

Invocación en do bemol

por Entropía

Una miniaventura para La Llamada de Cthulhu ambientada en los años 20
para 2-4 investigadores con poca experiencia previa

entropia@leyenda.net

*“No se me iban de la cabeza aquellas obsesivas notas, e incluso
a menudo las tarareaba y silbaba para mis adentros”.*

H.P. LOVECRAFT,
La música de Erich Zann

Universidad Miskatonic, Arkham, Marzo de 1920...

Origen e historia

Para ser un escenario tan limitado, **Invocación en do bemol** acumula ya cierta historia. La escribí originalmente en mayo de 2001, con el título de **El juramento innombrable**, basándome en una idea del mismo título que aparece en la **Guía de la Universidad Miskatonic**, suplemento que acababa de traducir. Se lo envié entonces a la gente de La Factoría de Ideas por si querían sacarlo en un número de la revista *Dosdediez*, que entonces sólo publicaba módulos muy cortos. Pasaron los años sin más noticia, y un buen día me encontré el módulo en la **Dosdediez n°24** (junio de 2003), ampliado y adaptado al sistema D20 por Marco Escribá. La verdad es que quedó bastante bien (a pesar de que podían haberme avisado de antemano), así que me decidí a ampliarlo, darle un poco más de profundidad y ofrecerlo al respetable. Eso fue hace diez años. El otro día, preparando precisamente la crítica de la Guía de la U.M. para mi web, **Leyenda.net**, recordé que esto existía. Que ustedes lo disfruten en su sencillez.

Notas sobre el escenario

Este módulo está basado en el suplemento **Guía de la Universidad Miskatonic**, pero no es necesario disponer de él en absoluto (a lo sumo es interesante para captar el espíritu desenfadado y ecléctico de la universidad).

La aventura se reduce prácticamente a un solo encuentro, así que se puede intercalar perfectamente en cualquier otro módulo en curso. Los personajes jugadores ideales serán alumnos o profesores de la U.M., pero vale cualquiera que esté en esos momentos en Arkham y que se pueda sentir interesado por asistir a un concierto gratuito. Si no hay modo de que los personajes conozcan previamente a Lucy, el Guardián puede hacerles llegar alguno de los folletos que han estado repartiendo por la ciudad los estudiantes del Departamento de Música.

Para el Guardián, la verdad

Una alumna de la Universidad Miskatonic, Lucy Dexter, encontró por casualidad en un aula unos apuntes de lo que parecían notas musicales. Con gran esfuerzo, logró traducir esa larga serie de notas a una partitura comprensible, y ahora se dispone a interpretar el extraño concierto, de tono completamente revolucionario, ante un grupo de oyentes en el auditorio de la universidad.

El origen de las notas es, no obstante, más tétrico. Fue un profesor de arqueología el que las dejó abandonadas en el aula, hartado de no encontrarles sentido. Las había copiado de unas tablillas indescifrables de enorme antigüedad aparecidas en Creta. Por supuesto, a los arqueólogos nunca se les ocurrió que lo que contenían pudiera tratarse de *música*.

Y quizás fuese mejor que a Lucy tampoco se le hubiera ocurrido, puesto que esas notas forman en realidad una poderosa invocación con la que atraer al avatar de Hastur. Si la partitura se toca hasta el final, el dios innombrable se materializará en la Tierra y todos los que estén presentes pueden decir adiós primero a su cordura y después a su vida. Por supuesto, los investigadores estarán entre esos afortunados, y de ellos depende impedir que el desastre llegue a su culminación.

Ayuda n°1: Folleto del concierto

Alumnos, profesores, ciudadanos de Arkham y melómanos en general:

Estáis todos invitados a asistir al concierto gratuito que representará el cuarteto de cámara del Departamento de Música, con Lucy Dexter a la batuta.

Lugar: Conservatorio del Edificio Locksley, Universidad Miskatonic.

Fecha: El próximo 6 de Marzo a mediodía

Primer movimiento: allegro ma non troppo

Normalmente los investigadores habrán sido invitados por Lucy, amiga o conocida suya, a asistir a la primera representación de su compleja sonata para piano, tuba y xilófono. Lucy ha puesto anuncios por todas las facultades anunciando el evento.

Cuando los personajes llegan al auditorio, éste ya está medio lleno y parece que la actuación va a ser un éxito. Los cuatro músicos se encuentran ya en el escenario, afinando sus instrumentos.

Los investigadores pueden aproximarse a Lucy, o en caso contrario ella les verá y les saludará. Está muy contenta y emocionada y les comenta que espera que la obra sea de su agrado y que han dispuesto de poco tiempo para ensayar, pues han tenido que pulir cada movimiento uno a uno, pero espera que el conjunto resulte armonioso (es decir, que hasta ahora no han tocado toda la obra *seguida*; posteriormente el Guardián puede permitir una tirada de Idea para caer en la cuenta).

Les presenta a sus compañeros: Frank (tuba), Helen (xilófono) y Charles (piano). Los cuatro forman un cuarteto de cámara, y en esta ocasión Lucy hará de directora, para ayudar a los otros a no perderse con unos instrumentos que no son los que tocan habitualmente.

Tras esto, Lucy les indica que va a empezar la obra, y los investigadores se dirigen a sus asientos. Advierten que varios profesores han asistido a la sala, además de muchos alumnos.

Si, por el contrario, los personajes no conocen a Lucy de nada, ni quieren acercarse a saludar a los músicos, ni son conocidos por algún motivo que justifique que la chica o sus amigos hablen con ellos, simplemente se pierden esa información (que no es esencial para terminal el módulo). Serán como unos miembros más del público y la trama continuará, inalterada.

Cuando todos están en su sitio, comienza la interpretación. Efectivamente, se trata de música moderna, con abundantes disonancias y cambios de tono, aunque no carece de cierta melodía interna que evita que sea desagradable. Se podría calificar la música como sorprendente, y un poco fría.

No obstante, al avanzar el movimiento, descubrirán que el ritmo es demasiado agobiante, cansa los oídos por su falta de armonía (todos los presentes pierden sin darse cuenta un punto de magia, que va a alimentar la invocación de Hastur). Los personajes que pasen una tirada de Habilidad artística (música) o en su defecto de Escuchar, notan algo raro, como sonidos detrás de la música que no llegan a ser perceptibles, pero que afectan perjudicialmente al conjunto.

Segundo movimiento: andante

En el pequeño descanso entre el primer y segundo movimientos, el público aplaude de modo un tanto inseguro. Los investigadores pueden aprovechar el par de minutos para dirigirse a hablar con los músicos, si es que han detectado algo extraño. Quizás le pregunten a Lucy por la partitura o su origen. La chica está ocupada, pero con una tirada *fácil* de *charlatanería* lograrán que les

comente que en realidad la obra es un arreglo. ¿De qué? De unas notas que halló perdidas en un aula.

Cualquiera que pase *perspicacia* verá que Lucy está nerviosa con el tema de la ‘adaptación’, teme que la acusen de haber plagiado otra obra. Si la presionan, dirá que no copió nada y que seguro que se trataba de música muy antigua, porque la clase anterior que habían dado en aquella aula era de arqueología.

Por ahora no se puede sacar mucha más información, pues la chica va a dirigir el segundo movimiento. Los músicos parecen cansados pero decididos a dar lo mejor de sí mismos. Por lo demás, no hay nada de especial en ellos ni en Lucy.

Ninguno de los asistentes ni los músicos encuentra nada de raro en la obra, aunque a muchos no les resulta agradable. Por supuesto, cualquier intento de interrumpir la actuación será ignorado por los organizadores, a no ser que sea por fuerza mayor, como un incendio o similar (de todos modos, los investigadores no tienen aún motivos serios para temer que prosiga la interpretación).

El segundo movimiento empieza con compases que se meten bajo la piel como si hubiera algún tambor (pero no lo hay). La música se hace ya bastante extraña, todos los presentes pierden cinco puntos de magia de modo automático, absorbidos por la esencia de Hastur para poder tomar forma. Además de esto, los que *fallen* una tirada de Cordura oirán acordes alienígenas, sonidos que no podrían salir nunca de un instrumento humano, y pierden dos puntos de COR adicionales pero comprenden que pasa algo muy malo. Si se intentan levantar en medio de la interpretación, la gente les chistará y les hará sentarse. No les atacarán directamente, pero hará falta mostrarse enérgico para poder salir al pasillo entre butacas. El segundo movimiento es corto y termina antes de que puedan hacer nada más.

Tercer movimiento: presto

En el intermedio, los investigadores que tengan alguna relación con la universidad y pasen una tirada de *descubrir* se encontrarán con un profesor de arqueología que ha asistido a la obra (los personajes que no conozcan a nadie de la U.M. deberán preguntar a algún alumno o superar una tirada *difícil* de Conocimientos para reconocer al profesor, por una foto del periódico sobre alguna expedición). Si se dirigen a él rápidamente, y pasan *crédito*, el profesor les escuchará con la atención suficiente, pero no se imagina qué tipo de “música antigua” puede ser la que está interpretándose. Si le llevan a Lucy y la interrogan de nuevo sobre la partitura, o actúan de modo similar (mediante *persuasión*), la chica dirá, molesta, que se trataban de unas anotaciones que había en la mesa del profesor, y que la clase la había dado el Dr. Bradbury. Y que ahora la disculpen, pero está ocupada.

El primer profesor de arqueología les puede informar de que el Dr. Bradbury, al que ellos no conocen, se encuentra también en la sala, y se lo señala. Desdichadamente, en ese momento comienza el tercer movimiento.

La música es ya tremebunda y alienígena. Los asistentes pierden 1D10 puntos de magia adicionales, y la mayoría de los presentes llega a cero. Pero en vez de caer des-

mayados, escuchan con suma atención y placer la melodía, y comienzan a entonar un cántico siguiendo su nefando e incomprensible ritmo, de un modo que resulta aterrador por su falta de personalidad (pérdida de COR 0/1). Esto mismo les pasará a los investigadores que lleguen a cero puntos de magia (en caso de que todos los PJs vayan a quedar fuera de juego, el Guardián puede permitir enfrentamientos adicionales de POD contra 13 en la Tabla de Resistencia, de modo que los personajes que son conscientes de que algo va mal puedan resistirse al influjo de la música).

Los que resistan, pueden levantarse e intentar salir de la sala, pero descubren que es imposible. Una gran fuerza bloquea todos los accesos, y por más que lo intenten no logran salir más allá. Incluso aunque destruyeran la madera de las puertas, sólo verían al otro lado una nada blanca e impenetrable (COR 1/1D4 por contemplar algo así).

Las personas a cero puntos de magia pueden ser despertadas de su trance abofeteándolas o sacudiéndolas, pero en cuanto se les deja vuelven a caer en su ensueño y a tararear el cántico. De este modo, se puede despertar al profesor Bradbury el tiempo suficiente para hacer que comprenda lo que pasa, y éste les informa de que aquellas anotaciones eran la copia de los grabados de unas tablillas de arcilla que aparecieron en una excavación cretense. Su antigüedad aún no ha sido fechada, pero es de al menos cinco mil años. Se queda muy sorprendido al saber que se trataba de música. “¡Claro!” dice, “Música ceremonial... yo dejé por imposible descubrir qué eran”.

En cuanto a tratar de detener a los músicos, sólo es posible intentarlo en el tercer movimiento si los personajes no interrogan al profesor, puesto que en ese caso pasarán tanto tiempo con él que para cuando acaben comienza el cuarto movimiento, ya sin pausa desde el tercero. Si no es ése el caso (o si quedan tantos investigadores que pueden dividirse y cubrir ambas posibilidades), descubrirán que los cuatro intérpretes están completamente en trance. Pueden apartarlos de allí (cogiéndolos en brazos) o quitarles los instrumentos (siguen haciendo los mismos movimientos con las manos, a pesar de que ya no tocan), pero comprobarán horrorizados que la música sigue sonando. Entonces comienza el cuarto movimiento.

¿Qué hay que hacer?

Los investigadores deberían llegar a la conclusión de que lo que hay que destruir es la partitura por ensayo y error (si no son los músicos, ni los instrumentos...), pero si no caen en ello, una tirada de Idea puede ayudarles.

Cuarto movimiento: molto vivace

El último movimiento es completamente preternatural. Todos los asistentes (menos los investigadores que no se hayan quedado a cero puntos de magia) están en trance, el aire chisporrotea con extraños colores, el suelo retumba y se ve claramente que va a pasar algo muy gordo. Al final de este movimiento el avatar de Hastur tomará forma completa, pero al inicio del mismo ya ha reunido suficiente magia como para empezar a corporalizarse. Los investigadores observan aterrados cómo de la nada empiezan a surgir negros zarcillos que se arremolinan, formando a

veces casi una figura completa de horrible forma que de inmediato vuelve a disiparse. Cada vez hay más zarcillos y la efigie que intentan formar es gradualmente más densa (COR 1D6/1D10).

La huida es imposible (déjales intentarlo). La única solución consiste en destruir la partitura antes de que suene la última nota, momento en el que el avatar de Hastur estará completamente creado y procederá a comerse el mundo (o lo que sea; total, los investigadores no van a estar vivos para comprobarlo). Acabar con la partitura es fácil, basta con romperla en pedazos, quemarla, etc. El problema es que los zarcillos no lo van a permitir, y atacan a cualquiera que se acerque a ella.

Zarcillos de Hastur

FUE 10 DES 13

Ataques: Atrapar 60%, daño ninguno, retienen al PJ

Armadura: Inmunes a todos los ataques

Los zarcillos son inmunes a los ataques. Cuando agarran a un investigador, hace falta superar la Fuerza del zarcillo con la propia para liberarse, aunque los compañeros de la víctima pueden ayudarla (y ponerse ellos mismos al alcance de los negros zarcillos). Para esquivar a los zarcillos y coger el pentagrama hay que superar DES contra su DES 13 durante dos turnos de combate seguidos. A partir de ahí, romperla es trivial.

Finale

Una vez destruida la partitura, la última nota se deformará terriblemente, como un chillido inhumano que hará que sangren los oídos de los investigadores (sin daño, sólo ensordecidos durante veinticuatro horas). Los zarcillos se replegarán a la nada de la que vinieron, y todos los presentes despertarán al poco de su malvado sueño, sin recordar nada y sintiéndose muy cansados (tienen sólo un punto de magia). Si el Guardián tiene una vena irónica, puede hacer que todos crean que se han quedado adormilados mientras oían la obra y empiecen a aplaudir (por cierto, ¿qué hacen los investigadores en el escenario?). Si no, estarán aturdidos y regresaran a sus lugares de origen sin recordar casi nada. Los músicos quedan desmayados o casi, especialmente Lucy, que queda traumatizada y no volverá a componer en su vida. Posteriormente, llegará a ser una destacada pianista.

Por evitar que el avatar de Hastur se plasme en la Tierra, los investigadores recuperarán 1D8 puntos de Cordura.

¿Y si fallan?

En principio no hay límite al número de intentos que pueden dedicar los investigadores a destruir la partitura, porque no es cosa de arrasar el mundo por una aventurilla tan corta, pero si se muestran especialmente patéticos, el Guardián es libre de permitir que Hastur ande suelto por Miskatonic.

Música clásica en los años 20

Los locos años veinte son más conocidos por la fiebre del jazz y del charleston, y por las jóvenes *flapper* bailando hasta caer rendidas en clubes nocturnos y *speakeasies*. Sin embargo, no sólo la música popular vivió un gran momento: la música clásica dio grandes obras en un afán por reencontrar sus fundamentos, y los investigadores aficionados a conciertos y óperas tendrán a lo largo de la década un excelente programa de actuaciones.

En los Estados Unidos el referente principal es George Gershwin, notable por la influencia del jazz en su obra, que estrenó *Rhapsody in Blue* en 1924 y *An American in Paris* en 1928. En Europa marcan tendencia Ravel, Shostakovich, Satie o Debussy, con tendencias musicales minimalistas, impresionistas o futuristas, de forma a menudo paralela a las corrientes pictóricas. Otros buscaban raíces folclóricas o predicaban una vuelta a la estética clásica, como Rachmaninoff, Prokofiev o Strauss (¿podría ser *Así habló Zaratustra* una referencia hermética al culto nestoriano?).

En 1918 Holst había estrenado la famosa suite de *Los Planetas*, de inspiración astrológica antes que astronómica (¿qué hubiese compuesto de conocer Yuggoth?). En Austria, Schönberg desarrolló la atonalidad y el dodecafonismo, focos de las mayores polémicas musicales de la época y ciertamente complicadas para el oído, como ya había avanzado Stravinsky (¿preludio quizá todas ellas de sonoridades inhumanas capaces de manipular la mente?).

En ópera, la muerte de Puccini en 1926 marcó el final de una gran era que sólo Leoncavallo, Berg y pocos más lograron prolongar, con intentos de renovar el género por parte de Bartok o Shostakovich. Uno de los intérpretes de mayor éxito fue el tenor Enrico Caruso, que falleció en 1921 tras más de ochocientas actuaciones en la Ópera Metropolitana de Nueva York. A finales de la década, Kurt Weill y su *Ópera de Tres Peniques* marcarán un nuevo estilo, cargado políticamente, que se mezclará de forma progresiva con el musical.

Las principales orquestas comenzaron a grabar su repertorio en discos, a actuar en la radio (un medio de creciente popularidad) y a

realizar giras por Europa y América. Así hicieron la Orquesta Sinfónica de Nueva York o la Sinfónica de Boston, que con enorme éxito acercaron por primera vez la música clásica a las masas. La orquesta de la BBC nació en 1928 precisamente para garantizar la calidad de sus programas musicales.

Muchas otras orquestas mezclaban ritmos populares y obras clásicas, en una época de experimentación sin fronteras musicales rígidas.



*Alumnos, profesores,
ciudadanos de Arkham y
melómanos en general*



Estáis todos invitados a asistir al concierto gratuito que representará el cuarteto de cámara del Departamento de Música, con Lucy Dexter a la batuta.

Lugar: Conservatorio del Edificio Locksley,
Universidad Miskatonic.

Fecha: El próximo 6 de Marzo a mediodía

