

MISIÓN SECUNDARIA 027: ASÍ HABLÓ ZARATRUSTA

LOCALIZACIÓN: Pueblo Nicho, casa con el tejado naranja.

OBTENCIÓN: Tras completar las misiones secundarias 020 (Menos es más) y 024 (La respuesta correcta) y después de hablar con el chico al lado de la casa con tejado naranja. Se desbloquea un evento dentro de la casa en el que podremos elegir entre aceptar o denegar la misión.

ESCENA 1: (En pueblo Nicho de día)

INTERVIENEN: PLAYER y Federico Etraus

Una vez que **PLAYER** haya hablado con el chico de fuera, al entrar en la casa tendrá lugar un evento. Dentro de la casa, un hombre con gafas y pelo azul (Federico Etraus) junto a su pokémon, un Kricketune.

DIÁLOGO:

(¿):

¡Visita, visita! ¿Has visto Rich? -Se gira y mira a su pokémon-
¡Tenemos visita! -vuelve a mirar a PLAYER- ¿Quieres algo? ¿Qué quieres? ¿Nada? ¿Seguro? Pues yo si tengo algo que pedirte así que escucha con atención.

PLAYER:

Yo solo...

(¿):

Necesito encarecidamente tu ayuda, es...
Bueno, no es muy urgente pero tampoco es poco urgente ¿ya sabes no?

PLAYER:

Pues no mucho la verdad...

(¿):

¿Has oído Rich? -mirando al pokémon- No nos entiende...
Nadie nos entiende -mirando de nuevo a **PLAYER**-, eres el tercero que pasa esta semana. La gente ya no está dispuesta a ayudar, ya no hay almas caritativas. He perdido la fe, ¡Se ha perdido la fe!

PLAYER:

Venga hombre, no se pongas así -pensamiento de PLAYER-. Este

hombre no está bien, tal vez debería ayudarlo. -en voz alta-Estoy dispuesto a escuchar su problema. Y puede que le ayude.

(¿):

Gracias, muchas gracias. -mira una vez más a su pokémon- ¿Has oído eso Rich?, este simpático joven va a ayudarnos.

PLAYER:

Yo no he dicho... -pensamiento de PLAYER- Mira da igual. -En voz alta- A ver, explíquese...

(¿):

Por supuesto -vuelve a mirar a **PLAYER**-. Verás, mi nombre es Federico Estraus, soy músico. Bueno, al menos lo era hasta hace unos días...

Llevo tocando con Rich desde que tenía diez años -mirando a Rich- ¿A que sí? (Sonido de Kricketune)-mirando a **PLAYER**- Pero hace unos veinte años decidí abandonar todo cuanto tenía para marcharme a las montañas. Allí, Rich y yo aprendimos más de lo que pudiéramos haber imaginado. La soledad te hace más rico que cualquier trabajo. Cuando estuvimos preparados, decidimos bajar de nuevo a Pueblo Nicho, pero las cosas ya no eran como antes.

La gente ya no aprecia la música. Antes los chavales venían aquí a oírme tocar, pero ahora... La música ha muerto! Y no solo eso... Hace unos días me robaron la partitura de una de mis últimas canciones. En ella expresaba todo lo que sentimos Rich y yo en nuestros años de retiro, todo el conocimiento que adquirimos. Esa canción significa mucho para nosotros y para todos. Contiene un mensaje muy importante que... Bueno, ya sabes. El caso es que necesito que recuperes esa partitura. ¿Harías eso por nosotros?

ELECCIÓN:

Eliges no:

PLAYER:

Lo siento, pero ahora mismo no puedo.

FEDERICO:

Bueno, no pasa nada. Si cambias de opinión Rich y yo estaremos aquí.

Ahora **PLAYER** podrá volver cuando quiera para hacer la misión.

Eliges sí:

PLAYER:

Está bien, veré qué puedo hacer.

FEDERICO:

Gracias, de verdad. Mira por toda la casa para ver si descubres algo. Puede que el ladrón dejara alguna pista.

MENSAJE EN PANTALLA: Misión 027: *Así habló Zaratrusta aceptada.*

Tras activar la misión, se desbloquearán varios eventos por la casa. Ahora PLAYER podrá interactuar con los objetos.

Siguiendo el consejo de FEDERICO, deberemos hablar con todo lo que veamos de la casa. Nos aportarán información variada, pero la única que resultará útil será la librería. Al interactuar con ella, encontraremos una foto. Esto llamará la atención de FEDERICO. (Aparece interrogante en su cabeza).

Ahora al hablar con FEDERICO, activaremos otro evento.

FEDERICO:

Oh, veo que has encontrado esa foto. Ese de ahí es mi hijo, se llama William. Hace mucho que no hablo con él.

PLAYER:

¿Ese es su hijo? Creo que me he encontrado con él antes.

FEDERICO:

¿De verdad? Tal vez viniera a visitarme...

PLAYER:

No lo creo, no paraba de decir que usted estaba loco.

FEDERICO:

Ya veo, es entendible. Cuando me fui, no sabía cómo despedirme así que le dejé una nota en esta foto. Cuando volví ya no quería verme...

PLAYER:

Así que su hijo... ¿Y sabe dónde vive ahora?

FEDERICO:

Bueno, la última vez que hablé con él me dijo que estaba en pueblo Mistral junto a un amigo. Tal vez siga ahí...

PLAYER:

Está bien, iré a hablar con él.

Después de este evento tendremos que ir a pueblo Mistral. Allí se desbloqueará un evento al entrar en la casa junto al Centro Pokémon.

ESCENA 2: (EN PUEBLO MISTRAL DE DÍA)

INTERVIENEN: PLAYER, William Etraus y Keylor

Una vez estemos en pueblo Mistral, tendremos que ir a la casa que se encuentra junto al Centro Pokémon. Hablaremos con el único que personaje que hay dentro.

(¿):

Ey, ¿quién eres tú? ¿qué haces aquí?

PLAYER:

Verás, soy... Un amigo de William... Venía... ¡A pedirle algo! Sí eso era...

(¿):

¡Pues haberlo dicho antes tío! Los amigos de Will son mis amigos. Soy Keylor, encantado. Will ha salido hace un rato, pero no tengo ni idea de cuánto va a tardar... Y tampoco me ha dicho dónde iba así que, si le quieres esperar aquí, estás en tu casa. Aunque si sales ahora, puede que te lo encuentres.

Llegados a este punto, podremos decidir entre investigar por la casa o salir. Si nos quedamos, encontraremos información extra curiosa. Nada útil. Si salimos, nos encontraremos con William y se activará un evento.

WILLIAM:

Eh, tú eres el de antes ¿no? ¿qué haces aquí?

PLAYER:

Bueno, digamos que he estado con tu padre y...

WILLIAM:

¡No me digas más! Ese viejo te ha mandado para hablar conmigo. Ni siquiera es capaz de solucionar sus propios problemas. Pues siento decirte que no tengo intención de ir con él.

PLAYER:

En realidad solo he venido porque tu padre me pidió que encontrará al ladrón de su partitura. Todas las pistas me llevaron a ti. Si estoy aquí es solo por eso.

WILLIAM:

Ya veo, entonces le interesa más esa estúpida canción que yo. Sospechas confirmadas... Pues sí, lo tengo yo. Pero no pienso devolverlo, esa canción es ridícula y no pienso permitir que mi padre siga con sus tonterías.

PLAYER:

En el fondo, no puedes estar enfadado con él. Sabes que te quiere y que no lo hizo con mala intención.

WILLIAM:

¡Ni siquiera se despidió!

PLAYER:

Sí lo hizo, pero por alguna razón no viste su nota. En cualquier caso, yo no tengo que meterme en estas disputas. Vengo a por esa partitura.

WILLIAM:

Está bien, si me vences te la daré.

William liberará a su Ledian. Y entonces comenzará el combate.

EQUIPO DE WILLIAM:

Ledian: Nv.32

Ataques: Puño Cometa, Ultrapuño, Pantalla Luz y Reflejo.

Cricketune: Nv.30

Ataques: Tijera X, Cuchillada, Canto

Loudred: Nv.30

Ataques: Pisotón y Alboroto

Tras vencer, **PLAYER** le enseñará la foto y sin decir nada William se irá hacia Pueblo Nicho.

Para terminar la misión, tendremos que volver a pueblo Nicho y entrar en la casa de Federico. Allí nos encontraremos con Federico, William y Rich.

ESCENA 3: PUEBLO NICHU DE DÍA

INTERVIENEN: WILLIAM, FEDERICO, PLAYER

WILLIAM:

Toma esta absurda canción, parece que significa mucho para ti.

FEDERICO:

Ya no me hace falta, porque estás aquí. Y eres más valioso que nada.

WILLIAM:

Supongo que no pensabas lo mismo cuando te fuiste...

FEDERICO:

Fue un error, y entiendo que me odies por ello pero...

WILLIAM:

No te odio, es solo que me preocupas. Además yo tampoco me he portado bien, te he robado.

FEDERICO

Pero lo has hecho por lo que creías correcto. Los errores te hacen aprender y tú has madurado mucho. Ahora eres un super... Bueno, da igual el caso es que...

A continuación saldrá una exclamación en William y Federico. Ambos se girarán.

FEDERICO:

Oh, mira quien está aquí. No sabes cuanto te agradezco lo que has hecho. No solo has recuperado la partitura, también has traído a mi hijo de vuelta. Te mereces una recompensa.

PLAYER obtiene **Flauta Despertar**, un objeto secundario que te permite despertar a ciertos pokémon dormidos que bloquean partes del mapa.

FEDERICO:

Y toma esto también.

PLAYER obtiene **MT Alboroto**.

WILLIAM:

Bueno, supongo que podemos olvidar todo. Y hacer como si nada

hubiera pasado...

MENSAJE EN PANTALLA: MISIÓN 027: ASÍ HABLO ZARATRUSTA COMPLETADA

Con esto daremos por finalizada la misión. Al completarla podremos acceder a la misión 030. Con la Flauta Despertar podremos acceder a nuevas zonas extra del mapa de la región.

ANEXO:

-Federico fue un músico famoso hace veinte años. Sin embargo, su esposa falleció poco antes de retirarse y William, que ya era mayor de edad, se fue de casa. Tras todo esto, Federico decidió irse junto con su querido Kricketune Rich a un retiro espiritual. A su vuelta, decidió regresar a la música para expresar todo lo que había experimentado.

-William y Keylor viven juntos en Pueblo Mistral. Allí, ambos forman parte de un grupo amateur que toca en el Café Brisa.

ANOTACIONES:

El nombre de algunos personajes y pueblos están relacionados. FEDERICO viene de Friedrich primer nombre del filósofo Nietzsche. WILLIAM vendría a ser el apellido del mismo Filósofo (Willhem). Pueblo Nicho, obviamente viene de Nietzsche. El apellido ESTR AUS es algo más complejo y viene del apellido de Richard Strauss. Un compositor que creo un poema sinfónico inspirado en la obra de Nietzsche. RICH, está inspirado este compositor y de ahí viene el nombre.

Otra curiosidad es el equipo pokémon de William, formado por pokémon musicales o sonoros. Esto da a entender que William también es músico y adora la música.

Está misión formará parte del proyecto POKÉMON PURSUIT