

‘¡Para eso se inventaron los Gremios de Aventureros! Y de hecho...en fin, quisiera presentaros a alguien’.

‘¡Saludos! Mi nombre es **Hermana Huvath**, Campeona de la Ley y enemiga del Caos dondequiera que more y críe! ¿He oído que alguien en apuros necesita de mis Bendiciones?’

Una hora después, un cuarteto de aventureros incluyendo a una puesta al día pícara recién despetrificada, empezaron a hacer planes.

‘Esto es una operación de rescate de entrar y salir. O, para ser más concretos...entrar, despetrificar a Gallardo Pirata, cargar a Bahler en nuestras espaldas, y salir sin perder el tiempo’ explicó Kote.

‘¿Por qué no despetrificais a Bahler también, en lugar de esperar a abandonar el lugar?’, pregunté, algo sorprendida. Lo cual hizo que la pícara me devolviera una mirada similar.

‘Porque si lo hiciéramos, entonces seríamos cinco en el grupo...’

‘Espera, ¿no seríais seis, contando a Gallardo Pirata?’

‘Pero...él no cuenta porque es nuestro contratista, y...’

Hubo un momento de aturrido silencio en la sala que me hizo sospechar que había metido la pata hasta el fondo, aunque no lograra comprender por qué. Pero Kote rompió ese silencio con una carcajada.

‘¡Demonios, Maestra Shibuya, aunque seamos unos novatos no hace falta que nos ponga a prueba! ¡Conocemos perfectamente las Reglas sobre el límite al número de miembros de una partida de aventureros!’

Hubo una serie de risas de alivio...entre ellas la mía, todo hay que decirlo.

‘Hay, de todos modos, un problema. ¿No exigen las Reglas que se me pague de 100 monedas de oro por cada una de las Bendiciones que lance en esta aventura? Considero que rescatar a personas en apuros es encomiable, pero...’, intervino Huvath, con aire algo culpable.

‘Eso no tiene por qué resultar un problema, he estado dándole vueltas al asunto y creo que he encontrado una cláusula que nos permite que participes en esta misión sin necesidad de ese pago’, la tranquilizó Urikekalis (el cual, cuando se trata de ahorrar dinero, es la persona a la que hay que pedir consejo porque es de un tacaño que te pasas). ‘Si formamos una troupe, realmente no será como si te estuviéramos contratando para esta misión y después te unieras a nosotros. Sería como si formarais parte oficial del grupo antes de comenzar la misión’.

‘Humm...un argumento sutil, pero creo que resulta aceptable’, admitió la sacerdotisa, con satisfacción.

En fin, el caso es que el cuarteto ha partido en misión de rescate...no sin que antes Kote me entregara 4 monedas de oro, correspondientes a su parte del botín que hasta ese momento había estado petrificada como para de su equipo. Y, a la vez, me lanzó una mirada que parecía decir ‘no me has engañado en absoluto’.

<SUSPIRO> Voy a tener que buscar entre los viejos registros del Gremio, a ver si hay alguna descripción de esas ‘Reglas’ que parecen resultar tan importantes, para no volver a quedar en evidencia...

<Un día después>

Tal y como me había prometido a mí misma, he estado echando un vistazo a lo poco quedaba de los registros que dejó mi predecesor. Y, aunque he tenido que leer un poco entre líneas, y pillar cosas de aquí y de allí, mis sospechas se han visto confirmadas: en este mundo, las cosas parecen funcionar como si existiera un ‘reglamento’ que lo rige todo. Y no estoy hablando de una ‘escritura sagrada’ ni nada por el estilo, aunque de esas también haya para dar y regalar: ¡estoy hablando de unas Reglas que parecen sacadas de un juego de rol!

Eso explicaría cosas como esos ‘límites’ al número de miembros que puede tener un grupo de aventureros, esa preocupación de la Hermana Huvath acerca de ese pago por el lanzamiento de sus Bendiciones que se creía obligada a exigir, aunque lo hubiera hecho gratis por altruismo (y por rescatar a un colega de profesión). Por lo visto, me encuentro en un Universo que no se basa ni en el *quantum* ni en el *narrativium*, sino en el *reglamentum*...¡si es que eso tiene sentido siquiera!

Me sentí aliviada al comprobar que, al menos, era posible danzar alrededor de esas Reglas (como había hecho Urikekalis). De todos modos, por aquello de no tentar la suerte, puse manos a la obra para que esa danza, al menos, estuviera justificada...

Y en esta ocasión puedo decir con satisfacción que, por la tarde, me encontré con seis personas llamando a la puerta. ¡Lo cual no rompía ninguna Regla porque eso ya no formaba parte de ninguna aventura, dicho sea de paso!

Como era de esperar, Gallardo Pirata se encontraba con un ánimo bastante sombrío, debido al fracaso en la misión original del grupo. Esa era una de las Reglas que había podido confirmar durante mis estudios: si se abandona una misión antes de cumplir su objetivo, esta se considera un fracaso automáticamente. Hazlo, o no lo hagas, pero no lo intentes, y todo ese rollo.

‘Mucho me temo que la familia de la dama a la que teníamos que rescatar nos va a poner en su lista negra a partir de ahora’, comentó Sir Gulfrus, aunque se apresuró a añadir, dirigiéndose tanto a la Hermana Huvath como a mí ‘Pero vosotras estáis al margen de eso.’

Entendí lo que Sir Gulfrus quería decir. Por un lado, mi papel como intermediara me ofrece cierta protección en esta clase de asuntos. Lo cual tiene su lógica, ya que nadie querría dirigir un Gremio de Aventureros si tuviera que rendir cuentas personalmente por cada posible fracaso. Por otro lado, la sacerdotisa no había participado en la misión original, así que...

‘De cualquier modo, me alegra que hayáis podido regresar todos de una pieza...o, mejor dicho, en carne y hueso. Aunque todavía queda pendiente un asunto’ les comunicué.

‘Por supuesto, aquí está la mitad de lo que hemos encontrado mientras buscábamos a nuestros aliados’ se apresuró a decir Sir Gulfrus, tendiéndome una bolsa con 19 monedas de oro (sí,

resulta que han encontrado más tesoro en esa misión de rescate rápido que en la misión original; manda narices).

‘¿Cómo? ¡No, no me refería a eso!’, exclamé sorprendida... aunque tomando ese dinero (ya que eso también forma parte de las Reglas). ‘Lo que quería decir es que ese argumento que utilizasteis ayer acerca de formar una troupe... realmente estaba cogido con alfileres. Así que considero imprescindible que lo convirtáis en algo oficial, pero para eso necesitáis reclutar a más miembros’.

Me dirigí entonces hacia el Gallardo Pirata...o Alister, más bien; a estas alturas las razones para mantener la confidencialidad han perdido su razón de ser.

‘Por ejemplo, y aun lamentando tu pérdida, no puedo evitar señalar que en este momento te encuentras en una situación bastante delicada. ¿Estarías interesado en unirte a la troupe?’

‘¡Qué remedio! La familia mi difunta prometida debe de haber puesto precio a mi pellejo. Al menos, como parte de un grupo de aventureros, me sentiré algo más protegido’.

Me sentí bastante sorprendida y, todo hay que decirlo, indignada, al ver lo rápido que se había recuperado de su pérdida. Pero el caso es que nadie de los presentes pareció sorprenderse en absoluto por ello, y tuve que disimular un suspiro: cualquiera que decide seguir la vida de aventurero, por lo visto, acaba desarrollando una vena de los más pragmática...si es que no la tenía ya de inicio.

‘De acuerdo, en ese caso ya somos seis. ¿Ya se nos puede considerar una troupe, entonces?’, preguntó Kote.

‘Quizás, pero creo que resultaría más convincente si fuerais suficientes como para mantener dos equipos de aventureros completos que puedan actuar de manera independiente. Lo cual me lleva a...’ alegué.

En ese momento, dos personas que habían estado esperando a mi señal se unieron a nosotros.

‘¡Os presento a **Breirr el Bárbaro** y a **Ashala Ravaithas**, que han acudido al Reino para ganar renombre, fortuna y tal!’

Un poco sobre-actuado todo, lo sé, pero el caso es que quería demostrar que había hecho mis deberes...y de paso ¡acallar las sospechas que había despertado en Kote el día anterior!

Pasaron el resto de la noche celebrando la formación de la troupe. En principio, quizás debería de haberme mostrado algo más neutral, y desde luego que debería de haber mantenido un cierto control de los gastos del festejo...pero ¿qué quieres que te diga? ¡No estoy en este trabajo porque lo haya pedido!

3ª semana del 1^{er} mes

Una ventaja de tener dos sanadores en una troupe, por lo que he podido comprobar, es la rapidez con la cual es posible poner en forma a los colegas heridos: en estos días, la Hermana Huvath y Bahler no han tenido problemas a la hora de restaurar la vitalidad de aquellos que todavía tenían alguna herida pendiente, dejándolos listos para partir de en una nueva aventura...para un cierto significado de la palabra ‘partir’.

Me explico: dada la escasez de fondos de la troupe, aceptar trabajos fuera de Ciudad de Aventura resulta algo complicado: ¡apenas tienen fondos para pagarse las provisiones que necesitarían en el viaje! En serio, hasta ahora han estado poco menos que viviendo de las despensas del Gremio, aprovechando que podían ir a Playarroca y volver en el mismo día. Así que han estado revisando posibles ofertas de trabajo que puedan llevar a cabo sin salir de Ciudad de Aventura.

Diré esto a favor de esta urbe: ningún aventurero se va a encontrar falto de trabajo, gracias a su sistema de alcantarillado. Espera, ¿he dicho ‘a favor’? ¡Quizás no sea el término más apropiado para describir unos túneles en los que te puedes encontrar con tal cantidad de criaturas horripilantes! No entiendo cómo los habitantes de esta ciudad pueden siquiera pegar ojo por las noches...o salir a la calle por el día, ya puestos.

‘ *“Se busca grupo de aventureros para localizar y eliminar a los responsables de una serie de muertes entre los habitantes de la ciudad, y que se refugian en las alcantarillas. 200 monedas de oro de recompensa”* ‘, leyó la Hermana Huvath en el tablón...y frunció el ceño. ‘Parece dentro de nuestras posibilidades, pero ¿puedo siquiera participar en ella? Las Reglas indican que sólo puede participarse en una aventura cada mes...’

‘No te preocupes, he estado meditando al respecto, y creo que he encontrado una salida. Varias, en realidad...’, le respondió Urikekalis. Y soltó toda una retahíla de excusas y argumentos que me sonaron, una vez más, cogidos por los alfileres. Literalmente: usó una pizarra para hacer diagramas, conectando a los miembros de la troupe con hilos y tal (¡creo que en mi mundo hay incluso un meme al respecto!). Sin embargo, creo que empiezo a entender cómo funcionan las cosas por aquí: para sobrevivir como aventurero no solamente debes tener habilidad y suerte, sino también saber aplicar una buena dosis de *rules-lawyering* cuando las circunstancias lo requieren.

Así que, en esta ocasión, han sido Huvath, Alister, Breier y Ashala quienes han aceptado la misión. Lo cual no es que haya hecho muy gracia a esta última, por aquello de que las alcantarillas son lugares muy sucios y a los Altos Elfos la mugre les da bastante repelús y tal. Y como quiera que la misión no requiere siquiera que abandonen la ciudad, estoy esperando aquí con los dedos cruzados a su regreso en este mismo día.

<Más tarde>

¡Victoria! ¡Los cuatro han regresado vivitos y coleando y con aire entre lo satisfecho y lo aliviado, tras haber cumplido con los objetivos de la misión! Aunque Ashala prácticamente ni siquiera se paró a saludar, sino que salió disparada en busca de una bañera y un montón de jabón. Breier también salió disparado, pero en ese caso hacia el barril de cerveza, y volvió con unas cuantas jarras en sus manazas para repartirlas entre todos (yo he renunciado cortesmente, por supuesto, por aquello de no tener la edad legal para beber alcohol y tal; no es que este mundo parezca tener regulaciones al respecto, ¡pero una tiene sus principios!).

‘Ha sido más difícil de lo que imaginábamos, pero aun así hemos tenido suerte ¡Los enemigos que nos hemos encontrado estaban prácticamente al borde de nuestras capacidades en todo momento! Creo que hemos tentado la suerte mucho más de lo saludable...’, explicó Alister.

‘Pero lo importante es que, al final, habéis suprimido a quienquiera que fuera el responsable de esas muertes, ¿no?’, le animé.

Hubo un intercambio de miradas algo culpables entre los (en ese momento) tres aventureros, que hizo que el alma se me cayera momentáneamente a los pies.

‘Bueno, suprimir lo que se dice suprimir...’, empezó a decir Alister, carraspeando.

‘El culpable de las muertes era un fantasma bastante vengativo, notablemente más poderoso que nosotros y que era inmune a las armas que portábamos, le interrumpió la Hermana Huvath, yendo al grano.

‘¿En serio? ¿Cómo es que lo habéis derrotado, entonces?’, pregunté desconcertada.

‘En cuanto nos vio, salió huyendo sin darnos tiempo siquiera a plantearnos el hacer lo propio’.

Hubo una pausa incómoda.

‘Sospecho que nos confundió con otros aventureros con los que ha tenido una mala experiencia en el pasado’, concluyó la sacerdotisa.

‘Pero el caso es que el contrato decía ‘derrotar’ y no ‘destruir’, y eso fue lo que hicimos. De hecho, luego nos encontramos con *otro* fantasma que resultó ser amistoso ¡y nos señaló un lugar en el que había escondidos un puñado de gemas!’, concluyó Alister, en tono alegre.

‘Debía ser que le caía mal el primer fantasma, y le hizo gracia que le hubiéramos dado semejante susto’, sugirió Breier, entre trago y trago.

En fin, correremos un tupido velo sobre todo el asunto. O quizás no, porque esta vez la aventura ha sido más productiva: la Hermana Huvath es ahora nivel 2, además de haber conseguido un bonito par de botas mágicas, y el grupo en su conjunto ha ganado 143 monedas de oro. ¡Eso es, contando con la cantidad equivalente que han entregado al Gremio!

4ª semana del 1^{er} mes

Pensaba que esta iba a ser una semana tranquila: dado que la troupe ya había cumplido con su cupo de misiones mensuales, incluso después de haber retorcido las Reglas hasta el límite (he decidido recopilarlas al final de este texto, no vaya a ser que se me olviden), no había mucho que pudieran hacer...excepto decidir cómo invertir el dinero que habían recaudado. ¿Mejorar el equipo de alguno de sus miembros? ¿Adquirir provisiones que les permite aventurarse fuera de los límites de Ciudad de Aventura y

aspirar a trabajos mejor renumerados? No he querido inmiscuirme en esas discusiones, sobre todo porque he estado muy ocupada poniendo al día todo el papeleo que tenía pendiente...

...lo cual me lleva a la desagradable sorpresa que he tenido cuando se acercaba el final del mes: una visita por parte de cierto Paladín Irreductible.

‘¡Saludos, Maestra Shibuya! Acudo como representante de su Real Majestad para comprobar cómo se ha desenvuelto en este primer mes en su puesto’, se presentó en tono protocolario...y a continuación añadió, algo avergonzado al parecer por tener que sacar ese tema, ‘Y, este...humm...para hablar del tema de la recaudación de los impuestos mensuales’.

Paladín Irreductible estuvo echando un vistazo a mis cuentas e informes (evidentemente, he mantenido este diario MUY bien escondido, por aquello de que ‘ojos que no ven, corazón que no siente’). Frunció el ceño ante ciertas libertades que la troupe se ha tomado con las Reglas y que yo les he permitido tomarse, pero no ha entrado a juzgar nada de ello. Y, al terminar, emitió un suspiro.

‘En fin, dado que acaba de comenzar su labor, era de esperar que no hubiera grandes avances. ¿Ha encontrado señales de algo sospechoso que...? No, olvídelo, salta a la vista que no ha sido así. Pasemos a la parte de los impuestos y gastos’.

‘Si, he estado mirando y por lo visto los impuestos son un 10% de lo recaudado. En este mes el Gremio ha conseguido reunir 184 monedas, por lo que...’, empecé a decir.

‘Un momento, un momento, creo que aquí hay un malentendido. ¿No se trata del 10% de los fondos *totales*, y no únicamente de lo recaudado?’, me interrumpió Paladín Irreductible, notablemente desconcertado.

Hubo una pausa MUY incómoda, mientras (asustada) revisaba las normativas y tal. Y me topé con que era cierto: ¡me había

confundido al leer esa parte! Y solté una exclamación que seguramente estuvo muy fuera de lugar, por mucho que Paladín Irreductible no fuera capaz de comprenderla (aunque seguro que captó su significado por mi tono de voz).

‘¡Menudo desastre! Eso significa que el Gremio tiene que pagar...¿518 monedas de oro? ¡Es mi primer mes y ya estoy en pérdidas!’ , gemí, mientras apoyaba la frente sobre el escritorio.

Paladín Irreductible me dio unas palmaditas en la espalda, visiblemente incómodo.

‘No se lo tome tan a pecho, Maestra Shibuya. Como ya he dicho, es su primer mes en este trabajo...por no hablar de su primer mes en nuestro mundo, en general. Además, su Majestad no espera que obtenga *beneficios*, realmente, no es por eso por lo que le ha sido asignada esta posición. En realidad...’

Hizo una pausa, dudando de si seguir hablando o no, y finalmente optó por lo primero.

‘Usted simplemente esté atenta e informe de todo lo que vea y escuche que le resulte sospechoso. *Especialmente* sospechoso. No puedo decir nada más por ahora, pero...’

Le di las gracias por su palabras de ánimo, y le aseguré que estaría atenta. De cualquier modo, cuando se marchó, no pude menos que sentirme muy deprimida...pero, en ese momento, Sir Gulfrus y la Hermana Huvath llamaron a mi despacho.

‘Buenos días, Maestra Shibuya, veníamos a anunciarle que...oh, vaya, ¿es un mal momento?’, preguntó el primero, preocupado al ver que todavía tenía la frente apoyada sobre el escritorio.

‘Los he tenido mejores pero también peores. ¿Qué es lo que me ibais a anunciar, de todos modos?’, dije, enderezándome por fin en mi asiento.

‘Como nuestra troupe tenía cuatro puestos vacantes, hemos estado sondeando el terreno y creo que hemos encontrado varios posibles nuevos miembros que resultan prometedores’, explicó la Hermana Huvath.

‘Queríamos saber si podría concederles una audiencia en el día de mañana, para darles de alta en el Gremio’, añadió Sir Gulfrus, con una sonrisa.

Sonreí, a su vez. Puede que este primer mes las cosas no hubieran salido tan bien como esperaba, pero...¿esperaba algo, en realidad? El hecho además de que no tenga que preocuparme *tanto* por el tema de los fondos me supone un cierto alivio, así que he fijado esa cita.

Por supuesto, sigo preguntándome que había querido decir Paladín Irreductible con eso de ‘estar atenta a algo extraño’. Ojalá hubiera dado más detalles, pero tengo una teoría al respecto: quieren que esté atenta a algo que se salga de lo normal y que solamente alguien proveniente de la Tierra podría detectar como anormal. Así que eso es lo que voy a hacer a partir de ahora...aunque sea también por un motivo algo egoísta: no me importa echar una mano en lo que pueda mientras esté aquí, ¡pero también tengo mucho interés en saber si hay alguna manera en la que pudiera regresar a casa, caramba!

MIEMBROS DEL GREMIO

SHIBUYA FUMIKO (MAESTRA DEL GREMIO)

Lugar de origen: Tokio, Japón.

Edad: 15 años

Signo del Zodiaco: Aries

Tipo Sanguíneo: B+

Altura: Bastante inferior a la media (ejem)

Complexión: Normal

Pelo: Castaño, recogido en una trenza.

Datos adicionales

- Siempre llevo un paraguas conmigo (*por si acaso*).
- Conservo como recuerdo de mi hogar mi viejo amuleto de la suerte (*a su favor, está el hecho de que siga vida; en su contra...en fin, ¿te puedes hacer a la idea!*)
- Mi comida favorita es el Kushiage (*nota: preguntar a los chefs locales por un posible equivalente*)

Reservas del Gremio: 4666 mo

Casi todo de lo que hay aquí escrito no viene al caso, o no significará nada para quien lo lea en el futuro. Pero me habían dicho que tenía que rellenar esta página por puro trámite, así que...

LA TROUPE, AL FINAL DEL PRIMER MES

Alister

Clase: Pícaro

Nivel: 2

PV : 5

Equipo: Armadura ligera, Arma ligera (Estoque)

Un gallardo (ex) pirata que, tras una relación amorosa que acabó bastante desastrosamente, ha decidido seguir una vida de aventurero en tierra firme.

Ashala Ravaihtas

Clase: Alta Elfa

Nivel: 1

PV : 5

Equipo: Armadura ligera, Arma de mano (Lanza), Arco, 7 mo

Una Alta Elfa con una notable fobia a los dragones y a todo lo relacionado con ellos. No creo que la vida de aventurera sea la más apropiada en ese caso, pero en fin,

Bahler Himme

Clase: Clérigo

Nivel: 1

PV : 5

Equipo: Armadura ligera, Arma de 2 manos (Martillo), Honda

El confesor personal de Sir Gulfrus, que lo acompaña en su exilio personal supuestamente por vigilar que no se salga del buen camino más de la cuenta. Un tipo carismático, aunque algo predispuesto al sermoneo.

Breirr el Bárbaro

Clase: Bárbaro

Nivel: 1

PV : 8

Equipo: Armadura ligera, Arma de 2 manos (Hacha), 5 mo, 1 Pista

Un guerrero bárbaro jovial y carismático, que ha venido a las 'tierras civilizadas' a hacer fortuna. Aspira a ser, en un futuro, líder de...en fin, de lo que pueda salir.

Hermana Huvath

Clase: Clériga

Nivel: 2

PV : 6

Equipo: Armadura ligera, Arma de mano (Mazo), Escudo, Botas mágicas de Presta Evasión, 10 mo, 2 pistas

Sacerdotisa de la Ley, defensora de aquellos que se encuentran en apuros y acérrima enemiga del Caos. Por otro lado, aunque cree que las Reglas deben ser respetadas, admite que estas puedan ser interpretadas de una manera flexible (¿quizás esto tenga algo que ver con que sea una sacerdotisa itinerante, en lugar de formar parte de ninguna jerarquía?).

Kote Resk

Clase: Pícara

Nivel: 2

PV : 5

Equipo: Armadura ligera, Arma ligera (Espada corta mágica +1), Honda, Vendas, Lámpara, Cuerda, Ganzúas, 11 mo

Una pícara de naturaleza algo pendenciera y camorrista cuando piensa que se le está faltando al respeto, y con un sentido del humor algo irónico cuando le pillas por su lado bueno.

Sir Gulfrus

Clase: Guerrero

Nivel: 2

PV : 8

Equipo: Armadura ligera, Arma de 2 manos (Espadón), Vendas, 7 mo

La oveja negra de una casa noble, caído en desgracia por su 'carácter impío'. Algo innecesario, en realidad: simplemente, es alérgico a alguno de los componentes usados habitualmente en los hechizos de Bendición, lo cual levanta sospechas.

Urikekalis

Clase: Mago

Nivel: 1

PV : 3

Equipo: Arma ligera (Daga), Honda, Vendas, Libro de conjuros, Material de escritura, 15 mo

Joven mago ambicioso y hambriento de poder y dinero. No necesariamente en ese orden, pero...¿quién sabe? Tiene bastante talento a la hora de encontrar formas de ahorrar dinero, y también de retorcer las Reglas sin llegar a romperlas.

Fondo común

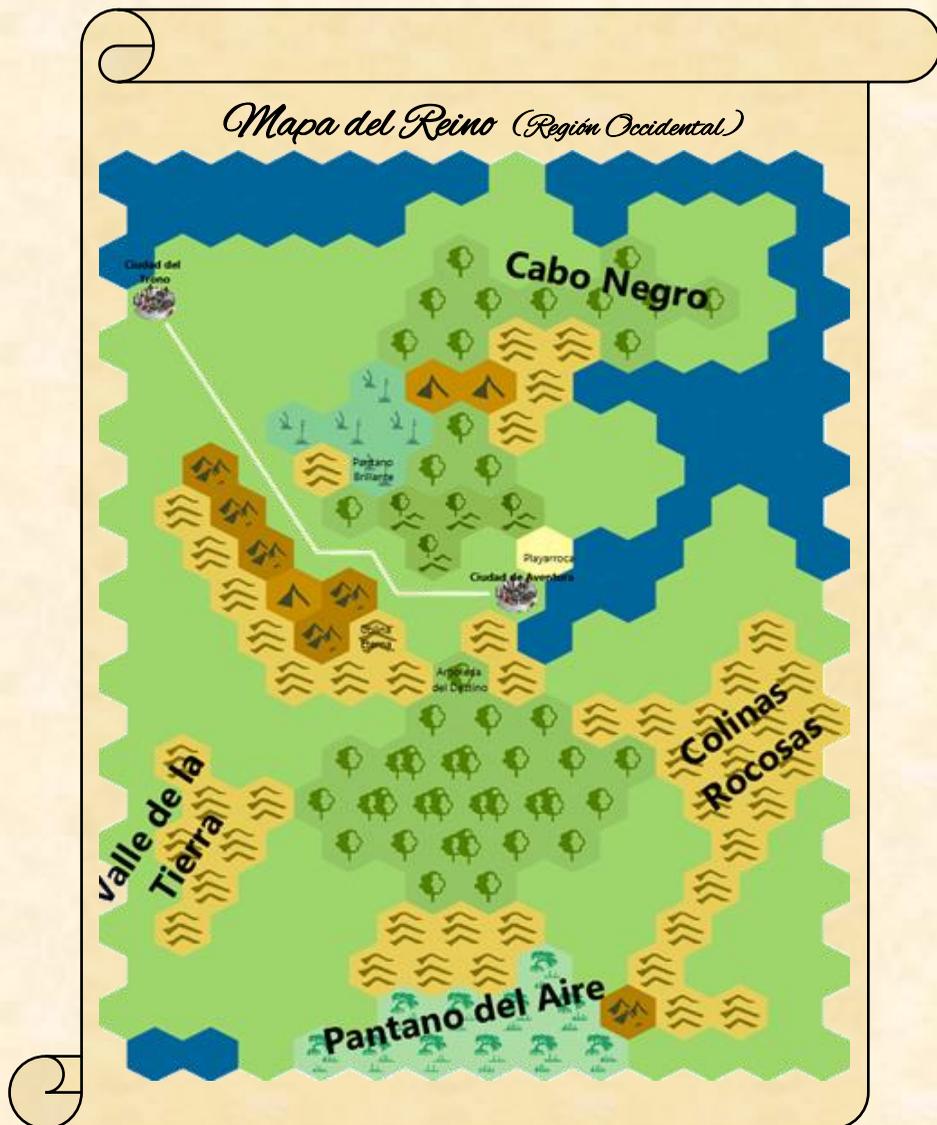
143 mo

Enemigos derrotados

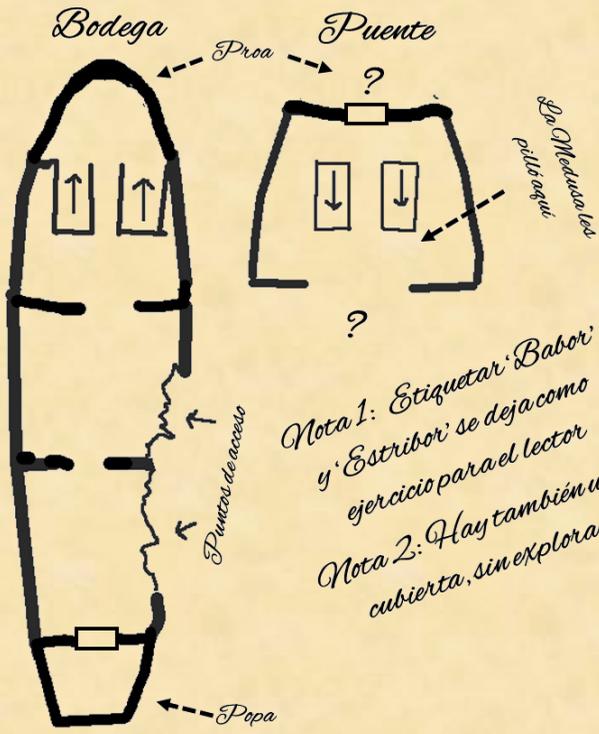
Araña gigante – 1
Goblins - 5
Esqueletos olvidados – 3
Fantasma sombrío – 1
Ladrones del Gremio – 3
Medusa – 1

Piratas – 9
Piratas esqueléticos – 7
Progenie marina - 13
Ratas de mar – 23
Sanguijuelas gigantes – 6

REGISTRO CARTOGRÁFICO



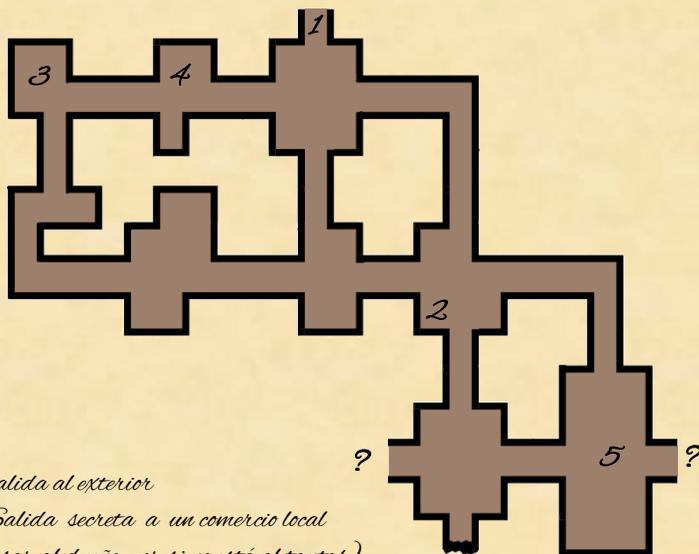
Barco Maldito (¡nunca mejor dicho!)



Nota 1: Etiquetar 'Babor' y 'Estribor' se deja como ejercicio para el lector

Nota 2: Hay también una cubierta, sin explorar

Alcantarillas de Ciudad de Aventura



- 1 Salida al exterior*
- 2 Salida secreta a un comercio local
(¡avisar al dueño, por si no está al tanto!)*
- 3 El Fantasma Sombrio "vive" aquí.*
- 4 Y aquí, el que se mostró amistoso.*
- 5 Zona parcialmente inundada*

NORMAS DEL GREMIO

- I – Una partida de aventureros estará compuesta, como máximo, por cuatro miembros.
- II – Una troupe de aventureros estará compuesta como máximo por doce miembros.
- III – Un mismo aventurero no puede aceptar más de una aventura gestionada por el Gremio al mes.
- IV – Las operaciones de rescate quedan exentas de la Norma III.
- V – Los aventureros cederán un 50% de sus ganancias al Gremio tras cada aventura.
- VI – Los objetos mágicos u otro tipo de recompensar no monetarias quedan exentas de la Norma V.
- VII – Los miembros de Gremio pueden beneficiarse de un 10% de descuento en las tiendas de equipamiento locales.
- VIII – Los gastos mensuales equivalen al 10% de las reservas del Gremio.

¡Vaya atraco a mano armada!

Estas son las Normas que he ido recopilando hasta ahora. Seguramente habrá más, así que continuaré con mi investigación.

CRÉDITOS

Responsable máximo (y único)

Dr. Gerald Ravenpie

Herramientas utilizadas

- Creación de la (en cierto modo) personaje protagonista, ‘worldbuilding’ (si se le puede llamar así) y fuente de inspiración para la narración entre aventuras: VISORPG^{Z+} (<https://ucmeumm.blogspot.com/p/visorpg-videogame-ish-solo-roleplaying.html>)
- Mapa del Reino: Versión gratuita de Worldographer (<https://worldographer.com/>).
- Aventuras: Material diverso de **Four Against Darkness**
 - Reglamento básico
 - Tales from the Adventurer’s Guild
 - Delves and Wanderers
 - Wayfarers and Adventurers
 - ‘The Governor’s Daughter’ (The Lantern, 3)

STINGER POST-CRÉDITOS

(Sí, como en las películas de la Marvel)

En una siniestra habitación oscura, una siniestra figura escudriña una bola de cristal. Y murmura (siniestramente)...

‘¿Dónde estás ocultándote, habitante de la Tierra? ¿Has decidido mantener un perfil bajo, al contrario que tus predecesores? ¿Te han aconsejado que actúes de esa forma, quizás? Una sabia decisión, aunque no servirá de mucho porque tarde o temprano, yo...’

Se interrumpe cuando *otra* bola de cristal cercana se ilumina repentinamente y emite un sonido que recuerda al piar de un pájaro. Con un suspiro, se acerca a ella y mira en su interior. En ella, puede ver a cuatro enanos a la entrada de una mina abandonada.

‘¡De acuerdo, muchachos, aquí es donde comienza todo! Hoy, ¡empezaremos la recuperación de nuestras Minas Ancestrales de las Colinas del Cabo Negro!’ , anuncia uno.

‘¡Hurra!’ , exclaman sus tres compañeros de aventura.

La siniestra figura pone los ojos en blanco, exasperada. Esa es la clase de adversario que le está enviando el Destino en los últimos tiempos: un montón de inútiles a los que no se le ocurre nada mejor que ponerse a dar gritos a la entrada de una mina infestada por monstruos y tal.

La siniestra figura hace unos gestos sobre esa segunda bola de cristal... a la vez que habla en dirección a la primera.

‘En fin, tengo que ocuparme de este asunto, aunque no creo que me lleve mucho tiempo. En seguida vuelvo contigo, mi desconocido habitante de la Tierra. En serio, estoy deseando conocerte. Sal a la luz de una vez... aunque sea simplemente por complacer a este tu humilde *compatriota*.’

<Risa siniestra>

つづく