

# *Más fuerte que la espada*

*Un par de cuentos presentados para el goce  
y disfrute de los jugadores de 7º Mar.*

“La Música de las Esferas” escrito por Chris Dornaus con Eric Vaubel

“La Cabeza Dorada de Korlak ur-Nagat” escrito por Lee Garving

Material adicional: Kevin Wilson

Dirección artística: Jim Pinto

Ilustraciones de cubierta e interiores: Chris Dornaus

Mapa: Jennifer Wick

Diseño: Steve Hough, Brendon Goodyear

Diseño de cubierta: Chris Dornaus y Brendon Goodyear

Diseñador de la línea: Rob Vaux

Edición: Rob Vaux

## **Créditos a la edición española**

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Vicente Aguilera García y José Antonio Márquez Periano

Maquetación: Carlos Lacasa, David Baños Expósito y David Saavedra

Impresión: Graficincio S.A.

Filmación: Autopublish

## **Agradecimientos especiales:**

A David, por la sencilla razón de que este libro debería haberse titulado “Mastuerzo con Espada”.

A todos mis amigos. (José Antonio).

A mi padre por su eterna paciencia (José Antonio).



La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid.

Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22

www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2003, La Factoría de Ideas



Primera edición

© 1999 Alderac Entertainment Group, todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de Alderac Entertainment Group.

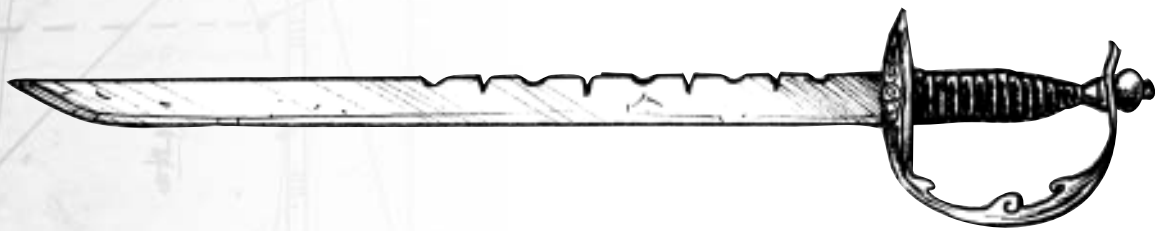
Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

ISBN: 84-8421-762-0

Déposito Legal:

# Índice

<i>La Música de las Esferas</i> .....	3
Introducción .....	3
Primera parte: ¡Al rescate! .....	4
Segunda parte: Ven y únete al baile de máscaras .....	6
Tercera parte: Abajo en las profundidades .....	11
Epílogo: ¿...y vivieron felices para siempre? .....	15



<i>La Cabeza Dorada de Korlak ur-Nagath</i> .....	17
Introducción .....	17
Primera parte: Lunáticos y mala ficción .....	19
Segunda parte: Hacia la isla .....	23
Tercera parte: En casa de nuevo, en casa de nuevo... ..	27
Epílogo: Conclusión .....	29

## La música de las esferas

*¡Mirad! ¡Es noche de fiesta  
dentro de estos últimos años desolados!  
Una muchedumbre de ángeles alados, ataviados  
con velos, y anegados en lágrimas,  
está sentada en un teatro, para ver  
una comedia de esperanzas y temores,  
mientras la orquesta a intervalos suspira  
la música de las esferas.*  
—de *El gusano conquistador*, Edgar Allan Poe.

## Introducción

*La Música de las Esferas* ha sido diseñada para incluir aventuras de diferentes “sabores” (misterio, intriga, política, exploración y combate). Los Héroes tendrán la oportunidad de salvar a inocentes pasajeros de unos salteadores de caminos, esclarecer la desaparición de una persona, aventurarse dentro de las alcantarillas symeth de Charouse, luchar contra una criatura cuyo mal ha sido mantenido aprisionado durante milenios, rescatar a una peculiar damisela en apuros y hacer al Emperador de Montaigne extremadamente feliz... o, si fracasan en su misión, dejarle extremadamente descontento.

Como siempre, un grupo equilibrado sería ideal para jugar esta aventura. Aquellos con contactos en Montaigne o habilidades de cortesanas tendrán la oportunidad de usarlos en la corte real de *L'Empereur*. Los personajes diestros en el combate serán bienvenidos cuando el grupo se enfrente a monstruos y villanos. Al menos uno de los héroes debe hablar montaignense, y preferiblemente leerlo también. Los héroes con conocimiento acerca de las alcantarillas así como los versados en la música serán de ayuda, pero estas habilidades no son estrictamente necesarias.

El monstruo que se encuentra al final de la aventura puede ser fácilmente modificado para ajustarse a las habilidades del grupo, pero debería ser lo suficientemente fuerte para significar un reto para sus habilidades. El DJ puede incluir desafíos adicionales si lo desea. El **Libro de Nación: Montaigne** contiene información acerca de Charouse, *L'Empereur*, el subsuelo de Charouse, y los cazadores de alcantarillas, aunque no es necesaria para dirigir la aventura.

La música es un tema central en este módulo, por lo que podrías poner alguna pieza durante el juego. Cualquiera de los siglos XVII y XVIII valdrá perfectamente. La música de clavicordio es un buen método para conseguir representar la atmósfera de la corte real. Una

sonata de violín de ritmo rápido añadirá ambiente a la escena de lucha en las alcantarillas, de igual modo que la mayoría de las bandas sonoras de películas.

## Charouse: ciudad de las artes

Esta aventura tiene lugar en la capital de Montaigne, Charouse. Diseñada para ser un paraíso destinado a la élite más adinerada, la ciudad se erige como un mundo maravilloso de elegante arquitectura, tiendas exclusivas y entretenimiento de todo tipo. También es conocida por sus alcantarillas (Pequeño Charouse), que contienen misteriosos pasajes que ya existían antes de la aparición del hombre. Desconocidos peligros habitan estos túneles oscuros, y tribus de cazadores de alcantarillas acechan en laberintos subterráneos, rebuscando entre la basura su sustento en una sociedad salvaje creada por ellos mismos.

La nobleza de Charouse disfruta de una vida de lujo y esparcimiento. Los amigos de *L'Empereur* dedican su tiempo a jugar, organizar majestuosas fiestas, y enzarzarse en su peculiar forma de intriga cortesana. Apoyan con entusiasmo las artes, disfrutando del teatro, la ópera, y una nueva sensación conocido como “ballet”, al mismo tiempo que patrocinan galerías de pintura y escultura. Para más información sobre Charouse, consulta el **Libro de Nación: Montaigne**.

## El prodigio de Prevoeye

La última sensación en la corte de *L'Empereur* es una joven mujer conocida por el nombre de Madelene Prevoeye. Hija de dieciséis años de un profesor de música de clase media, Madelene se mostró como un excepcional prodigio musical desde su más tierna infancia. Su padre, Alfonse Prevoeye, viudo desde que la madre de Madelene muriera de fiebres hace diez años, estimuló sus talentos, con lo que realizó abrumadores progresos en su campo. Es experta en tocar el violín, el clavicordio, la flauta y la guitarra castellana, y ha compuesto un impresionante conjunto de conciertos, sinfonías, valsos y óperas. Su música ha sido alabada por los críticos como “enviada desde el cielo” y está considerada casi un prodigio divino, pues posee un talento más allá del de los músicos normales. Muchos consideran su talento sólo por debajo del prodigio eisenio de Wollfrond von Hazel.

La apariencia y personalidad de Madelene también ha ayudado a reforzar su reputación. Su figura es encantadora; esbelta, con manos delicadas y un halo de pelo rubio. Se muestra siempre humilde sobre su talento en público, pero se da cuenta de que posee un don único y lo potencia continuamente. De voz suave y encantadora en la mayoría de las situaciones sociales, puede llegar a ser apasionada y obsesiva cuando la conversación versa sobre su arte. Cuando compone, entra en una especie de trance, y no desea ser molestada “mientras fluye la musa”.

Cuando *L'Empereur* oyó de los talentos de la joven dama, invitó a Madelene y su padre a visitar Chateau du Soleil y le encargó que compusiera una ópera en su honor (y en el de Montaigne), con el fin de entretener a la corte. Cuando la aventura comienza, Madelene lleva hospedada en Chateau du Soleil dos semanas. La familia real y la nobleza que la asiste, la miman en exceso y la escuchan sin descanso mientras toca. Por el momento, parece tener a Montaigne en la palma de la mano.

Enamorado de su huésped prodigio, *L'Empereur* ha organizado un baile de máscaras en Chateau du Soleil en su honor donde los invitados habrán de llevar puestos sus más fantásticos y extravagantes vestidos (máscaras y demás) y Madelene tocará pasajes de su ópera por primera vez frente a una audiencia. El baile es la comidilla de Charouse, y la flor y nata de la sociedad arde en deseos de acudir a semejante evento.

## Empereur Leon Alexandre du Montaigne XIV

### Villano

*Músculo 2, Maña 2, Ingenio 6, Brío 5, Donaire 2*

*Reputación: -115*

*Arcano: Hedonista*

*Ventajas* Acento Montaignense (Sureño), Montaignense (Hablado y Escrito), Noble, Sirvientes (tantos como necesite), Théano (Hablado y Escrito).

*Armas de fuego:* Ataque (armas de fuego) 4

*Cazador:* Rastrear 3, Señales del camino 3, Sigilo 3

*Cortesano:* todas las Capacidades a 5

*Erudito:* Filosofía 3, Historia 4, Investigación 2, Leyes 4, Matemáticas 2, Teología 2

*Jinete:* Equitación 3, Montar 2

*Porté* (Aprendiz): Bolsillo 3, Ensangrentar 3, Sentir 3, Traer 4

Más información sobre *L'Empereur* puede ser encontrada en el **Libro de Nación: Montaigne**.

## Primera parte: ¡al rescate!

El inicio está diseñado para situar la escena, realizar importantes presentaciones y conseguir involucrar a los Héroes en la aventura. Se produce en un camino en el campo, a las afueras de Charouse; el DJ debe concretar cómo y por qué el grupo está allí. Hay multitud de causas para visitar la capital de Montaigne. Citamos unos cuantos ejemplos:

- Los Héroes se dirigen a Charouse para vender mercancías de valor de alguna aventura anterior
- Los Héroes son diplomáticos o embajadores extranjeros, enviados para presentar sus respetos al *L'Empereur*.
- Los Héroes son sirvientes, encargados de comprar suministros en Charouse.
- Los Héroes son soldados o mosqueteros, asignados a patrullar los caminos que rodean la capital.
- Uno de los Héroes es miembro de una sociedad secreta y debe trabar contacto con uno de sus camaradas en Charouse (quizás incluso en la fiesta).

Cualquiera que sea la razón, tanto si el grupo está separado o junto, el viaje es tranquilo. La campiña alrededor de Charouse es verde y atractiva, y el sol brilla jubilosamente en un brillante cielo azul.

Cuando el grupo se aproxima a Charouse, advierten revuelo en el camino, justamente delante de ellos. Una carroza con el blasón y los colores de la familia de Montaigne ha sido rodeada por una caterva de bandidos (el número de rufianes puede ser ajustado para ofrecer al grupo una buena lucha, pero una en que los Héroes debería ganar con cierto estilo). Los bandidos hablan con acento rural de Montaigne, visten ropas bastas, y llevan sus caras tapadas con pañoletas para evitar ser reconocidos. Dos de ellos cabalgan en jumentos caballos y las correas del cochero han sido cortadas de la yunta.

Los bandidos están armados con distintos tipos de armas, desde aperos de labranza hasta pistolas y espadas que parecen robadas. El cochero, asustado y entrado en años, se arrastra sobre sus rodillas al lado de la carroza, custodiado por uno de los bandidos. El resto de los salteadores han formado un círculo cerrado alrededor de la carroza y

discuten ásperamente con los pasajeros, exigiéndoles que entreguen todo el dinero, objetos de valor y las armas que lleven. Desde dentro del coche proviene un angustiado llanto femenino.

Cualquier héroe digno de llamarse así no dudará dos veces en defender a los inocentes (y posiblemente importantes) pasajeros de semejante fechoría. El DJ puede ajustar el ritmo de la lucha a su gusto. Si el combate necesita algo de emoción, haz que los bandidos salten sobre la carroza o que tomen como rehenes a los pasajeros. Una vez que la lucha comienza, el hombre que vigila al cochero lo empuja contra el suelo, desde donde el viejo sirviente reptará hasta la seguridad de un árbol cercano.

Hay tres pasajeros dentro de la carroza: Madelene Prevoye; su padre, Alfonso; y un noble llamado Donadieu Deneuve du Surlign. Lo ideal sería que todos (incluido el cochero) sobrevivieran. Los bandidos no son tan crueles como aparenta, y dudarán en derramar la sangre de los pasajeros. Realmente no quieren convertirse en asesinos, son sólo ladrones (casi la totalidad de los asesinos en Montaigne son condenados a la horca, mientras que los ladrones solamente son encarcelados). Si la lucha se vuelve en su contra, tratarán de escapar.

Una vez que los forajidos hayan huido o se rindan, Donadieu alaba a los Héroes por su coraje y valentía. Alfonso les agradecerá entre llantos el que hayan salvado a su amada hija, y Madelene estará realmente impresionada. Donadieu sugiere que el grupo los acompañe de vuelta a Chateau du Soleil, donde ambos hospedan como invitados especiales del mismo *L'Empereur*. Insinúa que el Rey se mostrará muy agradecido (Madelene se ha convertido de una de sus protegidas) y puede incluso llegar a recompensarlos. Madelene les pide que asistan al baile de máscaras celebrado en su honor dentro de dos días y su padre insiste enérgicamente. Donadieu asegura a los Héroes que pueden permanecer en Chateau du Soleil hasta la fiesta si así lo de-

## Líder Bandido

### Secuaz

*DF para ser golpeado: 25*

*Brío 3, Donaire 2, Ingenio 2, Maña 3, Músculo 3*

*Tirada de ataque: 6g3*

*Daño: 2g2 (estoque), 4g3 (pistola)*

*Habilidades:* Ataque (Pistola) 2, Jinete 3, Ataque (Esgrima)

3, Juego de pies 3, Pelea sucia 2

El líder porta una pistola y un estoque, y está montado cuando comienza la escena.

## Bandidos

### Secuaces

*DF para ser golpeados: 10-15*

*Brío 1, Donaire 1, Ingenio 1, Maña 2, Músculo 3*

*Tirada de ataque: 5g2*

*Daño: 3g1*

*Habilidades:* Ataque (Pelea sucia, Armas de fuego, Armas pesadas o Cuchillo) 2, Juego de pies 2

### Matones

*Nivel de amenaza: 2*

*Armas usuales:* Garrotes y espadas (Medianas)

*DF para ser golpeados: 15*

*Habilidades:* Ataque (Arma apropiada) 1, Esprintar 1

sean, como recompensa por su gesta. En caso contrario, no les será difícil encontrar alojamiento en Charouse.

Donde sea que deseen alojarse, Donadieu les hace entrega de una carta de recomendación que les permite la entrada en Chateau du Soleil como distinguidos huéspedes. Las noticias sobre su atrevido rescate de Madelene y sus acompañantes se propagan rápidamente por la corte y estos, en consecuencia, serán tratados con respeto y admiración. Incluso puedes hacer que el Rey los llame a una audiencia privada, donde les agradezca personalmente su desinteresada actuación para proteger a su adorada invitada (oh, y a su padre y al compositor de la corte). Les ofrecerá el disfrute de Chateau y su servicio tanto tiempo como deseen, pero no les otorgará ninguna recompensa más.

## Hasta el baile

Llegados a este punto, puedes hacer un “fundido en negro” hasta la noche del baile. O convertir esos dos días en Chateau du Soleil en una aventura. Es una perfecta oportunidad para que los Héroes se codeen con la elite de la sociedad de Montaigne, se granjeen aliados (y enemigos), jueguen, y disfruten del lujo que la Corte Real tiene que ofrecer. Algunas sugerencias sobre esto son listadas abajo. Ideas adicionales de cómo los montaignenses se entretienen además de detalles sobre personajes importantes se pueden encontrar en **Libro de Nación: Montaigne**.

### Cosas que hacer en Chateau du Soleil

- Jugar al tenis, cartas, juegos de azar, e intercambiar historias.
- Charlar con algunos de las más importantes personas de Théah.

La corte del emperador rebosa de nobles importantes, embajadores extranjeros y personajes famosos de todas las naciones. La **Guía del Jugador, el Manual del Narrador, y el Libro de Nación: Montaigne** contienen abundantes PNJ con los que poblar la corte, o también pue-

des presentar algunos de cosecha propia. Quizá una antigua amante de uno de los jugadores está presente, o aparezca una nueva. Casi todo el mundo de noble cuna (y unos pocos sin ella) puede ser hallado en Chateau du Soleil.

- Asistir al teatro, ópera, o ballet. O visitar galerías de arte.
- Ir de compras al distrito mercantil.
- Visitar los restaurantes, tabernas, y casas de jenny más elegantes (y los menos elegantes restaurantes, tabernas, y casas de jenny)
- Participar en un duelo amistoso (o no tan amistoso).
- Conseguir los vestidos para el baile (ver parte 2)

### Sobre lo que la gente habla

La lista que se da a continuación es una recopilación de los tópicos *du jour* (N. del T.: *del día*) en Charouse. Puedes añadir los que desees. Estos asuntos son detallados en **la Guía del Jugador, Guía del Narrador, y el Libro de Nación: Montaigne**.

- *Le petit charouse*: las misteriosas alcantarillas Syrneth que se extienden debajo de la ciudad y los crecientes problemas con los cazadores de alcantarillas.
- El descontento de los campesinos y los increíbles rumores acerca de un levantamiento.
- La guerra en Castilla, y el atrevido asalto por el General Orduño contra el asedio Montaigne.
- La invasión montaignense de Ussura.
- Historias adulatoras sobre el emperador y su parentela.
- Palabras de aprecio y entusiasmo acerca de Madelene y su música.
- El tema de la Iglesia contra la Hechicería.
- Las últimas hazañas de los mosqueteros o de los Caballeros de la Rosa y la Cruz.
- El impacto económico de la Liga de Vendel.
- Los héroes y el rescate de Madelene y sus acompañantes.
- El reciente tráfico de literatura revolucionaria.



## Alfonse Prevoye

Héroe

*Brío 3, Donaire 3, Ingenio 2, Maña 2, Músculo 3*

*Reputación: 20*

*Ventajas: Patrón rico (L'Empereur), Pequeño*

*Artista: Compositor 2, Músico (violín, guitarra, clavicordio, flauta) 2, Profesor 4*

Alfonse es un hombre pequeño y delgado de 45 años, con pelo cano y una nerviosa sonrisa. Es un hombre complaciente, muy apasionado con respecto a asistir a la corte y emocionado ante la idea de ver a su hija adulada por la nobleza. Actúa de modo atento y obsequioso con los nobles, y considera a los Héroes como campeones personales (después de que lo hayan salvado de los bandidos, por supuesto). Se emociona siempre que las cosas van especialmente bien o terriblemente mal. Mima en exceso a Madelene; recordándole constantemente que se ha de comportar de manera exquisita y acentuando la importancia de esta visita en su carrera. Su larga experiencia como profesor sale a la luz cuando está rodeado de gente joven. En tales situaciones, parece más aliado y adquiere el tono de un sabio y gentil mentor.

Los personajes también tienen la oportunidad de familiarizarse con Madelene. La encontrarán encantadora y agradable, a pesar de que pasa la mayor parte del tiempo encerrada en sus habitaciones trabajando en la ópera que el Rey le ha encargado. Nunca se la ve sin una extraña caja, habitualmente dentro de una bolsa de terciopelo. Para más detalle, consulta la página 8. Debería inspirar lealtad y cariño en los personajes (no hay nada en ella que provoque posibles suspicacias).

Si así lo quieres, Madelene podría sentirse tímidamente atraída hacia uno de los Héroes, pues se encuentra en la edad apropiada para ese tipo de situación, y el rescate por los jugadores le ha afectado profundamente. Ella quizá flirtee discretamente, prestando especial atención a un miembro del grupo encantador y afable, o especialmente atractivo. Esto debería añadir una nota más personal a la aventura y darle al jugador la oportunidad de interpretar un romance, o encontrar una forma de rechazar gentilmente su interés. Podría incluso llegar a convertirse en una relación seria que se desarrollaría a lo largo de la campaña.

## Segunda parte: ven y únete al baile de máscaras

La noche del baile, Charouse hierve de actividad. Los invitados engalanados con lujosos vestidos y máscaras exóticas, llegan a Chateau du Soleil en sus doradas carrozas. Una orquesta toca en el salón principal, decorado como una escena de antigua mitología. Columnas del viejo imperio se alinean en el salón, adornadas con parras y plantas en flor. Cortinas de tejido delicadísimo provenientes de Gauzy cuelgan del fastuoso techo del color del Sol. Sofás tapizados en opulento terciopelo se extienden pegados a las paredes. Una enorme mesa de comedor está repleta de toda clase de rarísimas y

artísticas delicias, y vino exquisito fluye en brillantes cascadas desde las recargadas fuentes de servir.

Es costumbre acudir sin armas o dejarlas en la puerta, donde los sirvientes se ocuparán de guardarlas en una antecámara. El Rey tiene demasiados enemigos y los intentos de asesinato están a la orden del día en palacio. Sin embargo, se trata de un baile de máscaras, y cabe dentro de lo posible ocultar las armas debajo de un voluminoso y abultado vestido. Los sirvientes no discutirán si los invitados insisten en que una espada envainada es parte del traje, pero solicitarán atar una cinta alrededor de la empuñadura como formalidad.

Los Héroes deben decir de antemano qué vestidos llevan, así como los accesorios y las armas que portan. La mayoría de los invitados imitan al Emperador y se inclinan por un tema clásico, aunque algunos "valientes" visten de forma diferente, aportando algo de variedad.

La moda de Montaigne permite una amplia gama de posibilidades: disfraces de animales, personajes mitológicos o políticos, incluso imitaciones de vestidos extranjeros son aceptables. Si los Héroes eligen algo demasiado voluminoso o demasiado apretado, lo que puede ser un estorbo, deja que paguen las consecuencias. Algunos invitados simple-

## Donadieu Deneuve du Surling

Héroe

*Brío 3, Donaire 3, Ingenio 3, Maña 3, Músculo 3*

*Reputación: 40*

*Ventajas* Contactos (numerosos miembros de la corte de Montaigne), Noble, Patrón (L'Empereur)

*Artista: Cantar 3, Compositor 4, Músico (violín, clavicordio, flauta) 3*

*Cortesano: Bailar 3, Etiqueta 4, Labia 3, Moda 4, Oratoria 4, Sinceridad 4*

*Esgrima: Ataque 3 (Esgrima), Parada 3 (Esgrima)*

Donadieu es el actual compositor de la corte de Chateau du Soleil, y hace las veces de guía y coordinador de Madelene durante su visita, a la vez que actúa como maestro de ceremonias del baile de máscaras. Mientras ella se encuentra en Chateau du Soleil, él se ocupa en todo momento lo que necesite.

Lucha con las emociones contradictorias que siente por Madelene. Por una parte, admira su talento y dedicación, además de su personalidad. Por otra parte, sus propias habilidades empalidecen en comparación y está preocupado acerca de la posibilidad de perder su puesto, tan duramente conseguido.

Considera su posición como músico favorecido por L'Empereur como una valiosa oportunidad para hacer lo que le apasiona (la música) en un ambiente que aprecia sobre todas las cosas. Teme que no pueda sobresalir en ningún otro ámbito, y se toma sus deberes muy en serio, por su propio bien tanto como el de la corte. Secretamente considera la naturaleza de León caprichosa y sus modos despóticos, pero nunca muestra tales pensamientos. Siempre es atento y educado con L'Empereur, y hará lo que sea para mantenerlo contento, y su posición intacta.

Donadieu es un hombre elegante bien entrado en la cuarentena. Su pelo empieza a encanecerse, pero acostumbra a empolvarlo para ocultarlo. Es cuidadoso con su aspecto y siempre está a la moda. Tiene una profunda y melodiosa voz y sus modales son suaves y refinados.

mente se visten con sus más fastuosos trajes de noche y abrigos, con máscaras y velos adornados con joyas y plumas.

Multitud de invitados muy bien engalanados van de un lado a otro por el salón, conversando, bebiendo, comiendo y bailando. Según transcurre la noche, aquellos que se deleitan con el vino se sienten un poco más animados. Toda clase de rumores se extienden por el gentío, dando la oportunidad al DJ de disponer alguna que otra pista falsa. Siéntete libre para interpretar cualquier encuentro que desees; el baile te facilita la posibilidad de situar ganchos para futuras aventuras. Si quieres algo de acción aquí, puedes hacer que un invitado borracho insulte a uno de los Héroes, o que de alguna manera aquel se vea insultado y los desafíe. La nobleza de Montaigne es terriblemente altanera y orgullosa y unas palabras poco afortunadas podría conducir a una auténtica reyerta, especialmente si ha estado corriendo el vino.

Todo el mundo habla sobre Madelene, a menudo se oyen muchas alabanzas a su persona. Varios cortesanos se aproximarán a los Héroes, solicitando detalles sobre el rescate y preguntándose “cuán bien” concen a Madelene. Unos pocos y celosos parásitos de la corte murmuran sobre cómo se encierra a solas en sus habitaciones, obsesionada con su música. Uno o dos mencionarán la curiosa “caja de música” que lleva con ella (consulta el cuadro al respecto).

El emperador hace aparición vestido en una elaborada toga azul y dorada con una corona de hiedra sobre su empolvada peluca; su máscara de oro representa la sonriente faz de Baco, el antiguo dios del vino y las fiestas. Cuando los Héroes se acercan, lleva a Madelene de su brazo, vestida con un impresionante traje de noche de blancas plumas, una delicada máscara de cisne plateada y un par de alas de plumas blancas. La presenta orgullosamente a algunos invitados selectos, y luego anuncia que ella exhibirá su nueva obra a las nueve en punto (aún quedan unas pocas horas). Después desaparecen entre la multitud. Los héroes no verán rastro alguno de Madelene en el baile por el resto de la noche.

Sea lo que sea que ocurra, asegúrate que los Héroes se encuentran cerca para acudir a la actuación de Madelene.

### Presentando a Madelene Prevoye

Mientras se acercan las nueve en punto, la multitud se reúne alrededor de la orquesta, esperando ansiosamente la actuación de Madelene. La habitación ya está a rebosar cuando llegan los Héroes, pero aún queda un espacio libre cerca del telón a la derecha de la orquesta.

Los músicos afinan, el emperador toma asiento en su trono al lado izquierdo de la orquesta, y Donadieu Deneuve du Surlign realiza una florida presentación... y nada ocurre.

Susurros apagados corren entre la multitud y León echa una mirada, curioso pero aún no alarmado. Donadieu desaparece tras el telón cerca de los Héroes, y la conversación reseñada más adelante (en Montaigne) puede llegar a ser oída con algún personaje con un buen oído (a la discreción del DJ). Los Héroes se percatan que el individuo que esta hablando con Donadieu es el padre de Madelene, Alfonse.

Donadieu: “¿Dónde está? El Emperador aguarda. Los invitados...”

Alfonse (alarmado): “¡No lo sé! No la he visto desde hace una hora. ¡Se supone que estaría aquí media hora antes de la actuación y no ha llegado!”

Donadieu: “¿Has mirado en sus habitaciones?”

Alfonse: “¡Sí! No está allí. No sé qué puede haberle ocurrido... ¡No es propio de ella en absoluto! Se toma todo esto muy en serio, ya lo sabes.”

Donadieu: “¡Debemos encontrarla! ¡El Emperador se enfadará!”

Alfonse: “¿El Emperador?” Perdonadme, *monsieur*; ¡pero mi hija ha desaparecido!”



Donadiou reaparece un momento después con una equívoca sonrisa en su rostro. Indica a la orquesta que toque algo para calmar a la multitud y después se aproxima a León. Entre reverencias y adulaciones, le explica que Madelene se ha retrasado y que se está haciendo todo lo posible para arreglar la situación. Los Héroeos no serán capaces de oír la conversación pero debería ser bastante claro lo que Donadiou dice.

Si los Héroeos se deciden a actuar, encontrarán a Alfonse Prevoye tras el telón, frotándose las manos angustiosamente. Está seguro de que algo va mal; Madelene nunca retrasaría voluntariamente una actuación (y mucho menos una ante el Emperador!). Teme por su hija, pero no puede creer que nadie tuviese razón alguna para hacerle daño. Quizá haya sufrido algún desafortunado accidente.

Si los Héroeos esperan acontecimientos, permanecen entre la inquieta multitud mientras la orquesta toca. El Rey observa ligeramente disgustado, y Donadiou trata desesperadamente de calmarlo. Vuelve tras el telón para encontrarse con que nada ha cambiado y que Alfonse está más desesperado a cada minuto que pasa. Después de escuchar sus inquietantes sospechas, decide organizar una búsqueda en toda regla. Llegado este punto, Donadiou advierte a los Héroeos entre la multitud y les indica con la mano que le ayuden en este embarazoso y alarmante aprieto.

### ¿Dónde está Madelene?

¿Qué es lo que realmente le ha ocurrido a Madelene, y dónde está ahora mismo?

Hace una semana antes del baile, un hombre se aproximó a ella en la obra de teatro a la que había acudido. Le dijo que su nombre era Paul Etalon du Toille y le dio su extraña caja de música, que según afirmó perteneció a su abuelo. Cuando se sostiene, emite una extraña clase de música distorsionada en la mente de aquel que la tiene cogida; dolorosa y desorientadora, pero de alguna manera es seductoramente bella (para más información consulta "La caja de música", en la página 8).

Paul le dijo a Madelene que su abuelo fue un compositor como ella, y que la música que surgía de la caja fue su último trabajo (una sonata escrita en honor de su hija, la madre de Paul). Pero su abuelo había ofendido de manera inadvertida a un sidhe disfrazado y la criatura lo había maldecido, borrando todo recuerdo de su composición de su mente y atrapando la música en la caja, donde se distorsionaba y confundía. Su abuelo no vivió mucho más; la captura de su mayor obra y su imposibilidad para reproducirla le causó tanto dolor que terminó por sucumbir a la desesperanza.

Ahora, afirmó Paul, su madre estaba muriendo, y ella nunca había sido capaz de oír la música claramente. Había oído historias sobre el increíble don musical de Madelene y confiaba en que ella pudiera romper el hechizo. La gente con talento para la música a menudo escucha

ba la música de forma más fluida. Su más profundo deseo es que ella pudiera transcribir la pieza y tocarla para su madre antes de que muera.

Le dejó la caja a Madelene y le dijo que regresaría en diez días para comprobar sus progresos. Le prometió una recompensa monetaria por sus servicios, y su eterna gratitud. Su oferta de compensación era innecesaria; ella ya estaba encantada con la caja, y accedió al desafío. Según pasaban los días se fue obsesionando cada vez más con la caja y su música, que se burlaba de ella con momentos de deslumbrante claridad entre ondulantes notas. Abandonó el encargo del *L'Empereur* y trabajó en su lugar en transcribir la música de la caja. Con la música sonando en su cabeza sin descanso, empezó a sentirse atraída hacia alguna misteriosa localización cercana, bajo tierra. Tuvo sueños y visiones de una puerta con extraños diseños grabados en ella, similar a las marcas de la caja de música. Había oído acerca de las famosas alcantarillas symeth y

creía que la llamada venía de debajo de la ciudad.

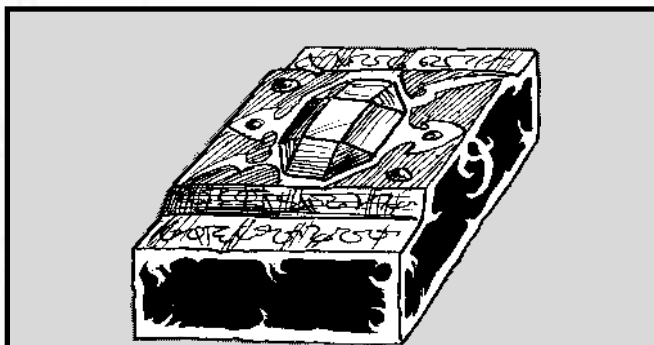
Incluso el baile celebrado por el Emperador en su honor no conseguía mantenerla alejada de su tarea obsesiva. Dejó de lado la celebración para centrarse en la "traducción" de la música de la caja. Su padre la encontró allí y le dijo que debía volver al baile pronto, para después dejarla sola. Ella ignoró su petición; el canto de sirena de la caja de música y la Puerta eran más atractivos que nunca. Al final, acabó su transcripción. La nota final de la música atrapada fue escrita apresuradamente y ella sintió de repente la urgencia de encontrar la Puerta de sus sueños. De alguna forma sabía que la música tenía que ser tocada delante de ésta.

Atrapada por el hechizo de la caja, reunió sus partituras (volcando un tintero sobre su escritorio en el proceso), cogió la funda de su violín, y ordenó al cochero que había sido puesto a su disposición

que la llevara a la ciudad. Siguió la llamada de su cabeza, dirigiendo al cochero hacia el Distrito del Teatro. Allí, descubrió una entrada a las alcantarillas y la atravesó ignorando las poco convincentes protestas del cochero. Persiguió la insistente llamada de la Puerta a través de los pasajes bajo Charouse, sin prestar atención al peligro que la rodeaba.

A mitad de camino de su misterioso destino encontró un grupo de hostiles habitantes de las alcantarillas, pertenecientes a una tribu conocida como la Gente de Pegre, que consideraban la Puerta como parte de su territorio. Antes de que recibiera algún daño, uno de ellos la reconoció (al mismo tiempo que ella le reconoció a él). Se trataba de Paul Etalon du Toille, el hombre que le había llevado la caja de música hacía una semana. Pero ese Paul no se parecía en nada al que había conocido. Sus elegantes vestiduras de noble habían sido reemplazadas por sucios harapos, y sus amigos se dirigían por el nombre de Renard el Zorro; uno de los más ancianos miembros de la Gente de Pegre.

La caja no era el producto de una maldición sidhe, sino un artefacto symeth que la tribu había encontrado no muy lejos de lo que ellos llamaban la Habitación de las Esferas. Su líder, el Rey harapieto,



### La caja de música

Durante la última semana, Madelene ha sido visto portando una pequeña caja consigo. Es del tamaño de un mazo de cartas y tiene curiosos diseños grabados. Encima hay una gema facetada de un material cristalino, engarzada como una joya brillante. Marcas extrañas han sido grabadas en la superficie. Madelene asegura que es una caja de música, pero nadie la ha oído sonar, o de dónde viene. Todo lo que le dijo a su padre es que era un regalo de un admirador.



## Madelene Prevoeye

### **Heroína**

*Brío 2, Donaire 3, Ingenio 2, Maña 3, Músculo 2*

*Reputación: 60*

*Ventajas:* Apariencia (por encima de la media), Patrón rico (l'Empereur), Pequeña

*Artista:* Compositor 6, Cantar 5, Músico (violín, guitarra, clavicordio, flauta) 5

*Aspecto:* Madelene es una pequeña y joven mujer de 16 años con una dulce y bonita cara, ojos del color de la espuma del mar y ondulante cabello rubio. A menudo es descrita como un ser angelical. Sus manos y dedos son delicados y cuando ella sostiene un instrumento musical, parece que se transforma en una extensión de sí misma. Es dulce al hablar, encantadora y humilde. Siempre actúa educadamente con invitados y admiradores, pero cuando trabaja, tiende a entrar en un trance de concentración y puede exasperarse si se le interrumpe.

había llegado a la conclusión de que la caja contenía alguna clase de llave musical para abrir la puerta (y más allá de la puerta aguardaba un antiguo tesoro que podría usar para prepararse para un ataque al odiado mundo de Arriba). Prepararon la identidad de Paul Etalon du Toille para que la adoptase Renard, de modo que consiguiera persuadir a Madelene para que les ayudara a descifrar el secreto de la cajallave. Una vez que ella hubiera hecho su parte, tenían planeado matarla, y así evitar que revelara sus planes.

Sin embargo, no esperaban encontrarla en las alcantarillas. Estaba desesperada por llegar a la Puerta (su llamada eclipsaba cualquier otra preocupación). Renard la dirigió a la Habitación de las Esferas, donde quedó extasiada al convertirse sus sueños en realidad. Ella sabía que tenía que tocar la música en la habitación para abrir la puerta y liberar lo que sea que permanecía tras ella. Cogió su violín y comenzó a tocar.

Cuando los Héroes se crucen con ella y la Gente de Pegre, se encontrará a mitad de su actuación.

## La aguja en el pajar

Cómo los Héroes afrontan la búsqueda de Madelene, depende de ellos, pero Donadieu insiste en que el Emperador y sus invitados no deben ser alarmados ni molestados en la medida de lo posible. El Emperador tiene un temperamento terrible y la interrupción de uno de sus eventos seguramente tenga consecuencias terribles para todos los que tengan algo que ver. Si Madelene recibe cualquier daño, a buen seguro que se enfadará.

Sería una buena idea que los Héroes llevaran consigo a Alfonse durante su investigación, pues podría detectar si pasan algo por alto. Las pistas disponibles son listadas a continuación. El DJ debe interpretar a los respectivos PNJ, y permitir que los Héroes recaben los indicios basándose en las respuestas a sus preguntas.

### **Lo que Alfonse sabe**

El padre de Madelene sabe que la chica ha estado comportándose de manera extraña la última semana. Se mostraba nerviosa y distraída y pasaba gran parte de su tiempo encerrada en su estudio, trabajando en la composición para León. Presume que la presión de trabajar para semejante patrón era la causa de su ansiedad. Tampoco dormía bien, quedándose a menudo toda la noche despierta experi-

mentando con su violín y garabateando notas. Parecía inusualmente preocupada acerca de la composición, e incluso se negaba a que viera lo que llevaba escrito.

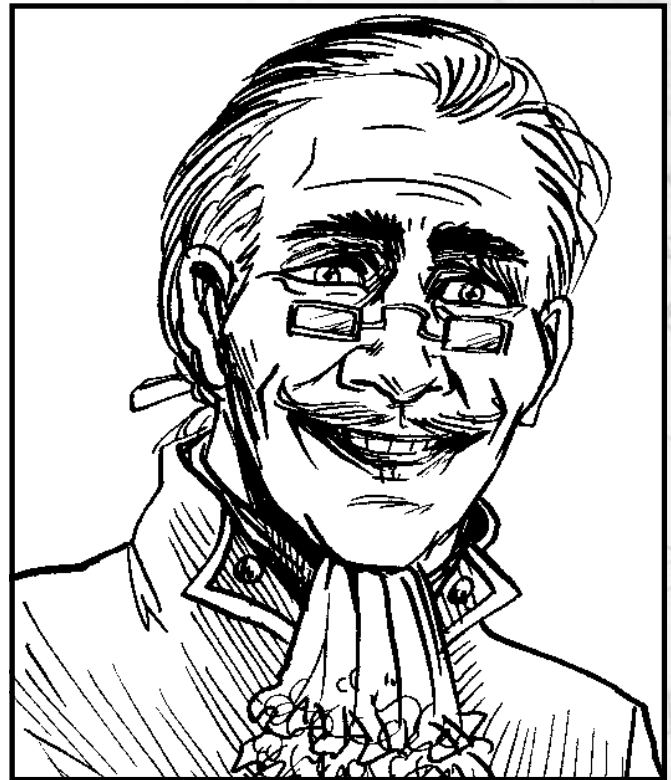
Si se le pregunta por la caja de música, explica que su conducta respecto a esta también había sido de lo más extraño. Aseguraba que se trataba de un regalo hecho por un admirador. Él recelaba de la caja, pues nunca había visto nada semejante. Creía que podría ser alguna clase de artefacto, como aquellas baratijas con las que la Sociedad de Exploradores estaban siempre enredados. Cuando la sostuvo, oyó una extraña música en su cabeza (desagradable y distorsionada). Pero Madelene parecía enamorada de ella y la llevaba consigo dondequiera que fuera.

La echó en falta del baile como hará una hora y media. La encontró en sus habitaciones, garabateando furiosamente sobre sus partituras. Daba la impresión de estar desesperada, y aseguró estar dando los últimos toques a la pieza que tocaría esa noche. Mantuvo obstinadamente las partituras lejos de su vista. Sabiendo de su naturaleza perfeccionista y su evidente nerviosismo ante su actuación, la dejó trabajar, aconsejándole que volviera lo antes posible al baile. La fiesta se celebraba en su honor y no podía ser tan insociable.

Cuando media hora antes de su actuación aún no había aparecido, fue a sus habitaciones a buscarla, pero ya no estaba allí. No se molestó en revisar el lugar una vez que comprobó que no se encontraba allí.

## La sala de baile

No hay mucho de interés en la sala. No importa cuán duramente busquen, no encontrarán signo alguno de su vestido emplumado, la máscara de cisne, o Madelene. Los invitados a quienes se pregunte afirmarán haberla visto más temprano, pero nadie la ha visto en la última hora más o menos. Si interrogan a los sirvientes, un mayordomo dice que la vio



**Alfonse Prevoeye**



**Donadiou Denuve du Surlign**

hace unos 45 minutos, en el pasillo que lleva desde sus habitaciones al vestíbulo principal. Llevaba una capa sobre su traje de noche emplumado y llevaba una gavilla de papeles además de su violín. Se dirigía hacia la entrada principal de palacio, así que él, educadamente, le indicó el camino hacia la sala de baile. Ella le dio las gracias y luego continuó su camino. No siendo quién para cuestionar a un invitado del Emperador, volvió a sus deberes y desde entonces no la ha vuelto a ver.

Ninguno de los otros sirvientes tiene información de interés.

### **Las habitaciones de Madelene**

Madelene y su padre han ocupado una de las habitaciones en el ala sur; los aposentos incluyen dos dormitorios, un vestíbulo y una habitación para la música. Alfonse les dice que pasaba la mayor del tiempo encerrada allí, componiendo.

Todo parece tranquilo en su dormitorio; la cama está hecha y todo se encuentra en su sitio. No obstante, la puerta del armario está entreabierta y su capa no está allí.

El suelo del vestíbulo principal contiene unas pocas plumas blancas, idénticas a las del vestido de Madelene. Se pueden encontrar más plumas en la sala de música, al igual que la máscara de cisne, descansando en el escritorio. Las partituras con las que ha estado trabajando han desaparecido y el tintero ha sido volcado; la tinta casi se ha secado a excepción de un par de manchas más grandes. Una pluma también descansa cerca, rellena de tinta seca, y con la punta estropeada. Esto sorprende a Alfonse, puesto que Madelene siempre ha sido muy cuidadosa con sus materiales. Teme que haya sido raptada.

Las partituras no están en la habitación, ni siquiera la caja de música, y Alfonse asume que se las ha llevado.

La funda de su violín tampoco está en su lugar.

### **Entrada principal de Chateau du Soleil**

Cerca de una docena de cocheros y sirvientes esperan de pie en la entrada con numerosas carrozas que se alinean a lo largo del camino. Los vehículos incluyen dos carrozas reales y varias privadas, pertenecientes a los invitados, así como un gran número de "taxis" esperando para llevar a los ebrios dignatarios a casa.

Más plumas blancas se encuentran en el suelo en esta zona.

Si se pregunta, muchos de los sirvientes vieron a Madelene subir a la tercera carroza real y ordenar al conductor que se arrancara. Salieron por la puerta principal. Los sirvientes desconocen adónde y creen que es extraño que se fuera, pero sabían que era mejor no cuestionar a un estimado invitado del Emperador. Llevaba una capa sobre su disfraz de cine y portaba una gavilla de papeles y la funda del violín.

La carroza imperial es idéntica a la que rescataron de los bandidos anteriormente y será fácilmente reconocida. Varios testigos a lo largo de la ruta los han reconocido, y pueden indicar el camino a los Héroes. Pueden encontrar la carroza en el distrito del teatro, cerca de la entrada a las alcantarillas.

### **Distrito del teatro**

La carroza está aparcada al lado de una de las entradas a las alcantarillas. El viejo cochero está sentado allí, y parece confundido. Los Héroes le reconocen del ataque de los bandidos de hace dos días. Cuando les ve llegar parece al mismo tiempo aliviado y asustado. Teme que algo vaya mal, y que puede tener problemas por ello, pero espera que los Héroes puedan ayudarle a que Madelene no sufra ningún daño.

Les cuenta que Madelene le ordenó salir del Chateau du Soleil, sin darle un destino específico. A medida que avanzaban ella le iba indicando el camino, y parecía nerviosa y excitada. Cuando llegaron al



**Madelene Prevoye**