

El juramento innombrable

V V X O F V X O P I Z T O P I T X L Q X U V V X O F V X

M Ó D U L O

Un mini-módulo para La Llamada de Cthulhu d20 por entropía. Idea original. Entropía. Partida ampliada y corregida para el sistema d20 por Marco Escribá Gómez

Universidad Miskatonic, Arkham, 1920

Notas

Esta aventura está basada en una idea sugerida en el suplemento de la Universidad Miskatonic, y recoge personajes y lugares de la citada universidad. No obstante, no hace falta tenerlo para poder jugarla, aunque sí es muy aconsejable.

Los investigadores deben pertenecer a Miskatonic o estar relacionados de algún modo con ella (estudiantes, profesores, o con amistades dentro de alguna de las Universidades de Nueva Inglaterra para poder asistir al concierto en el que se desarrolla la partida). No es necesario que tengan experiencia previa ni conocimiento de magia alguna, por lo que es una partida ideal para personajes recién creados, aunque el índice de mortalidad puede ser algo elevado si tus jugadores son algo patosos.

La aventura está preparada para un grupo de 4 a 6 investigadores. La aventura se puede utilizar como una perfecta introducción al peligroso mundo de H. P. Lovecraft tan fielmente reflejado en el juego de rol de La Llamada de Cthulhu D20.

Información para el Guardián

Una alumna de la Universidad Miskatonic, Lucy Dexter, encontró por pura casualidad en un aula del ala este unos apuntes de lo que parecían unas 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, harto de no encontrarles ningún sentido. Las había copiado de unas tablillas indescifrables de enorme antigüedad aparecidas en la Isla de Creta. Por supuesto, a los arqueólogos nunca se les ocurrió que lo que contenían pudiera tratarse de una pieza musical.

Y quizás fuera 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 al plano mortal. Si la partitura se toca hasta el final, el dios innombrable se materializará en



la Tierra, y las consecuencias para los oyentes de la obra pueden resultar bastante perjudiciales para su salud.

Primer movimiento: allegro ma non troppo

Los investigadores han 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 suceso, por lo que se espera que el aula magna de la universidad complete su aforo para la ocasión. Cuando los personajes llegan al aula magna (convertida en un improvisado auditorio), éste ya está medio lleno, y parece que la actuación va a ser un éxito. Los cuatro músicos universitarios y amigos íntimos de Lucy (si el director de juego quiere ser realmente cruel se recomienda que al menos uno de los jugadores sea uno de estos músicos en cuestión. Con tener la habilidad de arte [instrumento] sería suficiente) 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 habla de que espera que la obra sea de su agrado, y se muestra algo nerviosa con el estreno, pues han tenido poco tiempo para ensayar, porque han tenido que pulir cada movimiento uno a uno. Espera de todo corazón que el conjunto les encante (es decir, que hasta ahora no han tocado toda la obra seguida).

Les presenta a sus compañeros: Frank (tuba), Helen (xilófono) y

Charles (piano) [recuerda que puedes suplir a cualquiera de estos personajes no jugadores por cualquier investigador]. 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 ya va a empezar la obra, y que los investigadores vayan ya a tomar sus asientos. Ahora el aula está abarrotada. Advierten además (si superan una tirada de Avistar a Dificultad 10) que varios profesores han asistido a la sala, además de muchos alumnos.

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 des-

agradable. Se podría calificar la música como sorprendente, y un poco fría.

No obstante, al avanzar el movimiento, ven 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 Arte (música) a dificultad 10 o en su defecto de Escuchar (a dificultad 15), notan algo raro, como extraños 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 movimiento, el público aplaude de modo un tanto inseguro y vacilante. Los jugadores pueden ahora aprovechar un par de minutos para dirigirse a hablar con los músicos, si es que han detectado algo de extraño.

Quizás le pregunten a Lucy por la partitura o su origen. La chica está ocupada, pero con Embaucar a una dificultad no muy elevada lograrán que les comente que en realidad la obra es un arreglo (aunque se recomienda al master que esto sea más interpretado por los jugadores que arreglado en una simple tirada de dados). ¿De qué? De unas notas que halló perdidas en un aula en el ala este de la universidad.

Cualquiera que pase Conocer Intenciones (dif. 10) verá que Lucy está nerviosa con el tema de la adaptación, pues teme que la acusen de haber plagiado otra obra. Si

la presionan, dirá que no copió nada, que seguro que se trataba de música muy antigua porque la clase anterior en aquella aula era de arqueología antigua.

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 resulte del todo 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 siga 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, y todos los presentes pierden cinco puntos de magia de modo automático, absorbidos por la esencia de Hastur para formarse. Además de esto, los que fallen una tirada de Cordura oirán acordes alienígenas, sonidos que no podrían salir nunca de un instrumento humano (no hay pérdida de cordura si se supera la tirada, y en caso contrario es de 1 punto), y perderán dos puntos de COR adicionales si comprenden que está pasando algo muy malo (superando una tirada de Sab. a dificultad 10). 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 pasen una tirada de Avistar (dificultad 10) verán a uno de los profesores de arqueología que ha asistido a la obra. Si se dirigen a él rápidamente, y pasan una tirada de Embaucar a dificultad 10, 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 Carisma), la chica dirá, molesta, que se trataban de unas anotaciones que había en la mesa del profesor, y

¿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 Inteligencia a dificultad 15 puede ayudarles



que la clase la había dado el profesor Bradbury. En ese momento pedirá disculpas pues dice estar muy ocupada. Si los jugadores se niegan dejarle marchar llegará cualquier invitado, un amigo, un viejo profesor, etc. que se llevará a la chica del brazo para comentarle algo sobre el concierto.

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 sabiduría adicionales, y la mayoría de los presentes llega a cero. Pero en vez de caer desmayados, 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 sabiduría.

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 ve-

rían al otro lado una nada blanca e impenetrable (COR 1/1d4 por contemplar algo así).

Las personas a cero puntos de sabiduría 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 pro-



fesor Bradbury el tiempo suficiente como para hacer que comprenda lo que pasa, y éste les informa de que aquellas anotaciones eran la copia de unos antiguos grabados de unas tablillas de arcilla que aparecieron en una excavación en la isla de Creta.

Su antigüedad aún no ha sido fechada, pero tienen al menos cinco mil años de antigüedad. Se queda muy sorprendido de saber que se trataba de música. "¡Claro!" dice, "Música ceremonial... yo dejé por imposible descubrir qué demonios eran aquellos extraños grabados".

En cuanto a intentar detener a los músicos, sólo es posible intentarlo en el tercer movimiento si no se acude al profesor, puesto que en tal caso pasan tanto tiempo con él que para cuando acaban comienza el cuarto movimiento, ya sin pausa desde el tercero. Si no es ése el caso, descubrirán que los cuatro intérpretes están completamente en trance. Pueden apartarles de allí (cogiéndolos en brazos) o quitarles los instrumentos (siguen haciendo los mismos movimientos a pesar de que ya no tocan), pero descubrirán horrorizados que la música sigue sonando. Entonces comienza el cuarto movimiento.

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 sabiduría están en trance, el aire chisporrotea con extraños y vivos colores, el suelo retumba y se ve claramente que va a pasar algo muy gordo. Al final de este movimiento el avatar del Dios Hastur

tomará forma completa, pero al inicio del mismo ya habrá reunido suficiente poder como para empezar a corporalizarse. Los jugadores que se encuentren conscientes observan aterrados como 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 cada vez más densa (COR 1d6/1d10).

La huida es imposible (déjalos intentarlo para darle mayor dramatismo a la escena, hazles sufrir y describe como tratan de escapar durante un par de turnos, mientras Hastur se va materializando a sus espaldas). 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, pues en resumidas cuentas los pobres investigadores no van a estar vivos para poder comprobarlo). Acabar con la partitura es muy fácil, pues basta con romperla en pedazos, quemarla, o cualquier otro método que ingenien tus jugadores. El problema es que los zarcillos no lo van a permitir, y atacarán a cualquiera que se acerque a ella.

Zarcillos de Hastur **FUE 18 DES 20**

Ataques: Cuerpo a Cuerpo + 7.

Armadura: Inmunes a todos los ataques.

Daño: 1d3 más 4 por Fuerza por turno agarrado por los zarcillos.

Iniciativa: 4 (5 por Destreza y menos 1 por tamaño).

Los zarcillos son inmunes a todos los ataques naturales y mágicos, y cuando ataquen a algún in-

¿Y si fallan?

En principio no hay ningún tipo de límite al número de intentos de los investigadores en destruir la partitura, porque no es cosa de destruir 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.

vestigador le agarrarán si tiene una tirada exitosa de ataque, y en el próximo turno el daño será automático, aunque podrá intentar soltarse si el jugador actúa antes que zarcillos. Hace falta superar la fuerza del zarcillo contra la propia para liberarse, aunque sus compañeros pueden ayudarle pudiendo añadir su bonificador de fuerza la tirada de su compañero (y ponerse ellos mismos al alcance de los negros zarcillos). Los jugadores que penetren en la zona de los zarcillos para coger el pentagrama y salir de la zona recibirá un ataque de oportunidad, un ataque normal, y deberá tirar una tirada de Piruetas a Dificultad 15, o sacar una tirada de Destreza 20 para poder salir de la zona de combate y poder destruir la partitura, y romperla será algo trivial, como ya he comentado anteriormente.

Finale

Una vez destruida la partitura de cualquier forma, la última nota se deformará terriblemente, como un chillido inhumano que hará que sangren los oídos

de los investigadores sin ningún tipo de daño, sólo los ensordecirá durante veinticuatro horas aproximadamente (aunque deberán tirar cordura por el ruido tan antinatural que acaban de oír 0/1). 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 sabiduría, pero irán recuperando uno cada hora, hasta el máximo que poseían anteriormente). 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 (¿no están los investigadores en el escenario?). Si no, estarán aturdidos y regresarán 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 ganan 1000 puntos de experiencia y el saber que hay que tener más cuidado con las notas dejadas por los profesores en la aulas. Además también tendrán que dar una explicación al Rector de la destrucción de la pieza de la partitura en cuestión, y puede que no le siente demasiado bien que algunos alumnos le digan una frase tan divertida como esta: "Verá señor rector, lo hicimos para salvar el mundo e impedir que un horrible ser surgido de las notas musicales del concierto se comiera a todos los asistentes al concierto".

Futuro

El futuro de la partida queda una vez más en manos de vues-

tro director de juego. Os damos unas ideas para futuras aventuras a partir de lo ocurrido en este excelente módulo.

❖ El grupo consigue convencer a Lucy para que entregue al grupo los originales de la obra, los apuntes que tomo el profesor de arqueología. Con los apuntes en su poder alguno de los jugadores es tentado a volver a utilizar el ritual con fines que el mismo no llega a comprender, y ahora el grupo de jugadores debe impedir una nueva invocación que su compañero sin quererlo debe preparar, por una orden o necesidad imperiosa que le han transmitido la lectura o simplemente al oír las notas del profesor.

❖ Si los jugadores tardaron más de una cantidad determinada de turnos en detener la invocación, durante la noche se abrirá un portal en el Aula Magna y un vampiro estelar hará acto de presencia en la Universidad. Se hará pasar por uno de los miembros de la banda de Lucy, al cual mató cuando éste fue a buscar unas notas que se debía dejado en el lugar, y extraños asesinatos comienzan a tener lugar en la Universidad. Ahora los jugadores deberán investigar este extraño suceso que tiene mucho que ver con el concierto al que asistieron la noche interior, y si quie-

res darle mayor profundidad a la partida mata a uno de tus jugadores con el vampiro estelar, y haz que ahora ese jugador comience a jugar con el "amigo de Lucy" para no tener que hacerse una ficha, para poder acercarte así a los jugadores y matarlos uno a uno. Si esto lo haces bien será un partida memorable que tus jugadores recordarán durante años.

❖ Un miembro adorador de una secta de Hastur ha seguido el rastro de unas tablillas cretenses que hacen referencia a su señor, de tal forma que llega a Miskatonic en el momento del concierto, y se cuela en el segundo acto. Cuando comience a hacer acto de presencia Hastur, el sectario hará todo lo posible para hacerse con las tablillas e impedir a toda costa que los jugadores intenten destruir lo que el tanto tiempo lleva buscando. Arma al Personaje No Jugador con un arma de fuego y veamos cómo tus jugadores se desenvuelven en un momento tan crucial y peligroso como ese.

❖ El profesor de Arqueología esta muy disgustado por la destrucción de sus estudios, que eran la copia original de su trabajo. Los jugadores, tras ser expedientados por el rector están a punto de ser expulsados de la universidad, pero el profesor de arqueología les salva el pescuezo tras charlar largamente en el despacho de su colega.

Finalmente el profesor exigirá a los jugadores que le paguen con creces el enorme favor que ha hecho por ellos, más que nada porque considera que los jugadores tienen un gran potencial como arqueólogos por lo que ins-

ta a los investigadores a que se cambien de carrera y estudien sus asignaturas, entre ellas arqueología antigua. Si alguno de los jugadores acepta, pasara a convertirse en el "secretario" del profesor, y en una ocasión se quedará completamente solo durante un par de horas en la sección prohibida de la sección de la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, ¿qué libro buscará tu jugador? ¿o caerá un misterioso libro entre abierto de la estantería principal para llamar la atención del investigador? El potencial de esta escena es enorme. Otra opción más plausible es que el profesor sea raptado delante de su secretario por sectarios de Hastur, conocedores de los estudios del profesor con las tablillas cretenses, y ahora tus aguerridos jugadores deberán tratar de liberar a su profesor y ahora amigo sin llamar mucho la atención de la policía si desean volver a su amigo con vida. Por supuesto los seguidores de Hastur querrán a toda costa las notas o las tablillas en cuestión, pero lo que no sabrán es que fueron destruidas durante el concierto, pues Lucy llevaba constantemente estas encima y fueron destruidas durante la aparición de Hastur, al igual que la partitura. ¿Qué harán tus jugadores? ¿Preparan unas tablillas falsas, rescatarán a su profesor?

Entropía

