



## PLAN DE TRAMA

# CÓMO NACEN LAS LEYENDAS

### PRÓLOGO

Nuestra protagonista, Aki, crece en una troupe de artistas formada por antiguos piratas, donde aprende a bailar, actuar y robar.

### SEGUNDO ACTO

Mientras está viendo las llamas, un hombre llamado Jester la encuentra y le hace su propuesta. Le ha estado siguiendo, cree que tiene potencial. Quiere entrenarla siempre y cuando ella le ayude a resucitar Xella Corps, una agencia de contrabando de información en necesidad de nuevo mando y guía. Aki acepta.

Tras el entrenamiento, regresa al lugar de su infancia para ver a Akon y contarle sus aventuras antes de cumplir su trato con Jester. Akon le cuenta cómo la adoptó, salvándola de una gente que intentaba sacrificarla. Le explica que ha encontrado el lugar de donde vino esa gente, Samirn. Aki se lo cuenta a Jester, que en seguida idea un plan para colarse en la isla.

Aki accede, pero cuando llega a Samirn se da cuenta de que ha sido una encerrona. La isla está controlada por un culto y la Suma Sacerdotisa con mano de hierro tiene a su madre a su servicio. Fue ella quien trató de sacrificarla por las creencias del culto. El choque de emociones es suficiente para reducir a Aki y enviarla a la cárcel.

Mientras está presa, consigue aliarse con algunos de los esclavos y llegar hasta el salón principal cuando están en mitad de una ceremonia. Mata a la Suma Sacerdotisa y adquiere su estatus, ganando la fidelidad de todos los presentes y el control de la isla.

### EPÍLOGO

Junto con Dexter, se infiltran en Samirn y logran crear una revuelta entre los ciudadanos. Aki se enfrenta a su madre y la aparta del poder, sin matarla. Jester aparece listo para acabar con ella y recoger el poder de la isla, pero Aki se le enfrenta y acaba con él.

Aprende poco a poco a convivir con las responsabilidades de su puesto. De vez en cuando huye con Dexter y corren nuevas aventuras, pero siempre vuelve a cuidar de los suyos.

### PRIMER ACTO

Un día, decide hacerse a la mar buscando correr aventuras y regresar con historias que ni siquiera su padre adoptivo, Akon, conoce.

Visita diferentes lugares, se gana algo de reputación como pirata y ve su primer crimen grave cuando asesinan a alguien delante suya. Le afecta y se retira a una pequeña y discreta aldea a trabajar de camarera.

Allí conoce al Almirante Karl. Se enamoran, pero debido al trabajo de él se separan. Aki vuelve al mar y se encuentran un par de veces más. Ella va animándose y corriendo más riesgos, creyendo que todo va a mejor.

En uno de sus viajes se topa con una organización de trata de blancas y monta en cólera. Quiere avisar a Karl para ponerle fin y se entera de que el Almirante ha muerto en ejercicio del deber. Enloquecida, se interna en la organización y mata a todo el que encuentra, abandonando su moral y cediendo a los impulsos. Le prende fuego a todo.

### TERCER ACTO

Aki no es capaz de salvar la relación con su madre, aunque ella pone de su parte. La isla requiere decisiones de ella a cada momento y Jester le persigue para hablar de su organización y el trato que tenían. Al final, Aki se agobia y se escapa en plena noche.

Se cambia el nombre, se tiñe el pelo para no ser reconocida y se esconde en una isla lejana. Trata de vivir como si nada hubiera sucedido, haciendo nuevos amigos y corriendo nuevas aventuras. Sin embargo, no es capaz de olvidar el pasado.

Conoce a Dexter, gran cabeza de la Revolución y poco a poco se enamoran. Ella le cuenta su historia y hablando con él se da cuenta de que ha dejado muchos cabos abiertos en Samirn. Él indaga y descubre que la isla se ha cerrado al mundo, vuelve a estar bajo un gobierno abusivo y está en la pobreza más absoluta. Llevada por los remordimientos, Aki decide regresar y hacer frente a sus responsabilidades.