

MODULO PARA

## LES TROIS MOUSQUETAIRES

**Introducción para el Master:** Esta aventura está prevista para un grupo de 4-5 PJ aguerridos. Es pues más adecuada para mercenarios sin trabajo, ladrones o nobles sin título que para "pacíficos" eclesiásticos, banqueros o burócratas de la Corte.

Los hechos son los siguientes: El sabio Moebius, enigmático personaje, (alquimista, matemático, biólogo e inventor), investiga viejos manuscritos para encontrar el secreto número  $\Psi$ , llamado "el número de oro" por los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número  $\pi$ , es muy útil para la realización de ciertas operaciones aritméticas. Una sociedad secreta, la Cofradía del Divino Silencio, que considera que el Saber y el Conocimiento sólo pueden poseerlo unos pocos elegidos, le ha enviado ya algunos mensajes de amenaza. Moebius empieza a estar intranquilo.

Su criado Valentin (que cree que su amo es un brujo) cree descubrir el fruto de sus estudios: piensa que Moebius busca la fórmula del Oro,

para fabricarlo a raíz de cualquier otra substancia. Preso de excitación, huye de la casa para aliarse con un grupo de bandidos, cuyo jefe es un tal Frédéric, y regresar con ellos a interrogar al "brujo". Pero Moebius ha interpretado mal la desaparición de Valentin. Cree que la Cofradía lo ha asesinado y, temiendo por su vida, huye de París. Sólo se detiene en su casa el tiempo imprescindible para preparar un mensaje para su hija, Sara, la cual vive con sus tíos en Rouen. Frédéric y sus hombres sólo encuentran una casa vacía... Pero Frédéric es un hombre paciente, tiene tiempo. Mantiene la casa vigilada y espera. Una semana más tarde una figura con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa (se trata de Sara Dupuy, la hija de Moebius, disfrazada de hombre). Leopold, el lugarteniente de Frédéric, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores introduciéndose en la Taberna del Ciervo Blanco...

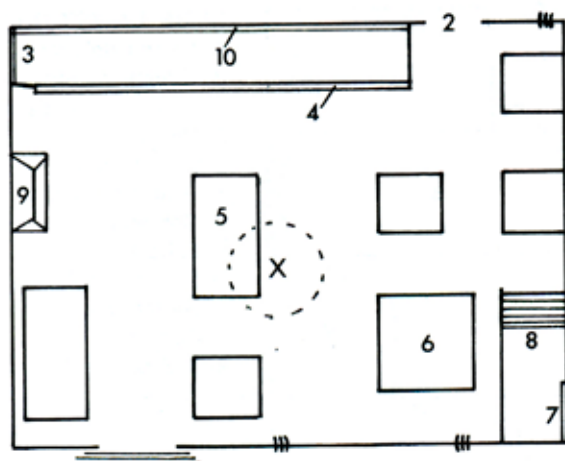
**Introducción para los jugadores:**

Los PJ se encuentran en la Taberna "Le Cerf Blanc" (cuyo propietario tiene al parecer sentimientos poéticos) vaciando algunas copas, jugando sus últimas monedas o intentando atrapar entre sus brazos a la chica que sirve las mesas para jurarle amor eterno durante media hora. El ambiente es animado, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

### 1- DONDE APARECE UN SOMBRERO VERDE.

A las 22'30h. la puerta 1 se abre violentamente y una figura cruza corriendo la taberna, tan precipitadamente que choca con uno de los PJ (elegir alguno de talla mediana o baja), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puerta 2 antes que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido en





### Taberna de "LE CERF BLANC"

- 1- Puerta a la calle de St. Jacques.
- 2- Puerta a la calle Avignon.
- 3- Puerta a las dependencias privadas del tabernero.
- 4- Barra.
- 5- Mesa de los PJ.
- 6- Foso de pelea de gallos.
- 7- Puerta a piso superior.
- 8- Escalera.
- 9- Chimenea (apagada).
- X- Lámpara circular colgada del techo.
- 10- Estantería con botellas.

su precipitación, ha recogido accidentalmente el del PJ, dejando su vistoso sombrero de color verde en el suelo. Aquel que se lo ponga o lo examine con cuidado observará un bulto extraño, producido por un papel doblado bajo la cinta interior del forro. Los PJ no tendrán mucho tiempo para investigar, ya que casi inmediatamente después de que el desconocido desaparezca por la puerta 2, cuatro hombres irrumpirán por la puerta 1, y señalando al PJ que tenga el sombrero puesto o en la mano gritarán: ¡Ahí está!, lanzándose contra él. (De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el PJ que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los asaltantes son Leopold, Martin, Hans y Moulin (ver tabla de PNJ). Se lanzarán contra el PJ sin armas, aunque desvainarán si los PJ lo hacen. Si uno de ellos resulta muerto, Leopold es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida, escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna pistola la guardia llegará al cabo de 1d6 + 10 turnos.

Nota para el Master: Si los PJ intentan perseguir a los asaltantes, será preciso recordarles que son las 22'30 de la noche, las calles no tienen alumbrado público, alcantarillas sin aceras, y que ha llovido por la mañana.

Si los PJ cogen prisionero a uno de los asaltantes, este confesará trabajar para un tal Frédéric, el cual les ha ordenado capturar a ese hombre. Ha oído decir a Frédéric que van tras alguien que puede fabricar oro. (esto último sólo lo confesará bajo tortura, será necesario realizar un tiro de "Espionaje").

Tras el combate, los PJ pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

\*Querida Hija:

No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Rouen y dirígete a mi casa de París. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos.

Quizás te sigan. Estate atenta. Desconfía especialmente de este símbolo si llegas a verlo: El dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: MOEBIUS."

Sara Dupuy, el personaje del sombrero, esperará la salida de los PJ para seguirlos de cerca e intentar recuperar la nota del sombrero. Si es necesario, los encañonará con su pistola. Reaccionará según reaccionen los PJ:

\*Los PJ la convencen de que quieren ayudarla (con un tiro de "Eloquencia")... Se une al grupo y confía en ellos.

\*Los PJ fallan la tirada... Vuelve a exigir el sombrero, más enérgica.

\*Los PJ reaccionan con violencia... Intenta huir.

\*Los PJ se dan cuenta que alguien les sigue (tiro de Suerte/2) y la capturan: Lo confiesa todo ferozmente, creyéndolos hombres de la Cofradía.

\*Los PJ se someten y le entregan la nota... Huye.

Es necesario evitar A TODA COSTA que los PJ la hieran o la maten.

\*Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los PJ deciden ayudarla a encontrar a su padre para

protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada cerca de la Taberna).

\*Si los PJ dejan que Sara huya y desean seguir con el misterio podrán enterarse por sus contactos habituales (amigos en la corte, clubs u órdenes militares, confidentes) que se conoce con el nombre de MOEBIUS a un extraño personaje. Se dice que fue funcionario de la Inquisición, más tarde se dejó él mismo cautivar por la magia y la hechicería, siendo perseguido incluso durante un tiempo por sus antiguos amigos. Su dirección (c/ de la Cloche, 17) es bastante conocida (Tiro de Suerte).

\*Si los PJ se desentienden de la chica y del misterio serán sometidos a vigilancia por los hombres de Frédéric, los cuales no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato.

### 2- DONDE UNA CASA PEQUEÑA CONTIENE UN MISTERIO GRANDE.

Nota para el Master: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la taberna, los PJ la encontrarán en el interior de la casa.

La casa es pequeña, de un solo piso. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien asegurados. Sin embargo, la puerta trasera ha sido forzada.

Si un PJ anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, un tiro de "Espíritu/2" realizado con éxito le hará fijar su atención en un mendigo que al parecer duerme en el portal de enfrente. Está sentado, envuelto en una manta, manta que presenta un bulto que recuerda mucho a una Rapiere... En realidad, se



trata de Pierre, otro de los hombres de Frederic, el cual, de sentirse descubierto, intentará huir. El PJ deberá sacar un 1 en dicha tirada de dado para percatarse de una sombra detrás de una ventana: Se trata de uno de los agentes de la Cofradía del Divino Silencio, los cuales también buscan a MOEBIUS.

#### •La Casa.

1- Pequeña sala-recibidor. Armario con ropa, la ropa ha sido revuelta, y la mayor parte de ella está en el suelo.

2- Cocina. La chimenea está llena de ceniza, al parecer muy descuidada. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un armario de madera, con cacharros de cocina y platos. La mayor parte de ellos están en el suelo.

2 bis- Alacena. Desorden similar. Ha sufrido, evidentemente, un saqueo.

3- Biblioteca. Libros preferentemente científicos, diversos tratados de matemáticas, física, etc. Muchos de ellos en latín, griego y hebreo. En un atril se encuentra un libro abierto, un manuscrito. Un PJ que consiga una tirada de "Teología" (o, de no poseer la competencia, de "Espíritu/2") lo reconocerá como una copia de las Actas de la Inquisición. Si se busca el año 1611, se encontrará fácilmente el nombre de Pierre Aupetit, cura de la aldea de Fossas, cerca de Chalu, en el Limousin, el cual "confesó haber mantenido relaciones con el diablo, el cual se le aparecía bajo forma de macho cabrío, negro, y en ocasiones como mosca o gato." El libro está evidentemente, escrito en latín. La biblioteca está con el mismo desorden que el resto de la casa.

4- Comedor. Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra el cuadro de Sara Dupuy. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la cara no pintada) se encuentran los números:

7.19.7.23.11.6.27    23.9.9.23.19.11  
IXCDM                    ±

Nota para el Master: Se trata de un mensaje cifrado con un código numérico simple: La Z corresponde al 1 y la A al 27. Las letras de la parte inferior son cifras romanas. El mensaje está escrito de derecha a izquierda.

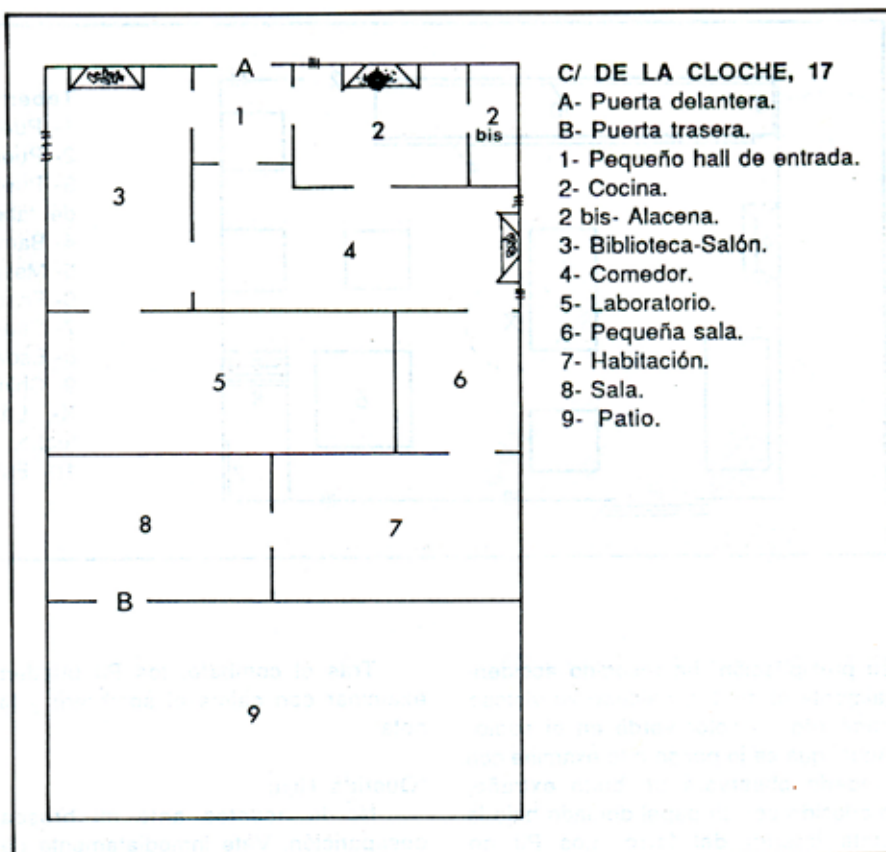
El mensaje dice: TITEPUE ERREIP

IXDM                    ±

Es decir: PIERRE AUPETIT

MDXI                    ±

Los PJ que colaboren activamente en la resolución del código podrán marcarse una raya en "Espionaje". Si



no poseen dicha competencia, la adquieren con el valor inicial de 4. Un tiro de "Espíritu" conseguido relacionará la cruz invertida con la copia de las Actas de la Inquisición.

5- Laboratorio. Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos, estrellados contra el suelo. Sin embargo, un tiro de "Química" permitirá deducir que MOEBIUS trabajaba con diversos óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles. Los papeles siembran también el suelo. Sin duda alguna, es dónde más se han cebado los intrusos. Sin embargo, un tiro de "Suerte", permitirá encontrar una nota, semi-destruida. En ella puede leerse: ... et numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89...

Debajo, el símbolo de un pentágulo.

Nota para el Master: Son dos de los modos para encontrar el número de oro. La sucesión numérica es llamada "Sucesión Fibonacci", obtenida de sumar a un número su anterior en la lista. Si se dividen dichos números nos da el valor aproximado de  $\phi$ .

El pentágulo es uno de los símbolos Pitagóricos, y en él también se halla el número  $\phi$ .

6- Pequeña sala, registrada como las demás. Nada de interés.

7- Habitación de Moebius. Una cama, la cual ha sido registrada. Incluso el

colchón aparece desgarrado. El baúl está abierto, con toda la ropa desparrramada por la habitación. No hay nada de interés.

8- Pequeña sala, registrada como las demás. Nada de interés.

9- Patio. Aunque está bordeado por una verja, ésta es fácilmente franqueable.

#### 3- DONDE SE REALIZA UN VIAJE.

Los PJ saben ahora que Moebius se encuentra en la aldea de Fossas, cerca de Chalu, en el Limousin. Una diligencia cubre regularmente el trayecto Paris-Limoges (capital del Limousin), por el camino real. El precio del billete en la diligencia cuesta 10 l. No incluye el alojamiento y comida en las posadas del camino, lo cual cuesta 10 l. más (2 por día). La diligencia tarda cinco días en completar su camino.

La diligencia cuenta con ocho plazas. Así además de los PJ y Sara viajarán dos personajes más:

•El Capitán Giles de Feval, de la Guardia del Cardenal Richelieu. Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo. Retará a cualquiera a la más mínima provocación. Viaja a Limoges a ver a su familia.

•El Marqués de Caylús, hombre aparentemente afeminado, de voz aguda y modales extravagantes. se



dirige a Limoges, en viaje de negocios.

#### Nota para el Master:

En realidad el Marqués de Caylus es el caballero Antoine de Serrer, miembro de la Cofradía del Divino Silencio. Si un PJ anuncia su deseo de observar atentamente su figura y vestimenta, una tirada de "Espíritu/3" le permitirá apreciar el curioso anillo que lleva en el dedo índice de su mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los PJ no han dado esquinazo a los hombres de Frédéric en París (matando o neutralizando al falso mendigo) estos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al tercer día de viaje la diligencia encontrará el camino bloqueado por una carreta. Cuando la diligencia se detenga, los hombres de Frédéric atacarán. Su plan es simple: matarlos a todos excepto a Sara, para obligarla a confesar donde está su padre. Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Al llegar a Limoges, los PJ deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje para llegar hasta la Fossas. Los caminos son bastante malos, de forma que el viaje durará dos días.

En Limoges, el "Marqués de Caylus" se reunirá con tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente el carruaje. (Si un PJ anuncia su deseo de comprobar si alguien les sigue reparará en el jinete con una tirada de "Espíritu/2" conseguida).

#### **4- DONDE TODO SE EXPLICA Y TODO ¿TERMINA?**

Al anochecer del segundo día (séptimo desde su salida de París) los PJ y Sara llegan a La Fossas. Es una aldea pequeña, con gente inculta y de naturaleza desconfiada hacia los que no hablan el lenguaje del Limousin. Sin embargo, algunas tiradas de "Elocuencia" pueden relajar los ánimos. No es difícil dar con el paradero de Moebius. Es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de la iglesia, le ha alquilado una habitación. Moebius es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos muy vivos, que se mueve con sorprendente vitalidad. Su único equipaje es un poco de ropa, un numeroso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una vieja y oxidada pistola de piedra. Abrazará efusivamente a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Hará numerosas preguntas sobre si los PJ han encontrado indicios de la Cofradía, poniéndoles en

guardia contra ella. Explicará a los PJ que no existe la fórmula del oro, sino que él solo busca el número 7.

Los PJ pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en el pueblo (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, el Marqués de Caylus y sus hombres intentarán dar un golpe de mano por la noche para llevarse con ellos a Moebius. De resultar imposible, intentarán raptar al menos a Sara para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Cofradía lucharán hasta la muerte. Sólo el Marqués, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (a buen seguro, los PJ volverán a encontrarlo, tarde o temprano...).

Si los PJ consiguen rechazar a la Cofradía, encontrarán por la mañana que Moebius ha desaparecido, junto con sus documentos. Ha dejado una nota para Sara:

"Querida niña:

He estado largo rato sentado, viéndote dormir, y nunca te he encontrado tan bonita. No quiero que estropees tu vida huyendo siempre, junto a un viejo cascarrabias como yo. Regresa a Rouen, con mi hermano. Yo me encargaré de que no te falte de nada, y que la Cofradía no te moleste. Pues ahora ya sé cómo hacerlo."

Moebius ha dejado también su vieja pistola. Una pistola cuyo oxidado metal ha sido cambiado por otro metal, amarillo y brillante...

Así, Sara y los PJ se despiden. Sara regresará a Rouen, los PJ a París, a no ser, claro, que algún PJ se halla enamorado de ella...





## Personajes no-jugadores:

### SARA DUPUY:

F. 10 D. 15 CON.12  
ESP15 CA. 17 S. 15

P. Vida: 12

Armatura: Peto de cuero (2 al pecho y flancos) Botas (1 a las piernas).

Competencias: Disfraz, Eloquencia, Equitación, Etiqueta, Furtividad, Historia, Inglés, Latín, Seducción.

Competencias de combate: Pistola a rueda (habilidad 15). Base 12.

### MOEBIUS:

F. 6 D. 10 CON. 8  
ESP18 CA. 17 S. 14

P. Vida: 9

Competencias: Química, Burocracia, Corrupción, Eloquencia, Espionaje, Etiqueta, Falsificación, Heráldica, Historia, Inglés, Latín, Griego, Hebreo, Leyes, Mecánica de precisión, Teología.

Competencias de combate: Pistola a Piedra (habilidad 12). Base 10.

### FREDERIC GILLOIR

F. 14 D. 16 CON. 12  
ESP. 8 CA. 13 S. 10

P. Vida: 13

Armatura: Peto de cuero, Camisa acolchada (3 a Pecho y Flancos), Guantes largos de cuero (1 a los brazos), Pantalones acolchados, Botas (2 a las piernas).

Competencias de combate: Rapiere (Hab 16) Base 12+2, Parada 13 (Estilo Español), Pistola a piedra (Hab 12) Base 10. Sin armas (Hab 12) Base 10.

Competencias: Acrobacia, Beber, Comandar, Corrupción, Equitación, Espionaje, Furtividad, Rastreo, Juego.

### LEOPOLD (Lugarteniente de Frederic)

F. 13 D. 12 CON. 14  
ESP. 8 CA. 10 S. 11

P. Vida: 13

Armatura: Peto de cuero (2 a Pecho y Flancos), Guantes (1 a brazos), Botas (1 a piernas).

Competencias de combate: Rapiere (Hab 14) Base 11+2, Main Gauche = Parada 14 (Estilo Francés). Sin armas (Hab 10) Base 8.

Competencias: Beber, Jugar, Equitación, Espionaje, Robo de Bolsas, Furtividad, Mecánica de precisión, Comandar.

Miembros de la banda de frederic:

### MARTIN

P. Vida: 10

Armas: Coutelas (Hab 12) Base 10+1, Parada 10. Pelea (Hab 10) Base 8.

### HANS

P. Vida: 12

Armas: Porra (Hab 13) Base 8, Daga (lanzar Hab 12) Base 10.

### MOULIN

P. Vida: 13

Armas: Rapiere (Hab 10) Base 8+2, Main Gauche (Parada 11, Estilo Francés).

### HAL

P. Vida: 10

Armas: Rapiere (Hab 10) Base 8+2 (Estilo Español).

### OTTO

P. Vida: 10

Armas: Porra (Hab 13) Base 8.

### FRANCISCO

P. Vida: 10

Armas: Ballesta (Hab 12) Base 10, Daga (Hab 13) Base 10.

### PIERRE

P. Vida: 10

Armas: Arcabuz (Hab 8) Base 7, Rapiere (Hab 12) Base 10+2 (Estilo Español)

### VALENTIN (ex-criado de MOEBIUS)

P. Vida: 8

Armas: Porra (Hab 13) Base 8

\*Todos llevan petos de cuero y botas.

### CAPITAN GILES DE FEVAL

P. Vida: 15

Armas: Rapiere (Hab 18) Base 14+2, Parada 14+1. Main Gauche, Parada 14+3.

Armatura: Camisa y pantalón acolchados, botas.

### MARQUES DE CAYLUS (ANTOINE DE SERRER)

F. 13 D. 17 CON. 13  
ESP. 17 CA. 15 S. 16

P. Vida: 18

Armatura: Camisa y pantalón acolchados, botas (1 al pecho y Flancos, 2 a las piernas)

Competencias de combate: Rapiere (Hab 18) Base 14+2, Bastón (Parada 15, Estilo Florentino), Pistola a Rueda (Hab 14) Base 11.

Competencias: Acrobacia, Comandar, Burocracia, Corrupción, Disfraz, Eloquencia, Equitación, Espionaje, Heráldica, Historia, Leyes, Latín, Inglés, Italiano.

### Secuaces del Marqués de Caylús.

### PIERRE DUVAL

P. Vida: 8

Armas: Rapiere (Hab 14) Base 11+2,

Main gauche (Parada 14, Estilo Francés).

### LOUIS D'ENFER

P.Vida: 10

Armas: Rapiere (Hab 15) Base 12+2, Main gauche (Parada 15, Estilo Francés), Pistola a piedra (Hab 10) Base 8.

### FRANCOIS DUPOND

P.Vida: 12

Armas: Espada (Hab 17) Base 13+1, Parada 13+1 (Estilo Antiguo).

\*Todos llevan como armadura petos de cuero, botas y guantes.

*Ricard Ibañez.*

