



La Partitura Maldita



Por la Malvada Berberna

DIABOLUS IN MUSICA o LA PARTITURA MALDITA

Por qué ?

Me encantaría explicaros, el porqué de esta aventura. Realmente creo que es algo diferente y totalmente original. He querido mezclar, varias de mis más grandes pasiones.

1. **El mundo de fantasía**, al cual soy asidua desde muy pequeña, como todos vosotros.
2. **La música**, de la cual soy una gran enamorada, tanto para escucharla a cualquier hora, como en menor medida y a nivel amateur, componerla e interpretarla.
3. **El Demonio y el Infierno**, pues, lejos de gustarme el satanismo ni nada de eso, me apasiona el mundo oculto y oscuro. Tendré algo de bruja ? Seguro...

En este Miniquest os he querido brindar unas musicales y demoníacas aventuras, a ver si disfrutáis tanto como yo con ellas. Si os apetece, os he colocado unas canciones, para que podáis escuchar mientras jugáis a “La Partitura Maldita”. He elegido varias. Están denominadas históricamente como “música maldita” por una u otras razones las cuales os voy a explicar por encima, pues de buen seguro que os parecerá interesante, y ambientará mejor vuestras partidas. Elijo en primer lugar un clásico entre clásicos. Es la Overture principal de “**La Flauta Mágica**” de W.A. Mozart.. Este tema está considerado maldito y lleno de encriptados mensajes. Se cree que Mozart pudo ser asesinado, por revelar los altos secretos del grado 33 de la masonería en esta composición. En segundo lugar he escogido “**El Trino del Diablo**” de Giuseppe Tartini. En un sueño, el mismo diablo se le apareció al maestro y le ofreció la composición perfecta a cambio de su alma. Tartini, enamorado de la medida y la rítmica aceptó complacido, y el diablo, violín en mano, reprodujo una perfecta y preciosa melodía, llena de fuerza y delicadeza a la vez. Cuando el músico despertó, rápidamente corrió a escribir la música del sueño a una partitura, naciendo así este tema. El tercero de los temas que he considerado apropiados para este juego es el “**Moto Perpetuo**” de Paganini. Este músico ha sido y será el violinista número 1 de la historia. Dice la leyenda que Satanás lo tomó como protegido y a la edad de 5 años daba su primer concierto. Cualquier músico de hoy, vendería su alma por poder ver tocar a N. Paganini, pues las partituras de sus conciertos para violín, no han logrado ser interpretadas por casi nadie. Dicen los expertos, que la velocidad a la que la partitura indica que debe interpretarse, no es posible y sobrepasa el límite de lo humano. Se llegó a pensar que había un error en la transcripción. No había tal error, Paganini era un genio. Sin más. Se dice que hay quien en algún concierto de la época, vió la silueta del diablo detrás del afamado músico.

Esta versión, está interpretada por un de los pocos violinistas que puede salir airoso de algunos de los temas del gran maestro, el israelí Itzhak Perlman. Otro de los temas escogidos es “**Fortuna Imperatrix Mundi**” de Carl Orff. Una de las más importantes óperas dedicadas al averno y sus Duques infernales. No he querido que falte en el repertorio el tema referente a la “Muerte y marcha fúnebre de Sigfrido” de “**El anillo de los Nibelungos**” de Richard Wagner, tema que nos interpreta sentimientos sobre la muerte de un héroe que se creía inmortal y de los duendes y engañosos demonios que provocaron el fatal desenlace.

Deseando que os guste:

Berbena VH

DIABOLUS IN MUSICA O LA PARTITURA MALDITA

Por fin Morcar tenía la clave del poder. En el orden hallaría el desorden. En la perfecta rítmica de la música estaba la clave de tantos y tantos años de búsqueda. Solo necesitaba una composición perfecta. Una composición infernal que derrotara a todo aquel que la escuchara, o que le indujera a un precipitado e inevitable suicidio, o que arrastrara sin más su alma hasta más allá de los infiernos.

Los antiguos secretos, los más inviolables arcanos utilizados por Morcar hasta la fecha, para encantar armas y armaduras servirían también para encantar instrumentos musicales.

No tardó en reunir los demás ingredientes. Tres músicos ya malditos y renegados, sin alma, le ayudarían en la composición del tema.

Los demonios ya habían dado sus instrucciones. Cada músico trabajaría por separado en su estudio, preparando rítmica y medida del tema que daría la victoria al Caos sobre el Orden y ya nada sería como se había conocido.

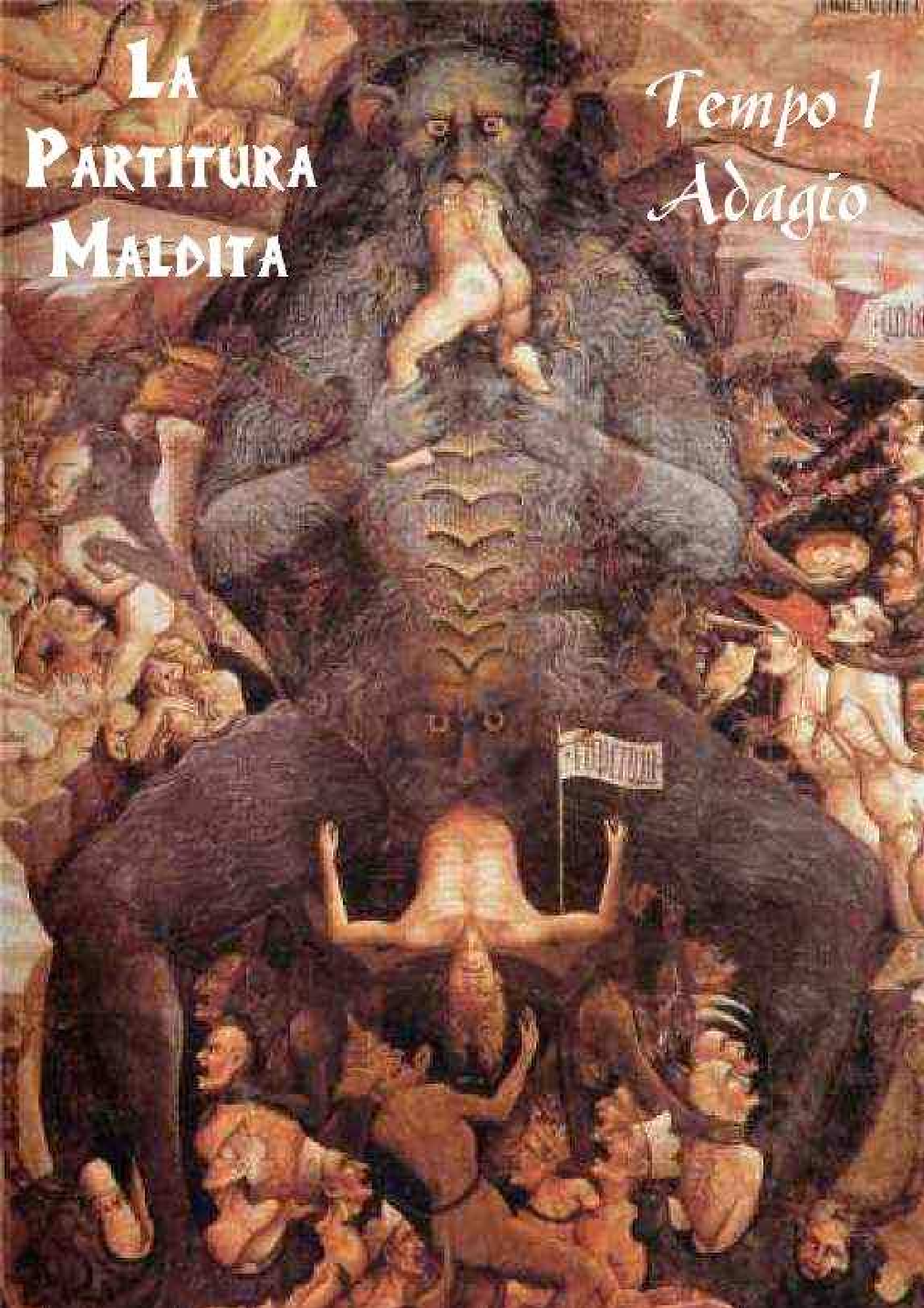
Bajo fuertes medidas de seguridad, los malditos compositores, comenzaron a trabajar, cada uno escoltado en su estudio, día y noche. Esta vez el Arpa, la Flauta y el Violín, serían las armas escogidas. Se acercaba el fin, y las partituras se iban completando lentamente, pero sin pausa.

Los tres malintencionados músicos trabajaban sin descanso en lo que los demonios definieron como "El sonido del infierno". Una canción basada en la escala del Si bemol o "Tritón", interpretada con aquellos instrumentos encantados y compuesta por aquellas almas condenadas al averno desde hace ya mucho tiempo...



LA
PARTITURA
MALDITA

*Tempo 1
Adagio*



La Partitura Maldita o Diablus in Musica

Tempo 1 Cifrado & Composición



La primera misión que el Imperio os encomienda, es la de eliminar a Joshay, maestro compositor dedicado a elaborar la delicada estructura del arpa, para la maldita melodía de Morcar.

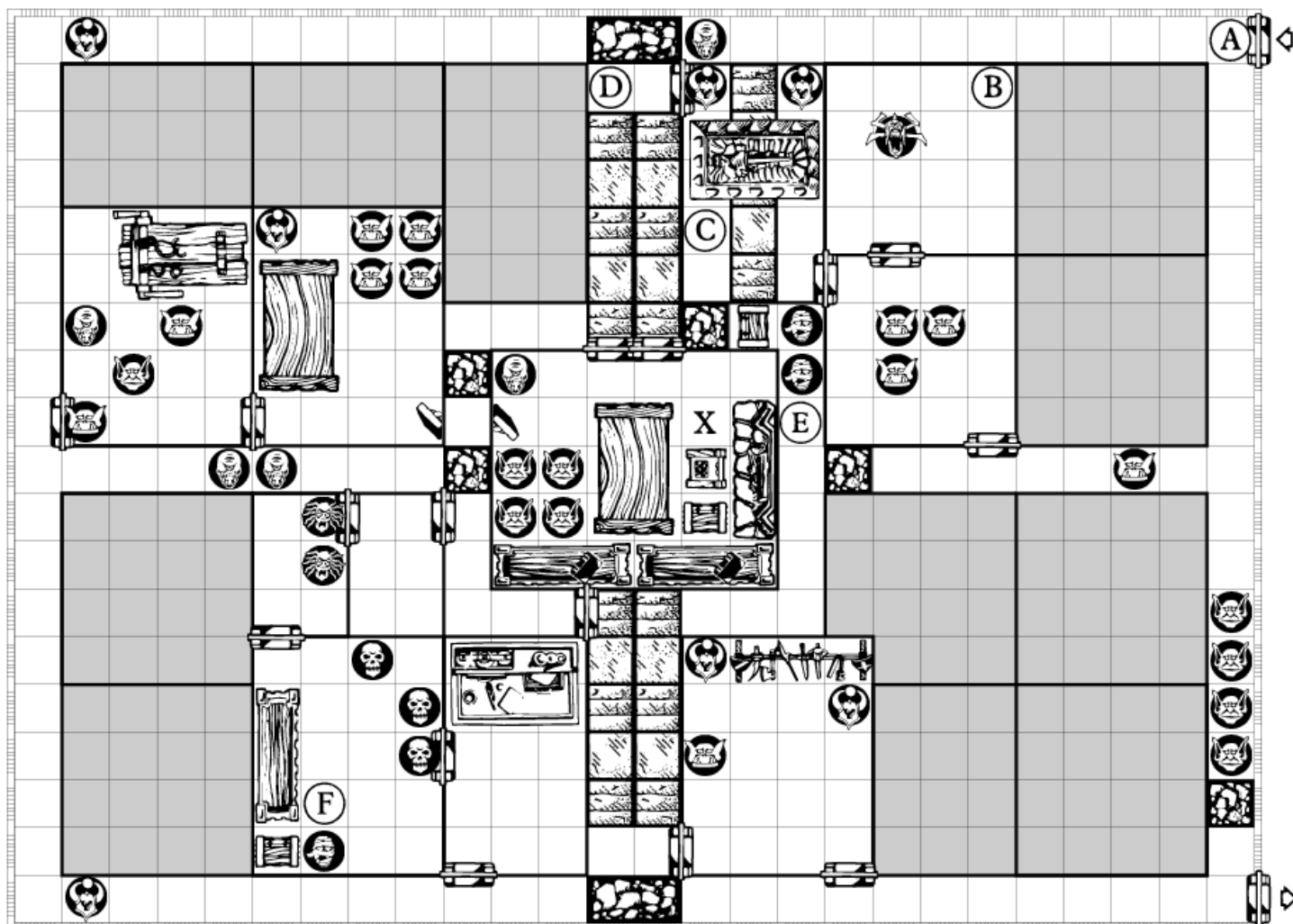
El gran maestro, se esconde en el antiguo convento de Zelder. Numerosas son las tropas que le están protegiendo, razón por la cual estamos convencidos de la importancia de este músico para los planes de destrucción de este demonio...

No permitáis que el músico salga vivo de esta aventura, pues todo lo conocido está en juego...



La Partitura Maldita o Diabolus In Musica

Tempo 1 Cifrado & Composición



"A": Lugar de partida de los Héroes. Entrada al viejo convento.

"B": La sala de las rocas. Toma la sala de la sección de "Atrezzo". La gárgola se forma mágicamente mediante la influencia de Morcar. Es un ser caótico de las siguientes características:

Mueve: 6 Ataque: 4 Defensa: 4 Pc: 3 Pm: 4

"C": Las escaleras, son un pequeño túnel que pasa por debajo de la tumba, bajando y subiendo nuevamente. Los héroes no ven a los guerreros hasta que no están a su altura.

"D": Las escaleras bajan hacia la cripta del convento. Una preciosa melodía sube desde abajo. Sin duda el maestro está componiendo.

"X": Este es el maldito compositor al que debéis abatir.

Mueve: 5 Ataque: 3 Defensa: 3 Pc: 3 Pm: 6

Una vez eliminado, deberéis volver a subir, aunque la entrada por donde llegasteis no es válida para salir. El cofre del músico contiene una preciosa arpa de oro valorada en 250 monedas de oro.

"E": Las momias de este pasillo protegen un cofre que contiene 200 monedas de oro.

"F": El cofre está vacío. El armario contiene una pócima curativa.

Monstruo Errante: 2 Esqueletos:

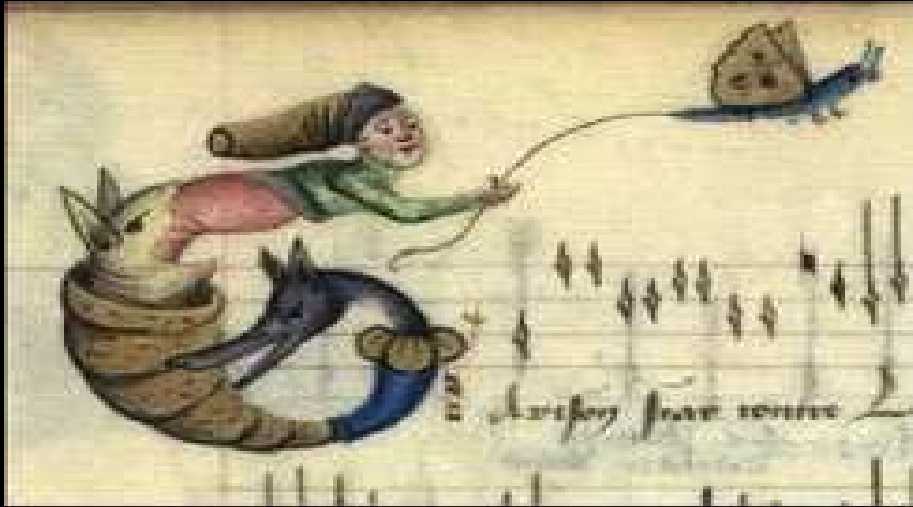
LA PARTITURA MALDITA

Tempo 2. Andante



La Partitura Maldita o Diabolus in Musica

Tempo 2 El Tempo



Axixh es el segundo lugarteniente orquestal que deberéis arrinconar y eliminar.

Es un virtuoso y un gran Mago. Su poder y virtuosismo al violín, tan solo rivalizan con su ansia de obtener los más altos favores de parte de los dioses.

Ha vendido su alma y será castigado por ello.

Se encuentra bien protegido entre los fuertes muros de la ya abandonada prisión de las Tres Almenas.

Qué mejor sitio para refugiar a un criminal...

No permitáis que termine su maléfica obra.

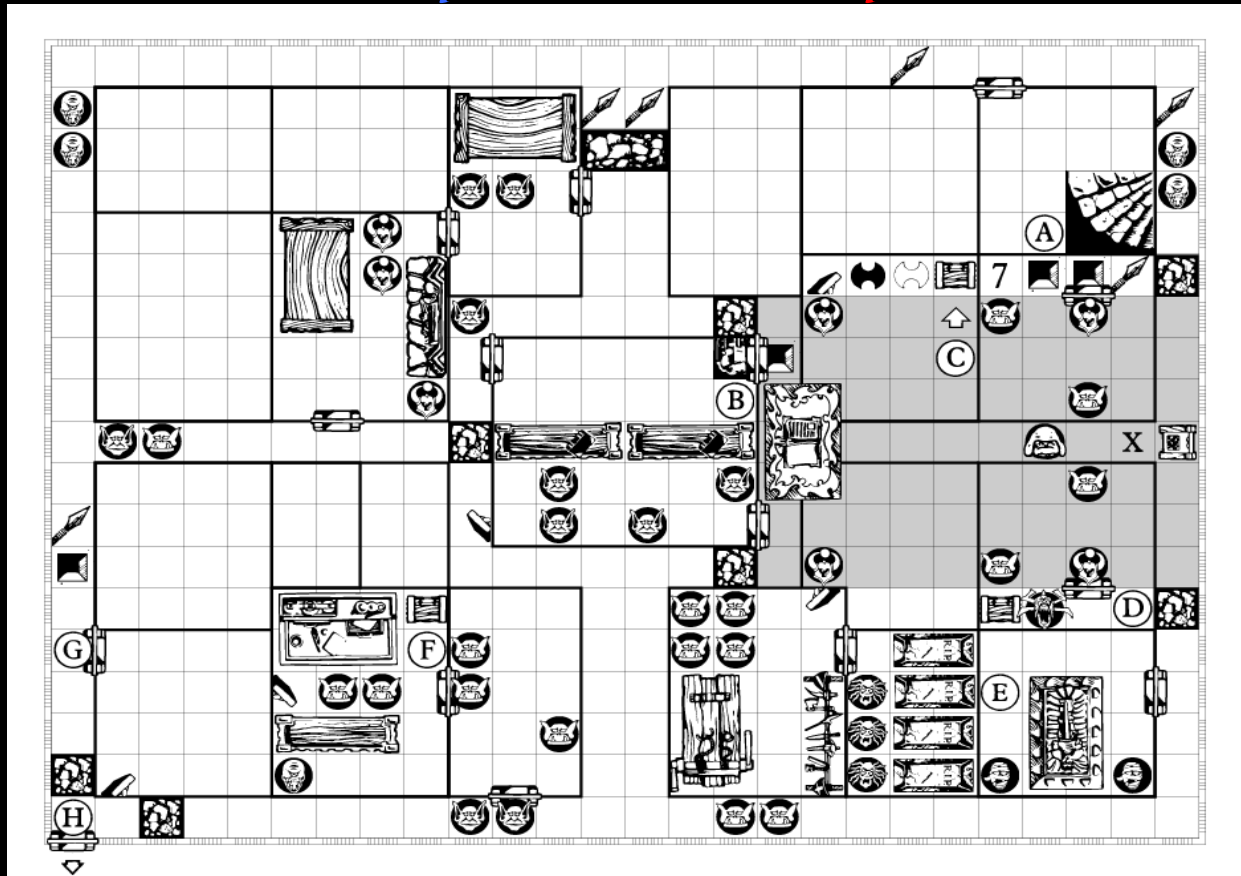
Partid fugaces.

Axixh proviene de una noble familia, y se sabe que atesora grandes bienes, tanto mágicos como económicos. Podéis saquear y quedaros cualquier bien que encontréis en su casa, excepto su fantástico violín de siete cuerdas encantadas. El instrumento, traédmelo.



La Partitura Maldita o Diabolus In Musica

Tempo 2 El Tempo



Monstruo Errante: 2 Goblins

Nota de Reto: La única habitación sombreada, es el Gran Salón Rosa, donde compone música y prepara sus conjuros el gran Axixh. Por eso no hay sombreada ninguna sala más. Encontraréis este salón en el apartado "Atrezzo".

"A": Punto de partida para los héroes. Entrada a la fortaleza del compositor.

"B": Una gran roca, caerá cuando el último héroe haya entrado en El Salón Rosa, bloqueando la puerta.

"X": Este es el malvado compositor-brujo.

Mueve: 5 Ataque: 4 Defensa: 4 Pc: 3 Pm: 7

"C": El cofre contiene 250 monedas de oro.

"7": El mágico violín del mago. Mentor os compensará a la vuelta con una pócima mágica de rejuvenecimiento y otra de reflejos.

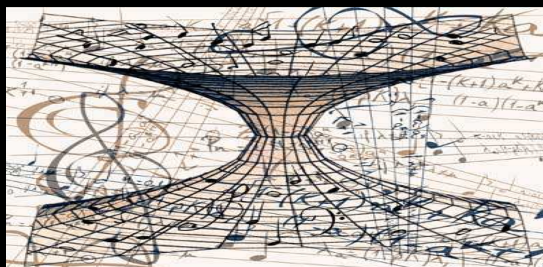
"D": El cofre contiene una pócima curativa.

"E": Tumba del antepasado de Axixh. Las dos momias son creaciones particulares del brujo. Tienen de particularidad que atacan y defienden con 5 dados de combate.

"F": de alquimia. En el armario hay un frasco, que resultará ser un potente alucinógeno, el jugador que lo encuentra, lo huele para intentar determinar qué es, e inmediatamente ataca a un compañero a elección del MB. Al siguiente turno, el efecto ya se disipa.

"G": Esta puerta es falsa. No puede abrirse desde ningún lado.

"H": Salida.



LA PARTITURA MALDITA



Tempo 3. Presto

La Partitura Maldita o Diablus in Musica

Tempo 3 Rítmica & Acústica



La partitura maldita, todavía puede ser compuesta. Aún sin dos de los compositores, el maldito Cazhján, maestro de maestros en flauta y todo tipo de instrumentos de viento, está dispuesto a añadir su composición maestra y terminar la obra comenzada por sus dos malditos compinches.

El maestro, se oculta en Zast-Ardan, la catedral del mal.

Fuertes medidas de seguridad, le cobijan bajéese maldito techo.

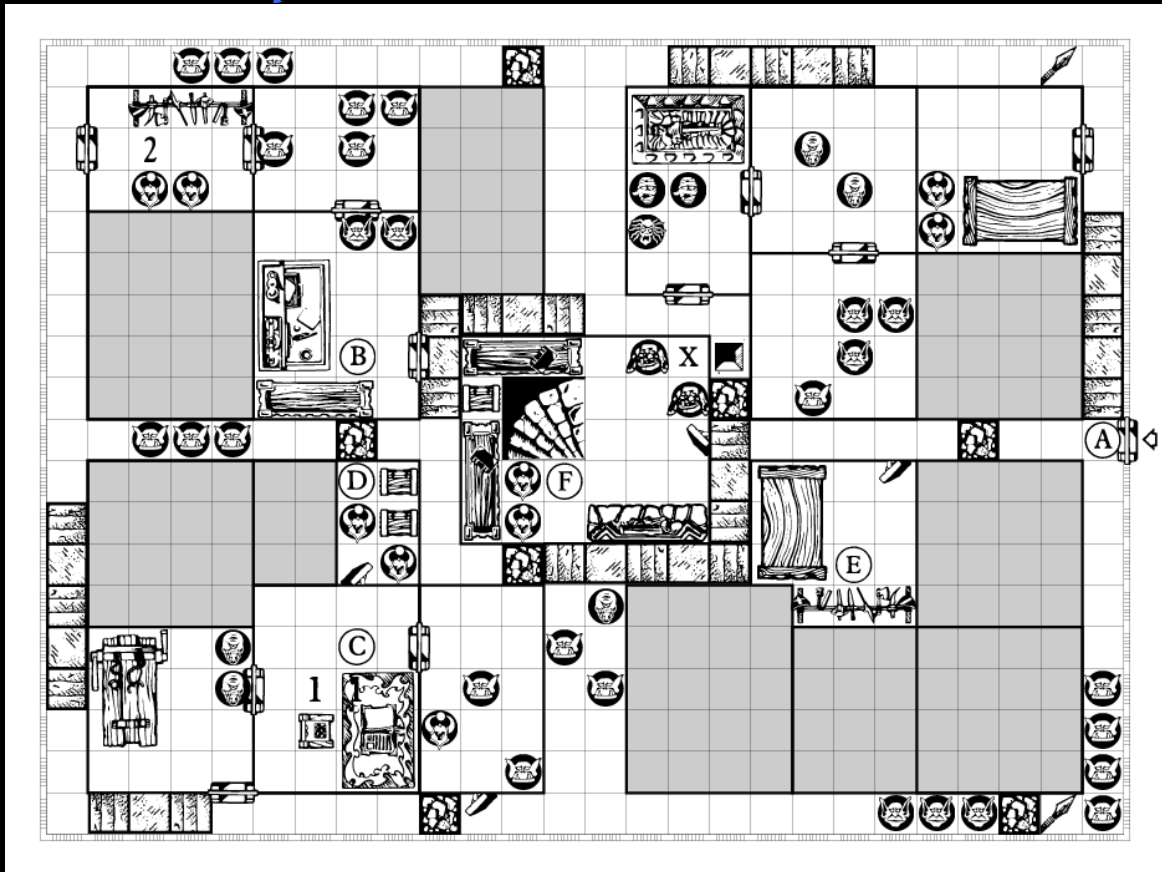
Es una de las últimas oportunidades de Morcar y no la desaprovechará así como así. Si cayeseis prisioneros, os torturaría personalmente, causando una dolorosa muerte que tardaría más de cien años en llegar.

Preparaos para un combate terrible. Preparad bien vuestro armamento y partid hacia la destrucción del malvado compositor.



La Partitura Maldita o Diabolus In Musica

Tempo 3 Rítmica & acústica



Monstruo Errante: 2 Orcos

Nota de Reto: Durante toda la partida, los héroes van subiendo escaleras hasta alcanzar lo más alto de la torre. Para avanzar en las escaleras, se reducirá el moviendo a la mitad, redondeando hacia abajo tanto para héroes como monstruos.

"A": Salida de los héroes. Entrada al campanario. Comienza el ascenso.

"B": Sala de alquimia. Encontráis una pócima mágica de resistencia en el armario.

"2": La habitación de entrenamiento. Los esclavos capturados por estos dos capitanes de Caos, son traídos a esta sala, para servir de entrenamiento guerrero a las criaturas.

Toma la habitación de la sección de "Atrezzo"

La particularidad de estos capitanes reside en su gran poder atacante. Atacan con 5 dados de combate.

"1": Nicho Maldito. En esta sala, el malvado compositor, ocupa su tiempo a los conjuros oscuros de Caos. Al entrar, una flecha se dispara la pared de enfrente, atacando a quien abre la puerta con tres dados de combate.

"D": Estos cofres contienen la cantidad de 100 monedas de oro cada uno.

"E": Sala de armas. Encuentras un hacha de batalla. Sobre la mesa, una pócima curativa.

"F": Sala de música. Aquí se halla el maldito músico **Cazhján ("X")**.

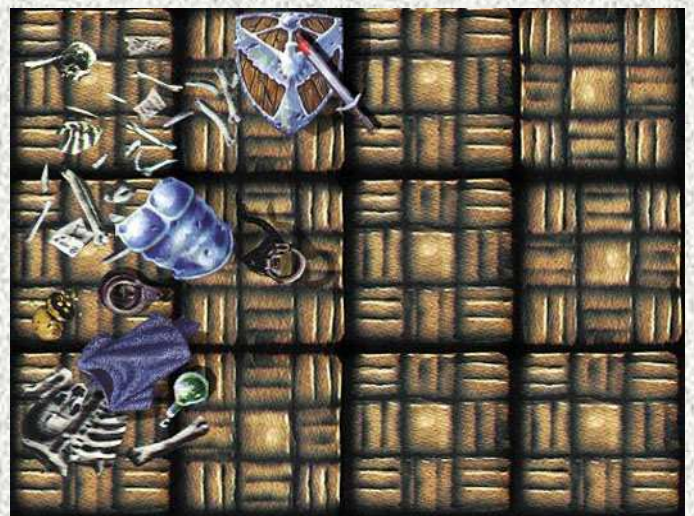
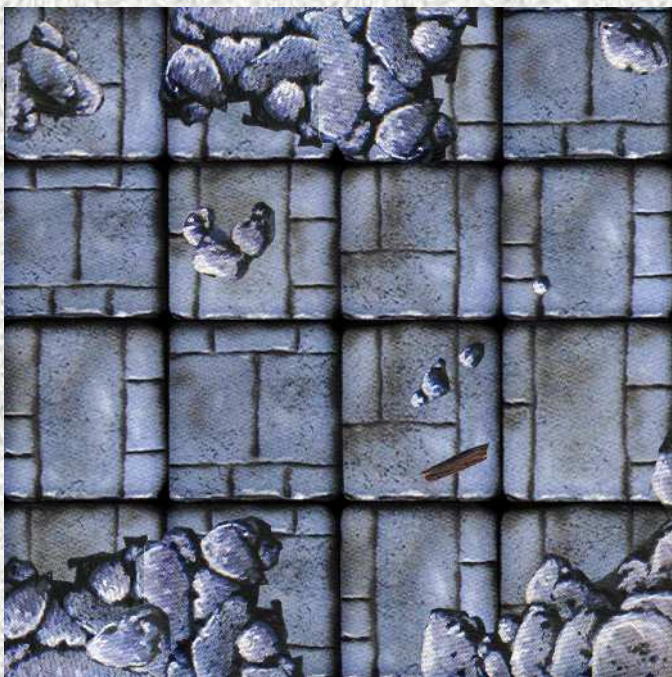
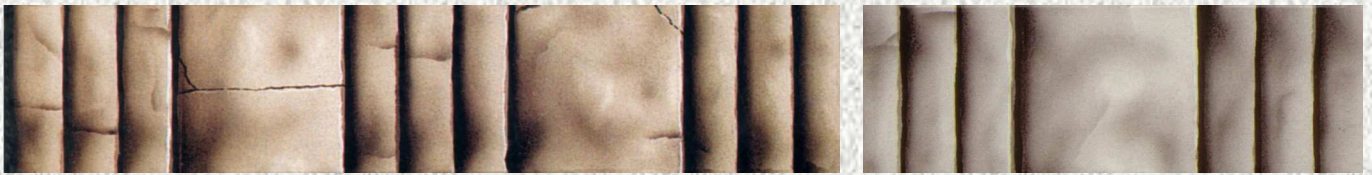
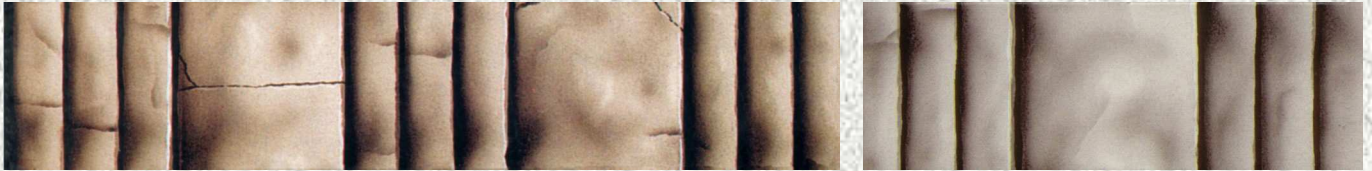
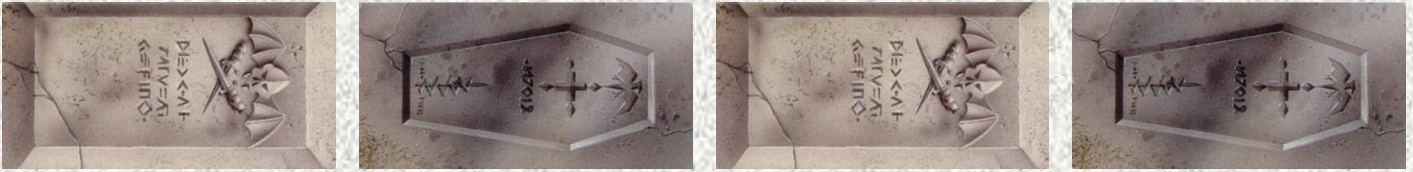
El cofre de tesoro, contiene dos flautas de plata con un valor de 150 monedas de oro cada una.

Las escaleras nos conducen de nuevo abajo. Son la salida del campanario.

Cazhján: Mueve:6 Ataque:4 Defensa:5 Pc: 4 Pm:9



ATREZZO



Tumbas, escaleras, sala de las rocas y sala de entrenamiento



Nicho Maldito y Salón Rosa.

DIABOLUS IN MUSICA

La Partitura Maldita



Malvada Berbena