La música de Erich Zann

Cultos Innombrables

Diego Lopez - Daniel Hidalgo

La música de Erich Zann

Una aventura para el juego de rol "Cultos Innombrables", publicado por Nosolorol Ediciones

Escrita por Diego López "Darokin" a partir de una idea de Manuel J. Sueiro.

Inspirada en el cuento del mismo título de H.P. Lovecraft.

Ilustrada por Daniel Hidalgo "Verzobias"

Maquetada por Diego López "Darokin"

El texto íntegro de **esta obra** se declara *Open Content* y puede ser utilizado libremente en virtud de la licencia OGL. La ambientación de los Mitos de Cthulhu corresponde a la obra de H. P. Lovecraft y esta bajo dominio público según la legislación vigente. Los personajes, grupos y situaciones propias de **Cultos Innombrables**, así como el nombre del juego y su logo han sido utilizados previa autorización de **Nosolorol Ediciones**, declarándose *Product Identity* en el marco de la licencia OGL. Las ilustraciones y material grafico que acompañan al texto son propiedad de sus respectivos autores, usados por el **autor** con su consentimiento explicito y no pueden ser reproducidos sin su autorización expresa.

INDICE

Un objeto de leyenda 4

El mito de Erich Zann 5

El diario de Q. Drake 6

Adquiriendo el violín 16

Investigando el violín 19

El Sanatorio Drake 22

Amanda Drake 24

Visitando a Abraham Gilmore 27

La prisión del Tru'Nembra 29

Finales posibles 33

Algunas consideraciones previas

Esta aventura está diseñada para utilizarse con un culto ya creado de antemano, siendo preferible uno que no esté orientado a ningún aspecto demasiado concreto de los mitos, pues la motivación para embarcarse en esta historia debe ser la curiosidad por investigar un objeto perdido que parece tener alguna conexión indeterminada con lo sobrenatural.

Si lo deseas puedes utilizar el culto y los personajes pre generados del manual básico de Cultos Innombrables. Durante la escritura de la aventura vamos a asumir que es así, con dicho culto instalado en la ciudad de Nueva York. Si tu caso es diferente, tan solo tienes que cambiar un par de nombres para ubicar la aventura en una localización distinta.

Un objeto de leyenda

Uno de los miembros del culto recibirá la llamada de uno de sus contactos habituales, alguien de confianza con quien les una la amistad o con el que hayan colaborado de forma satisfactoria en el pasado. Tras unos minutos de charla intrascendente, el contacto pasará al motivo principal de su llamada, resulta que ha llegado a sus oídos una información que cree que será del interés del culto aunque no puede confirmar al cien por cien su veracidad. Como sin duda el personaje le instará a hablar sin más rodeos, les contará lo siguiente:

Existe una pequeña tienda de antigüedades al sur de Manhattan, en pleno Chinatown, llamada “El palacio de las maravillas” – Qíjī gōng, en su idioma original –. Su dueño es un anciano chino llamado Xiao Yi, muy versado en mitología y ocultismo. En su tienda posee una considerable colección de libros y objetos raros, algunos de los cuales son obras de verdadero valor para un versado en la materia.

Para llegar hasta ella hay que tomar un pequeño callejón a la altura del 57 de Mott Street, el cual conduce hasta un entramado de callejones que serpentean entre los viejos edificios que pueblan la manzana. La tienda no es difícil de encontrar, a pesar de contar con tan solo un minúsculo escaparate y una pequeña puerta dando a uno de los callejones, pues está abierta a todas horas y decora su puerta con un viejo cartel de neón al que le fallan algunas letras.

Es a ese extraño y exótico lugar al que, según afirman fuentes de total confianza, ha llegado recientemente un objeto único, un viejo violín perteneciente a un gran maestro europeo, un anciano músico de origen alemán llamado Erich Zann.

El contacto guardará silencio un momento a la espera de la reacción de su interlocutor ante lo que acaba de contarle – si conoce o no la leyenda de Erich Zann lo averiguaremos en un instante – y después se despedirá, emplazando al personaje a una futura conversación en la que le cuente si ha podido adquirir el violín, si es realmente el instrumento original y cualquier otra averiguación que haya podido realizar a partir de él.

El mito de Erich Zann

Es posible que alguno de los miembros del culto conozca la historia que rodea al viejo músico alemán aunque también podrán dedicar un par de horas a investigar a partir de libros u otras fuentes – ya sea en este momento o más tarde durante la aventura –. Una prueba de INTELECTO + les permitirá acceder a la siguiente información.

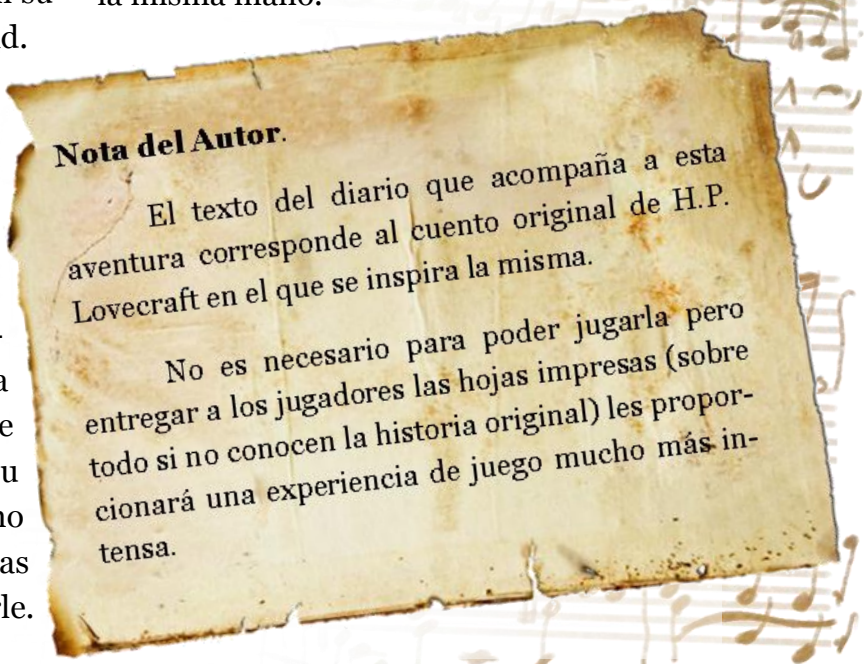
Obteniendo un 10 o más en la prueba. Erich Zann era un viejo músico alemán afincado en la ciudad de París que desapareció sin dejar rastro en circunstancias misteriosas.

Obteniendo un 15 o más en la prueba. El pasado de Erich Zann es un completo misterio. Se sabe que es un músico alemán mudo, y que algo le impulsó a trasladarse a Francia, a la Rue d'Auseil. Se instaló en la última planta de un apartamento y comenzó a ganarse la vida sirviéndose de su talento como violinista para dar conciertos. Pero, si se hizo famoso por algo, fue por los solos nocturnos que ejecutaba en su ático estando en la más completa soledad.

Obteniendo un 20 o más en la prueba. Había algo al otro lado de la ventana del ático que aterraba al viejo músico, de hecho era para aplacar a esa cosa por lo que tocaba en su cuarto cada noche. Cada vez le costaba más contentar a esa entidad, así que buscó la ayuda y la compañía de un estudiante que sentía verdadera fascinación por su música. Pero la presencia del huésped no fue suficiente y la bestia de las sombras que le acechaba logró atacarle y raptarle. Según la leyenda, borró del mapa toda la Rue d'Auseil en el proceso, algo que se puede comprobar ya que no existe ningún rastro de que haya existido una calle con ese nombre en todo París.

Si obtienen un 25 o un éxito crítico en la prueba, pero solamente si han emprendido una búsqueda en una biblioteca especializada – en el caso del culto que aparece en el libro básico, cuentan con una magnífica biblioteca a su disposición –, encontrarán un sorprendente e inesperado documento: un viejo diario manuscrito firmado por alguien llamado Q. Drake en el que relata su extraña relación con el viejo músico alemán.

De entre sus páginas caerá una hoja suelta, doblada en cuatro partes. Se trata de una vieja partitura titulada “La música de Erich Zann”. Por desgracia se trata de una obra incompleta pues hay una sección en blanco en el último tercio de la partitura, equivalente – según el tempo de la pieza – a casi medio minuto de melodía. El trazo resulta similar al del resto del cuaderno, por lo que parece que ha sido realizada por la misma mano.


Nota del Autor.

El texto del diario que acompaña a esta aventura corresponde al cuento original de H.P. Lovecraft en el que se inspira la misma.

No es necesario para poder jugarla pero entregar a los jugadores las hojas impresas (sobre todo si no conocen la historia original) les proporcionará una experiencia de juego mucho más intensa.

He examinado varios planos de la ciudad con suma atención, pero no he vuelto a encontrar la Rue d´Auseil. No me he limitado a manejar mapas modernos, pues sé que los nombres cambian con el paso del tiempo. Muy al contrario, me he sumergido a fondo en todas las antigüedades del lugar y he explorado en persona todos los rincones de la ciudad, cualquiera que fuese su nombre, que pudiera responder a la calle que en otro tiempo conocí como Rue d´Auseil. Pero a pesar de todos mis esfuerzos, no deja de ser una frustración que no haya podido dar con la casa, la calle o siquiera el distrito en donde, durante mis últimos meses de depauperada vida como estudiante de metafísica en la universidad, oí la música de Erich Zann.

Que me falle la memoria no me sorprende lo más mínimo, pues mi salud, tanto física como mental, se vio gravemente trastornada durante el período de mi estancia en la Rue d´Auseil y no recuerdo haber llevado allí a ninguna de mis escasas amistades. Pero que no pueda volver a encontrar el lugar resulta extraño a la vez que me deja perplejo, pues estaba a menos de media hora andando de la universidad y se distinguía por unos rasgos característicos que difícilmente podría olvidar quien hubiese pasado por allí. Lo cierto es que jamás he encontrado a nadie que haya estado en la Rue d´Auseil.

La Rue d´Auseil quedaba al otro lado de un oscuro río bordeado de empinados almacenes de ladrillo con los cristales de las ventanas empañados, y se accedía a ella por un macizo puente de piedra ennegrecida. Estaba siempre lóbrego el curso de aquel río, como si el humo procedente de las fábricas vecinas impidiera el paso de los rayos del sol a perpetuidad. Las aguas despedían, asimismo, un hedor que no he vuelto a percibir en ninguna otra parte y que quizás algún día me ayude a dar con el lugar que busco, pues estoy seguro de que reconocería ese olor al instante. Al otro lado del puente podían verse una serie de calles adoquinadas y con raíles; luego venía la subida, gradual al principio, pero de una pendiente increíble a la altura de la Rue d´Auseil.

Jamás he visto una calle más angosta y empinada como la Rue d´Auseil. Cerrada a la circulación rodada, casi era un precipicio consistente en algunos lugares en tramos de escaleras que culminaban en la cresta en un impresionante muro cubierto de hiedra. El pavimento era

irregular: unas veces losas de piedra, otros adoquines y a veces pura y simple tierra con incrustaciones de vegetación de un color verdoso y grisáceo. Las casas altas, con los tejados rematados en pico, increíblemente antiguas y estaban inclinadas a la buena de Dios hacia delante o hacia un lado. De vez en cuando podían verse dos casas con las fachadas frente por frente e inclinadas hacia delante, hasta el punto de formar casi un arco en medio de la calle; lógicamente, apenas luz alguna llegaba al suelo que había debajo de ellas. Entre las casas de uno y otro lado de la calle había unos cuantos puentes elevados.

Los vecinos de aquella calle me producían una extraña impresión. Al principio pensé que era debido a su natural silencioso y taciturno, pero luego lo atribuí al hecho de que todos allí eran ancianos. No sé cómo pude ir a parar a semejante calle, pero no fui yo ni mucho menos el único que se mudó a vivir a aquel lugar. Había vivido en muchos sitios destartalados, de los que siempre me había visto desalojado por no poder pagar la renta, hasta que finalmente un día me di de bruces con aquella casa medio en ruinas de la Rue d´Auseil que guardaba un paralítico llamado Blandot. Era la tercera casa según se miraba desde la parte superior de la calle, y la más alta de todas con diferencia.

Mi habitación estaba en el quinto piso. Era la única habitada en aquella planta, pues la casa estaba prácticamente vacía. La noche de mi llegada oí una música extraña procedente de la buhardilla que tenía justo encima, y al día siguiente inquirí al viejo Blandot por el intérprete de aquella música. Me dijo que la persona en cuestión era un anciano violinista de origen alemán, un hombre mudo y un tanto extraño, que firmaba con el nombre de Erich Zann y que por las noches tocaba en una orquestilla teatral. Y añadió que la afición de Zann a tocar por la noches a la vuelta del teatro era el motivo que le había llevado a instalarse en aquella alta y solitaria habitación abuhardillada, cuya ventana de gablete era el único punto de la calle desde el que podía divisarse el final del muro en declive y la panorámica que se ofrecía del otro lado del mismo.

En adelante no hubo noche que no oyera a Zann, y, aunque su música me mantenía despierto, había algo extraño en ella que me turbaba. No obstante ser yo escasamente conocedor de aquel arte, estaba convencido de que ninguna de sus armonías tenía nada que ver con la música

que había oído hasta entonces, de lo que deduje que tenía que tratarse de un compositor de singular talento. Cuanto más la escuchaba más me atraía aquella música, hasta que al cabo de una semana decidí darme a conocer a aquel anciano.

Una noche, cuando Zann regresaba del trabajo, le salí al paso del rellano de la escalera y le dije que me gustaría conocerlo y acompañarlo mientras tocaba. Era pequeño de estatura, delgado y andaba algo encorvado, con la ropa desgastada, ojos azules, una expresión entre grotesca y satírica y prácticamente calvo. Su reacción ante mis primeras palabras fue violenta a la vez que temerosa. Con todo, el talante amistoso de mis maneras acabó por aplacarlo, y a regañadientes me hizo señas para que lo siguiera por la oscura, agrietada y desvencijada escalera que llevaba a la buhardilla. Su habitación, una de las dos que había en aquella buhardilla de techo inclinado, estaba orientada al oeste, hacia el muro que formaba el extremo superior de la calle. Era de grandes dimensiones, y aun parecía mayor por la total desnudez y abandono en que se encontraba. Por todo mobiliario había una delgada armadura metálica de cama, un deslustrado lavamanos, una mesita, una gran estantería, un atril y tres anticuadas sillas. Apiladas en desorden por el suelo se veían multitud de partituras. Las paredes eran de tableros desnudos, y lo más probable es que no hubieran sido revocadas en la vida; por otro lado, la abundancia de polvo y telarañas por doquier hacían que el lugar pareciese más abandonado que habitado. En suma, el bello mundo de Erich Zann debía sin duda encontrarse en algún remoto cosmos de su imaginación.

Indicándome por señas que me sentara, mi anciano y mudo vecino cerró la puerta, echó el gran cerrojo de madera y encendió una vela para aumentar la luz de la que ya portaba consigo. A continuación, sacó el violín de la apolillada funda y, cogiéndolo entre las manos, se sentó en la menos incómoda de las sillas. No utilizó para nada el atril, pero, sin darme opción y tocando de memoria, me deleitó por espacio de más de una hora con melodías que sin duda debían ser creación suya. Tratar de describir su exacta naturaleza es prácticamente imposible para alguien no versado en música. Era una especie de fuga, con pasajes reiterados verdaderamente embriagadores, pero en especial para mí por la ausencia de las extrañas notas que había oído en anteriores ocasiones desde mi habitación.

No se me iban de la cabeza aquellas obsesivas notas, e incluso a menudo las tarareaba y silbaba para mis adentros aunque sin gran precisión, así que cuando el solista depuso finalmente el arco le rogué que me las interpretara. Nada más oír mis primeras palabras aquella arrugada y grotesca faz perdió la expresión benigna y ausente que había tenido durante toda la interpretación, y pareció mostrar la misma curiosa mezcolanza de ira y temor que cuando lo abordé por vez primera. Por un momento intenté recurrir a la persuasión, disculpando los caprichos propios de la senilidad; hasta traté de despertar los exaltados ánimos de mi anfitrión silbando unos acordes de la melodía escuchada la noche precedente. Pero al instante hube de interrumpir mis silbidos, pues cuando el músico mudo reconoció la tonada su rostro se contorsionó de repente adquiriendo una expresión imposible de describir, al tiempo que alzaba su larga, fría y huesuda mano instándome a callar y no seguir la burda imitación. Y al hacerlo demostró una vez más su rareza, pues echó una mirada expectante hacia la única ventana con cortinas, como si temiera la presencia de algún intruso; una mirada doblemente absurda pues la buhardilla estaba muy por encima del resto de los tejados adyacentes, lo que la hacía prácticamente inaccesible, y además, por lo que había dicho el portero, la ventana era el único punto de la empinada calle desde el que podía verse la cumbre por encima del muro.

La mirada del anciano me hizo recordar la observación de Blandot, y de repente se me antojó satisfacer mi deseo de contemplar la amplia y vertiginosa panorámica de los tejados a la luz de la luna y las luces de la ciudad que se extendían más allá de la cumbre, algo que de entre todos los moradores de la Rue d´Auseil sólo le era dado ver a aquel músico de avinagrado carácter. Me acerqué a la ventana y estaba ya a punto de correr las indescriptibles cortinas cuando, con una violencia y terror aún mayores que los de hasta entonces había hecho gala, mi mudo vecino se abalanzó de nuevo sobre mí, esta vez indicándome con gestos de la cabeza la dirección de la puerta y esforzándose agitadamente por alejarme de allí con ambas manos. Ahora, decididamente enfadado con mi vecino, le ordené que me soltara, que no pensaba permanecer allí ni un momento más. Viendo lo agraviado y disgustado que estaba, me soltó a la vez que su ira remitía. Al momento, volvió a agarrarme con fuerza, pero esta vez en tono amistoso, y me hizo sentarme en una silla; luego, con aire medita-

bundo, se acercó a la desordenada mesa, cogió un lápiz y se puso a escribir en un francés forzado, propio de un extranjero.

La nota que finalmente me extendió era una súplica en la que reclamaba tolerancia y perdón. En ella, Zann decía ser un solitario anciano afligido por extraños temores y trastornos nerviosos relacionados con su música, amén de otros problemas. Le encantaba que escuchara su música, y deseaba que volviera más noches y no le tomara en cuenta sus rarezas. Pero no podía tocar para otros sus extraños acordes ni tampoco soportar que los oyeran; asimismo, tampoco podía aguantar que otros tocaran en su habitación. No había sabido, hasta nuestra conversación en el rellano de la escalera, que desde mi habitación podía oír su música, y me rogaba encarecidamente que hablase con Blandot para que me diera una habitación en un piso más bajo donde no pudiera oírlo por la noche. Cualquier diferencia en el precio del alquiler correría de su cuenta.

Mientras trataba de descifrar el execrable francés de aquella nota, mi compasión hacia aquel pobre hombre fue en aumento. Era, al igual que yo, víctima de trastornos físicos y nerviosos, y mis estudios de metafísica me habían enseñado que en tales casos se requería compresión más que nada. En medio de aquel silencio se oyó un ligero ruido procedente de la ventana; el viento nocturno debió hacer resonar la persiana, y por alguna razón que se me escapaba di un respingo casi tan brusco como el de Erich Zann. Cuando terminé de leer la nota, le di la mano a mi vecino y salí de allí en calidad de amigo suyo.

Al día siguiente Blandot me dio una habitación algo más cara en el tercer piso, situado entre la pieza de un anciano prestamista y la de un honrado tapicero. En el cuarto piso no vivía nadie.

No tardé en darme cuenta de que el interés mostrado por Zann en que le hiciera compañía no era lo que creí entender cuando me persuadió a mudarme del quinto piso. Nunca me llamó para que fuera a verlo, y cuando lo hacía parecía encontrarse a disgusto y tocaba con desgana. Las veladas siempre tenían lugar de noche, pues durante el día dormía y no admitía visitas. Mi afecto hacia él no aumentó, aunque parecía como si aquella buhardilla y la extraña música que tocaba mi vecino ejercieran una extraña fascinación sobre mí. No se me había ido de la cabeza el in-

discreto deseo de mirar por aquella ventana y ver qué había por encima del muro y abajo, en la invisible pendiente con los rutilantes tejados y chapiteles que debían divisarse desde allí. En cierta ocasión subí a la buhardilla en horas de teatro, mientras Zann estaba fuera, pero la puerta tenía echado el cerrojo. Para lo que sí me las arreglé, en cambio, fue para oír las interpretaciones nocturnas de aquel anciano mudo. Al principio, iba de puntillas hasta mi antiguo quinto piso, y con el tiempo me atreví incluso a subir el último y chirriante tramo de la escalera que llevaba hasta la buhardilla. Allí, en el angosto rellano, al otro lado de la atrancada puerta que tenía el agujero de la cerradura tapado, pude oír con relativa frecuencia sonidos que me embargaron con un indefinible temor, ese temor a algo impreciso y misterioso que se cierne sobre uno. No es que los sonidos fuesen espantosos, pues ciertamente no lo eran, sino que sus vibraciones no guardaban parangón alguno con nada de este mundo, y a intervalos adquirían una calidad sinfónica que difícilmente podría imaginarme proviniese de un solo músico. No había duda, Erich Zann era un genio de irresistible talento. A medida que pasaban las semanas las interpretaciones fueron adquiriendo un ritmo más frenético, y el semblante del anciano músico fue tomando un aspecto cada vez más demacrado y huraño digno de la mayor compasión. Ya no me dejaba pasar a verlo, fuese cual fuese la hora a que llamara, y me rehuía siempre que nos encontrábamos en la escalera.

Una noche, mientras escuchaba desde la puerta, oí al chirriante violín dilatarse hasta producir una caótica babel de sonidos, un pandemonio que me habría hecho dudar de mi propio juicio si desde el otro lado de la atrancada puerta no me hubiera llegado una lastimera prueba de que el horror era auténtico: el espantoso e inarticulado grito que sólo la garganta de un mudo puede emitir, y que sólo se alza en los momentos en que la angustia y el miedo son más irresistibles. Golpeé repetidas veces en la puerta, pero no percibí respuesta. Luego, aguardé en el oscuro rellano, temblando de frío y miedo, hasta que oí los débiles esfuerzos del desventurado músico por incorporarse del suelo con ayuda de una silla. Creyendo que recuperaba el sentido tras haber sufrido un desmayo, renové mis golpes al tiempo que profería en voz alta mi nombre con objeto de tranquilizarle. Oí a Zann tambaleándose hasta llegar a la ventana y cerrar las cortinas y el bastidor, y luego dirigirse dando traspiés hacia la puerta,

que abrió de forma vacilante para dejarme paso. Esta vez saltaba a la vista que estaba encantado de tenerme a su lado, pues su descompuesta cara resplandecía de alivio mientras me agarraba del abrigo, como haría un niño de las faldas de su madre.

Presa de patéticos temblores, el anciano me hizo sentarme en una silla mientras él se dejaba caer en otra, junto a la que se encontraban tirados por el suelo el violín y el arco. Durante algún tiempo permaneció inactivo, haciendo extrañas inclinaciones de cabeza, pero dando la paradójica impresión de escuchar intensa y temerosamente. A continuación, pareció recobrar el ánimo, y sentándose en una silla junto a la mesa escribió una breve nota, me la entregó y volvió a la mesa, poniéndose a escribir frenética e incesantemente. En la nota me imploraba que, por compasión hacia él y si quería satisfacer mi curiosidad, no me levantara de donde estaba hasta que él acabase de redactar un exhaustivo informe en alemán sobre los prodigios y temores que le asediaban. En vista de ello, permanecí allí sentado mientras el lápiz del anciano mudo corría sobre el papel.

Habría transcurrido ya una hora, y yo seguía allí esperando mientras el anciano músico proseguía escribiendo febrilmente y las hojas se apilaban unas sobre otras, cuando, de repente, Zann dio un respingo como si hubiera recibido una fuerte sacudida. No cabía error; sus ojos miraban a la ventana con la cortina echada y escuchaba en medio de grandes temblores. Luego, creí oír un sonido, esta vez no era horrible sino que, muy al contrario, se asemejaba a una nota musical extraordinariamente baja e infinitamente lejana, como si procediera de algún músico que habitase en alguna de las casas próximas o en una vivienda allende el imponente muro por encima del cual nunca conseguí mirar. El efecto que le produjo a Zann fue terrible, pues, soltando el lápiz, se levantó al instante, cogió el violín entre las manos y se puso a desgarrar la noche con la más frenética interpretación que había oído salir de su arco, a excepción de cuando lo escuchaba del otro lado de la atrancada puerta.

Sería inútil intentar describir lo que tocó Erich Zann aquella espantosa noche. Era infinitamente más horrible que todo lo que había oído hasta entonces, pues ahora podía ver la expresión dibujada en su rostro y podía advertir que en esta ocasión el motivo era el temor llevado a su máxima expresión. Trataba de emitir un ruido con el fin de alejar, o

acallar algo, qué exactamente no sabría decir, pero en cualquier caso debía tratarse de algo pavoroso. La interpretación alcanzó caracteres fantásticos, histéricos, de auténtico delirio, pero sin perder ni una sola de aquellas cualidades de magistral genio de que estaba dotado aquel singular anciano. Reconocí la melodía -una frenética danza húngara que se había hecho popular en los medios teatrales-, y durante unos segundos reflexioné que aquélla era la primera vez que oía a Zann interpretar una composición de otro autor.

Cada vez más alto, cada vez más frenéticamente, ascendía el chirriante y lastimero alarido de aquel desesperado violín. El solista emitía unos ruidos extraños al respirar y se contorsionaba cual si fuese un mono, sin dejar de mirar temerosamente a la ventana con la cortina echada. En aquellos frenéticos acordes creía ver sombríos faunos y bacantes que bailaban y giraban como posesos en abismos desbordantes de nubes, humo y relámpagos. Y luego me pareció oír una nota más estridente y prolongada que no procedía del violín; una nota pausada, deliberada, intencional y burlona que venía de algún lejano lugar en dirección oeste.

En este trance, la persiana comenzó a batir con fuerza debido a un viento nocturno que se había levantado en el exterior, como si fuese en respuesta a la furiosa música que se oía dentro. El chirriante violín de Zann se superó a sí mismo y se lanzó a emitir sonidos que jamás pensé que pudieran salir de las cuerdas de un violín. La persiana trepidó con más fuerza, se soltó y comenzó a golpear con estrépito la ventana. Como consecuencia de los persistentes impactos en su superficie el cristal se hizo añicos, dejando entrar una bocanada de aire frío que hizo chisporrotear la llama de las velas y crujir las hojas de papel que había sobre la mesa en que Zann intentaba poner por escrito su abominable secreto. Eché una mirada a Zann y comprobé que estaba totalmente absorto en su tarea. Sus ojos estaban inflamados, vidriosos y ausentes, y la frenética música había acabado transformándose en una orgía desenfrenada e irreconociblemente automática que ninguna pluma podría siquiera intentar describir.

Una repentina bocanada, más fuerte que las anteriores, arrebató el manuscrito y se lo llevó hacia la ventana. Preso de la desesperación, me lancé tras las cuartillas que volaban por la habitación, pero ya se las había llevado el viento antes de conseguir llegar yo a las abatidas hojas

de la ventana. En aquel momento recordé mi deseo aún insatisfecho de mirar desde aquella ventana, la única de la Rue d´Auseil desde la que podía verse la ladera que había al otro lado del muro y la urbe extendida a sus pies. La oscuridad era total, pero las luces de la ciudad estaban continuamente encendidas de noche por lo que esperaba poder verlas por entre la cortina de lluvia y viento. Pero cuando miré desde la ventana más alta de la buhardilla, mientras las velas seguían chisporroteando y el enajenado violín competía con los aullidos del nocturnal viento, no vi ciudad alguna debajo de mí ni percibí el resplandor de ninguna luz cordial procedente de calles conocidas, sino únicamente la oscuridad del espacio sin límites, un espacio lleno de música y movimiento, sin parecido alguno con ningún otro rincón de la tierra. Y mientras permanecía allí de pie contemplando con espanto aquel inimaginable espectáculo, el viento apagó las dos velas que iluminaban aquella vieja buhardilla, sumiéndolo todo en la más brutal e impenetrable oscuridad. Ante mí no tenía sino el caos y el pandemonio más absoluto; a mi espalda, la endiablada enajenación de aquellos nocturnales desgarros de las cuerdas de violín.

Tambaleándome, volví al oscuro interior de la habitación. Sin poder encender una cerilla, derribé una silla y, finalmente, me abrí paso a tientas hasta el lugar de donde provenían los gritos y aquella increíble música. Debía tratar de escapar de aquel lugar en compañía de Erich Zann, cualesquiera que fuesen las fuerzas que hubiera de vencer. En cierto momento me pareció como si algo frío me rozara y lancé un grito de espanto, pero éste fue sofocado por la música que salía de aquel horrible violín. De repente, en medio de aquella oscuridad total me rozó el arco que no cesaba de rasgar violentamente las cuerdas, con lo que pude advertir que me encontraba cerca del músico. Tanteé con las manos hasta tocar el respaldo de la silla de Zann, seguidamente, palpé y agité su hombro en un intento de hacerlo volver a sus cabales.

Pero Zann no respondió, y, mientras, el violín seguía chirriando sin mostrar la menor intención de parar. Puse la mano sobre su cabeza, logrando detener su mecánica inclinación y le grité al oído que debíamos escaparnos los dos de aquellos ignotos misterios que acechaban en la noche. Pero ni percibí respuesta ni Zann redujo el frenesí de su indescriptible música. Entre tanto, extrañas corrientes de aire parecían correr de

un extremo a otro de la buhardilla en medio de la oscuridad y el desorden reinantes. Un escalofrío me recorrió el cuerpo cuando le pasé la mano por el oído, aunque no sabría bien decir por qué... no lo supe hasta que no palpé su cara inmóvil, aquella cara helada, tersa, sin la menor señal de respiración, cuyos vidriosos ojos sobresalían inútilmente en el vacío. Y a renglón seguido, tras encontrar milagrosamente la puerta y el gran cerrojo de madera, me alejé a toda prisa de aquel ser de vidriosos ojos que habitaba en la oscuridad y de los horribles acordes de aquel maldito violín cuya furia incluso aumentó tras mi precipitada salida de aquella estancia.

Salté, conservé el equilibrio, descendí volando las interminables escaleras de aquella tenebrosa casa; me lancé a correr sin rumbo fijo por la angosta, empinada y antigua calle de escalones y desvencijadas casas. Como una exhalación descendí las escaleras y salté por encima del adoquinado pavimento, hasta llegar a las calles de la parte baja y al hediondo y encajonado río; resollando, crucé el gran puente oscuro que conduce a las amplias y saludables calles y bulevares que todos conocemos... todas ellas son terribles impresiones que me acompañarán donde quiera que vaya. Aquella noche, recuerdo, no había viento ni brillaba la luna, y todas las luces de la ciudad resplandecían.

A pesar de mis afanosas pesquisas e indagaciones, no he vuelto a localizar la Rue d´Auseil. Pero no puedo decir que lo sienta demasiado, ya sea por todo esto o por la pérdida en insondables abismos de aquellas hojas con apretada letra que únicamente la música de Erich Zann podría haber explicado.

Q. Drake

Adquiriendo el violín

Visitar la tienda de Xiao Yi en Chinatown podría ser una aventura en si misma si el director desea complicar las cosas algo más a los protagonistas, de otro modo no será más que la tensión de entrar en un ambiente extraño, en el que los personajes tendrán la sensación de haber abandonado de repente el mundo occidental tras cruzar el estrecho callejón que parte de Mott Street.

Una vez en los callejones del interior de la manzana encontrar la tienda no es demasiado difícil. El cartel de neón, con sus luces de color violáceo que iluminan apenas un tercio de las letras, destaca en la penumbra reinante. La tienda, tal y como les había indicado su contacto, cuenta con una estrecha puerta de entrada junto a la cual se puede observar un pequeño escaparate abarrotado por completo de pequeños objetos de todo tipo, desde vulgares suvenires para turistas hasta verdaderas piezas de arte, todo ello cubierto de una espesa capa de polvo y no pocas telarañas.

La puerta no está cerrada y al abrirla, una cortinilla de cuentas de madera y un pequeño sonajero, también de madera, les darán la bienvenida al local con un suave repiqueteo. El interior no es ni mucho menos espacioso, al igual que el escaparate la tienda al completo es un estrecho pasillo con estanterías a ambos lados, repletas de libros y objetos curiosos, que se extiende una docena de metros hasta finalizar en un viejo mostrador. Sentado tras el mismo podrán ver al chino más anciano que puedan imaginar, encorvado sobre un viejo libro, leyendo a la luz de una lámpara de aceite. Sobre el mostrador se están quemando unas varillas de incienso que envuelven el local en un intenso y embriagador aroma. A la espalda del anciano otra cortina de cuentas parece conducir a la trastienda.

El anciano recibirá a los recién llega-

Xiao Li y Xiao Jian, amados bisnietos del señor Xiao Yi.

Concepto: Miembros activos de las triadas chinas.

Cita: "Yán bì xìn, xíng bì guǒ" – La promesa debe ser cumplida y la acción tener resultado.

FORTALEZA	4	Fibrosos
REFLEJOS	7	Acrobáticos
VOLUNTAD	3	No toman prisioneros
INTELECTO	3	Conocen su barrio

	6	Saltar y trepar
	6	Rebanar con el sable
	2	No entiendo tu idioma
	4	Yo vigilo tu espalda
	5	Por las sombras
	4	Tradicionales
	6	Guardaespaldas

Aguante: 5
Resistencia: 15
Defensa: 18
Iniciativa: 8
Bonificaciones al daño: +2/+1
Entereza: 4
Estabilidad Mental: 12
Degeneración: 0

dos con cordialidad, lamentando las incomodidades que su modesto local pueda presentarles. Apenas hay espacio para que dos de ellos se sitúen frente al mostrador –ni que decir tiene que si estás utilizando los personajes pre generados, las dimensiones de Simon Boudershire son más que suficientes para copar todo el pasillo –.

Si alguno de los personajes echa un vistazo a sus espaldas o si han dejado a alguien de guardia en el exterior de la tienda, una tirada de VOLUNTAD + de dificultad 12 será suficiente para confirmar que un par de jóvenes chinos de aspecto peligroso parecen estar interesados en su visita a la tienda. Estos amables jóvenes son dos de los bisnietos del señor Yi y suelen velar por el interés de su bisabuelo, para lo cual portan dos afilados sables en cuyo manejo son grandes expertos.

El anciano señor Xiao se mostrará muy sorprendido de ver a unos extranjeros en su tienda y aun aumentará ésta cuando le revelen el motivo de su visita. No tendrá ningún reparo en mostrarles la pieza que vienen a buscar y, si le preguntan, afirmará que está en venta... por una suma.

Xiao Yi acudirá a su trastienda un momento y regresará con el estuche de violín más viejo, estropeado y cochambroso que hayan podido ver en su vida. Una parte del estuche parece ennegrecida, como si hubiera estado expuesta a las llamas en algún momento del pasado. Si horrible es el estuche, mucho más lo es el hecho de que alguien ha sustituido los viejos cierres del mismo por dos brillantes y nuevos cierres de latón dorado, que destacan de forma grosera contra el cuero y la madera vieja.

En el interior del estuche, el violín que el anciano les mostrará no va a la zaga en cuanto a decrepitud. La madera parece ligeramente combada y la zona que se apoya en el cuello está también dañada por el fuego, negra y crujiente, como a punto de romperse. El violín también ha perdido una cuerda, de la que tan solo resta un pequeño trozo que se riza en el cordal. Más que un objeto de leyenda parece solo basura inservible. Ni tan siquiera se trata de un instrumento de una manufactura excelente, quedando lejos de ser una obra maestra del arte de la fabricación de violines. No es un Stradivarius, desde luego. Se trata de poco más que el instrumento que un aprendiz se compra cuando comienza a aspirar a algo más serio, para nada la herramienta de un maestro virtuoso. En el estuche no se ve ningún arco con el que poder ejecutar pieza alguna.

El anciano interpretará correctamente las miradas de los protagonistas pero se limitará a encogerse de hombros y devolver el instrumento a su estuche. Si le preguntan por su autenticidad, el anciano afirmará sin dudar que se trata del auténtico violín de Erich Zann. No tiene pruebas para mostrar a los protagonistas pero les alentará a que ellos mismos intenten demostrar que se equivoca.

Xiao Yi no les dejará tocar el instrumento en su tienda. Negará con la cabeza y no parecerá muy cómodo con la idea – una prueba de VOLUNTAD + 💬 a dificultad 13 será suficiente para intuir que es más que incomodidad, es incluso temor –. Si le presionan al respecto afirmará que los años le han enseñado a no jugar con los poderes que habitan más allá del mundo de los hombres sin primero estudiarlos y tomar las precauciones apropiadas. Si aun así los personajes se las ingenian para hacer sonar aunque solo sea una cuerda, un sonido vibrante y armonioso se extenderá por la sala. Una nota perfecta y afinada que tiene algo de irreal y que, desde luego, parece imposible que provenga de un violín en tan mal estado que debería llevar años desafinado. Por supuesto el anciano negará haber afinado el instrumento en ningún momento. Está tal y como se lo entregaron hace apenas dos días.

Si los protagonistas se interesan por cómo ha llegado el violín a sus manos, les explicará que tiene socios por todo el mundo que se dedican a la caza y captura de este tipo de piezas únicas. El violín fue adquirido por uno de estos socios en un subasta privada que se realizó en París hace apenas una semana.

Una vez los protagonistas queden conformes, si deciden afrontar la compra del objeto el anciano anotará una cantidad en un trozo de papel y lo tenderá a los protagonistas a lo largo del mostrador. La cantidad – que no detallaremos aquí porque no tiene relevancia – se podrá describir como “absolutamente obscena” y tan solo tendrá sentido si el objeto es, en realidad, el que afirma ser. Por supuesto es posible regatear con el señor Xiao Yi – de hecho, él espera que regateen – y si están dispuestos a pagar una cantidad muy importante de dinero no tardarán en llegar a un acuerdo.

Es posible que los personajes se planteen la opción de hacerse con el violín por las malas, ya sea mediante la violencia o robándolo. Todo es posible con paciencia y un buen plan pero también es probable que

acaben enfrentándose a los nietos del anciano y al mismo Xiao Yi, quien es mucho más de lo que parece, por supuesto.

Los detalles del posible asalto quedarán en manos del director y los jugadores pero dos cosas son ciertas: la tienda está abierta a todas horas, el anciano siempre parece estar tras el mostrador – sus ausencias son muy cortas y da la sensación de que no duerme nunca o que lo hace en el propio mostrador, sentado en su silla sin apenas moverse – y los nietos vigilan a su abuelo de forma permanente (de acuerdo, no son siempre los mismos nietos, pero las estadísticas que mostramos un poco más atrás nos servirán del mismo modo).

Xiao Yi.

Concepto: Un tendero que es más de lo que parece.

Cita: "Wù yǐ xǐ wèi guì" – Lo raro es caro.

FORTALEZA	1	Incontables años
REFLEJOS	3	Se adelanta a tus pensamientos
VOLUNTAD	10	No es del todo humano
INTELECTO	10	Varias vidas de hombres

	2	Sedentario
	1	Uñas largas
	8	Lee en tu alma
	8	No necesita mirar
	5	Parece inofensivo
	10	Nadie ha leído tanto
	8	Anticuario
	6	Ha conversado con Nyarlathotep
	8	Mirada de entropía
	5	Maldición de Gatanothoa

Aguante: 6
Resistencia: 18
Defensa: 10
Iniciativa: 8
Bonificaciones al daño: +0/+0
Entereza: 15
Estabilidad Mental: 45
Degeneración: 3 Longevidad antinatural

Investigando el violín

Una vez con el instrumento en su poder, los personajes sin duda querrán saber más del mismo y se lanzarán a su estudio con interés. Existen muchos medios para llevar a cabo esta investigación, a continuación vamos a exponer algunos de ellos y sus posibles resultados.

Buscando información sobre Erich Zann o el violín.

Si se dedican a buscar información sobre el violín o sobre Erich Zann, lo que podrán encontrar es lo que se indica en el apartado "El mito de Erich Zann".

Tanto da que sea a través de internet como pateando las bibliotecas públicas o privadas más prestigiosas, la información acabará apareciendo de un modo u otro. Si están presentes en uno de estos lugares, encontrarán el diario de Q. Drake, pero si es por la red podrán hallar una referencia a dicho volumen que lo sitúa en tal o cual biblioteca – la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic podría ser un lugar apropiado para situar el diario, si deseas una sugerencia –. Como es natural, junto con el diario encontrarán la misteriosa partitura incompleta.

Interpretando la partitura o tocando el violín.

Otra maniobra interesante por parte de los personajes podría ser interpretar la partitura que han encontrado – ya sea con el violín de Zann o con cualquier otro – o también pueden querer tocar otra melodía diferente con el violín del músico alemán.

En cualquiera de estos casos el personaje que vaya a ejecutar la melodía deberá hacer una prueba apropiada para ello – con REFLEJOS o INTELECTO + o dependiendo de los aspectos implicados y la forma en la que se aproxime el personaje al problema –. La dificultad de la prueba será un 15 ya que la melodía tiene un par de momentos de auténtico virtuosismo y/o el violín está dañado y sus cuerdas requieren un trato sumamente delicado (o porque intenten reproducir la melodía sin sustituir la cuerda que falta).

Sea como sea, una vez comience a sonar la melodía los personajes sentirán como la música les embriaga y les transporta – tirada de ENTEREZA 12 para evitar perder 1 punto de Estabilidad Mental –. En ambos casos, la melodía que sonará será triste y melancólica, acelerándose poco a poco y ganando en fuerza y complicación. La melodía será la misma tanto si siguen la partitura incompleta como si tocan CUALQUIER OTRA MELODÍA en el violín de Erich Zann – tirada de Entereza 15 para evitar perder m puntos de Estabilidad Mental –.

Todos los que escuchen la melodía podrán realizar una prueba de VOLUNTAD + a dificultad 17, ya que sienten que entre la melodía se oculta lo que parecen unas palabras susurradas, quizás un nombre. Quienes superen la tirada estarán seguros de haber escuchado un nombre oculto en la melodía: **Abraham Gilmore**.

La música seguirá sonando mientras el intérprete quiera pero cuando se aproxime a la parte en la que la canción está incompleta – algo que solo podrán saber si han encontrado la partitura – un escalofrío recorrerá sus espaldas y, de repente, la melodía se convertirá en un chirrido estridente que hará estallar las copas y quebrará los espejos y cristales más próximos, incluyendo las pantallas sus teléfonos móviles o las esferas de sus relojes de pulsera – una vez más tendrán que hacer una tirada de Entereza a dificultad 15 para evitar perder C puntos de Estabilidad Mental –.

Si han estado tocando el violín de Erich Zann, cualquiera que haya estado presente habrá podido ver como en la tapa superior del mismo ha aparecido una partitura, como si una mano invisible la hubiera estado grabando con un punzón mientras la melodía sonaba. Por supuesto la melodía está incompleta ya que en la parte en la que el violín está quemado no se ha grabado nada. El trozo que falta es, como no podía ser de otro modo, el mismo que falta en la partitura que hay en el interior del diario de Q. Drake. Pasados unos minutos la partitura se desvanecerá como si nunca hubiera existido.

Si los personajes no han localizado el diario de Q. Drake y están tocando el violín, la búsqueda de la partitura debería llevarles a localizar el diario, ya que investigar a Q. Drake los pondrá en la pista correcta para continuar la aventura.

Haciendo un ritual mágico.

Utilizar la magia es otra forma de averiguar cosas sobre el violín. Si los personajes tienen alguna habilidad arcana apropiada para la ocasión – el Signo de Voor, Leer la telaraña del caos o incluso Melodía infernal o Voces en el vacío enfocadas del modo adecuado – pueden intentar utilizarlas o realizar un ritual para averiguar algo más sobre el violín.

Conseguir alguna información requerirá de un Uso Intermedio de la habilidad – dificultad 15 – con la consiguiente pérdida de Estabilidad Mental. El resultado será equivalente a lo indicado en el apartado anterior, con los personajes escuchando la música y el violín revelando la misteriosa partitura que habita en su interior y susurrando un misterioso nombre – con, por supuesto, las pérdidas de Estabilidad Mental pertinentes –.

Buscando información sobre Q. Drake o sobre Abraham Gilmore.

Si buscan información sobre Q. Drake o sobre Gilmore entre libros o documentos antiguos, lo único que podrán encontrar es el diario de Drake (si es que no lo tenían ya). La cosa cambia cuando se muevan por internet o entre periódicos de actualidad, utilizando palabras claves como Drake, Gilmore, Música o Violín, por ejemplo. Una prueba de INTELECTO + o – lo que resulte más apropiado según el personaje – a dificultad 12, les llevará hasta una serie de artículos de medicina publicados en revistas especializadas.

Estos artículos están escritos en algún caso y hacen referencia en otros a una tal Doctora Amanda Drake. La doctora Drake es la directora del **Sanatorio Drake para Enfermos Mentales**, una institución psiquiátrica ubicada en Boston.

La doctora Drake – cuyo impresionante currículum incluye un título en Medicina, otro en Psiquiatría, media docena de años de conservatorio en la especialidad de violín y un máster en Tratamientos Alternativos – está al frente de la innovación en las terapias para el tratamiento de enfermedades mentales, habiendo aplicado con diverso grado de éxito varias de ellas: Hipnosis, Cromoterapia, Meditación y, en los últimos años, Musicoterapia.

Uno de los artículos más recientes hace mención a los increíbles avances experimentados con el uso de Musicoterapia – concretamente solos de violín – en un paciente ingresado en su institución que aparece identificado como A. Gilmore.

No encontrarán información más concreta por mucho que investiguen, por lo que si quieren avanzar algo más en su investigación no les quedará más remedio que realizar un corto viaje por carretera.

El Sanatorio Drake

El Sanatorio Drake está situado en las afueras de Boston, en una zona residencial rodeada de elegantes chalets y zonas ajardinadas. El sanatorio es un pequeño edificio de una sola altura con una planta en forma de L. La fachada principal da hacia un pequeño aparcamiento donde apenas se ven media docena de vehículos, a la espalda del edificio se encuentra una zona de jardines privados para uso de los internos. Todo el entorno es muy tranquilo, con unas

instalaciones elegantes, no carentes de cierto lujo. Un ambiente exclusivo que no parece al alcance de cualquier bolsillo.

Los personajes no tendrán problemas para acceder al edificio como visitantes. En la recepción, una joven se encarga de las escasas tareas administrativas y será quien atienda en primera instancia a los personajes.

Desde la recepción parten dos pasillos, aunque la puerta que da acceso a uno de ellos se encuentra tras la zona de recepción y su acceso está restringido al personal del sanatorio. Tras él, a través de un cristal esmerilado, se intuye la figura de un guardia de seguridad de aspecto imponente.

El segundo pasillo parte desde la zona de recepción y recorre toda la fachada principal. En éste se encuentran una serie de puertas que conducen al despacho de la directora, los cuartos de limpieza y mantenimiento, una sala de reuniones y los aseos.

Si juegan bien sus cartas y dan alguna excusa plausible, podrán conseguir que la directora los reciba – si se presentan como posibles inversores, futuros clientes o algo por el estilo –. También pueden conseguir que los reciba si hacen alguna referencia al violín, a Erich Zann o a cualquier tema relacionado con el ocultismo. Por supuesto la actitud de la directora al recibirlos no será la misma si se presentan de un modo u otro.

Si su actitud no es la adecuada, también podrían provocar la aparición de uno – o dos o tres – celadores grandes, fornidos y con pocos deseos de hacer amigos.

Celadores.

Concepto: Mantener la situación bajo control.

Cita: "Tranquilízate, no quiero hacerte daño".

FORTALEZA	6	Armario de tres puertas
REFLEJOS	3	Lentos pero seguros
VOLUNTAD	2	Sin imaginación
INTELECTO	2	Su trabajo y nada más

	6	En el gimnasio cada día
	4	Aporrear
	3	Hacerse escuchar a gritos
	3	Vigilar a los internos
	2	Caminar en silencio
	3	Prensa deportiva
	4	Celador

Aguante: 7
Resistencia: 21
Defensa: 14
Iniciativa: 4
Bonificaciones al daño: +2/+1
Entereza: 3
Estabilidad Mental: 9
Degeneración: 0
Ataques: Porra +7 (M+2)

Amanda Drake

La doctora Drake es una mujer de treinta y pocos años, bastante atractiva y con mucho carácter. Está acostumbrada a mandar y es consciente de su posición y de su inteligencia. No se deja avasallar ni intimidar con facilidad y siempre da la sensación de que tiene la situación bajo control.

Si los personajes llegan con alguna excusa convencional los atenderá con la mayor educación y se mostrará interesada en lo que tengan que decir, al menos mientras sus invenciones parezcan tener sentido. Si los personajes comienzan a enredarse en sus propias mentiras o intentan llevar la conversación hacia la musicoterapia, los tratamientos especiales o cualquier cosa que huela remotamente a Erich Zann o a Gilmore, la doctora se dará cuenta en seguida y comenzará a sospechar.

Cuando la doctora comience a sospechar, empezará a hacer preguntas intentando averiguar qué es lo que los personajes han venido a hacer en realidad, pudiendo llegar incluso a obligarles a poner todas las cartas sobre la mesa con su actitud. Y es que la doctora sabe cosas, probablemente muchas más que los personajes y así se lo hará saber, no sin cierta prepotencia. A partir de ese momento intentará dominar la situación y exigir cosas: exigirá ver la partitura, ver el violín, saber de dónde lo han sacado y cualquier otra información sobre un asunto que lleva estudiando desde hace años. Por supuesto, si lo considera necesario para conseguir esa información, también contará parte de lo que sabe.

¿Quién es realmente y qué hace la Doctora Drake?

La doctora Drake es descendiente directa de Quincy Drake, el estudiante de metafísica que convivió un tiempo con el músico Erich Zann y que vivió en primera

Nota para el director.

Lo que se revela a continuación es la historia de la familia Drake tal y como la conoce la doctora. La decisión de los detalles que revelará a los personajes queda en manos del director, aunque intentará contarles tan solo lo necesario para mantener su atención mientras su mente elabora un plan que le permita sacar provecho de la situación. La mayoría de esta información se puede encontrar también en un viejo diario lleno de notas y recortes que la doctora guarda en un cajón de su mesa.

persona toda la experiencia de su misteriosa desaparición. Concretamente Quincy Drake era su tatarabuelo.

Tras la desaparición de su extraño amigo, Quincy dedicó mucho tiempo a intentar encontrar – sin éxito – tanto la calle como el edificio en el que vivió aquellos angustiosos acontecimientos, tal y como indica en su diario. Durante el tiempo que duró su búsqueda nunca logró olvidar por completo la canción que el anciano utilizaba para mantener a raya a la criatura que habitaba tras su ventana, llegando a convertirse en una auténtica obsesión.

Pasó mucho tiempo antes de que sus pies le condujeran al lugar que buscaba. Un día como otro cualquiera, mientras caminaba sumido en sus ensoñaciones, encontró sin más el lugar: la calle, tal como la recordaba, los viejos caserones y, por fin, el edificio que fue su hogar y en él la buhardilla que habitaba Erich Zann. Sin embargo todo el lugar estaba bañado por una capa de irrealidad que hacía dudar de su propia existencia, como si no fuera más que un sueño. Esa sensación se veía reforzada por la ausencia total de vida. Ni en las calles ni en ninguno de los edificios se veía o escuchaba un alma.

Tras armarse de valor, Quincy subió hasta el ático y entró en la vieja buhardilla del señor Zann. No había rastro ni del viejo músico ni de sus partituras, sin embargo, en el suelo junto a la ventana, descansaba su violín, sin el arco y con una cuerda rota.

No fue hasta mucho tiempo después que Quincy fue consciente de que había visitado un lugar conocido como las tierras del sueño.

Los años siguientes Quincy los dedicó a estudiar música y a buscar textos que pudieran aclarar lo que había sucedido con su amigo. Encontró mucha información, oculta en viejas bibliotecas o transmitida por boca de extraños eruditos cuyas mentes estaban parcialmente quebradas por haber entrado en contacto con horrores indescriptibles. Y así, entre falsedades, leyendas y supersticiones encontró la verdad. Su viejo amigo Erich Zann había sido secuestrado por una criatura inconcebible conocida como el Tru'Nembra, el ángel de la música. Un ser surgido del sonido de las flautas de una entidad llamada Azathoth con un único objetivo, capturar a aquellos cuya música despierta sus sentidos para conducirlos a la corte de su señor y que toquen ante él.

Desde ese momento, el objetivo de Quincy fue acabar con ese ser y para ello necesitaba la canción de Zann, una canción que había comenzado a olvidar y que no era capaz de interpretar debido a su dificultad. Practicó y practicó, día y noche, con grandes maestros que hicieron de él un intérprete excepcional. Durante ese largo viaje de aprendizaje el destino quiso que conociera a una buena mujer que supo ver

más allá de su obsesión, una mujer a la que amó y con la que formó una familia. Y mientras su vida continuaba, mejoró tanto su arte y tanto se afanó en intentar ejecutar a la perfección la antigua canción del anciano alemán que, un terrible día, el Tru´Nembra vino en su búsqueda.

Quincy luchó contra la criatura utilizando su música y consiguió mantenerla a raya, sin embargo fue incapaz de empujarla de regreso a su lugar de origen, no podía expulsarla de nuestro mundo. Por alguna razón la canción no cumplía su cometido... ¿era posible que estuviera cometiendo algún error? Entonces decidió improvisar. Los muchos textos leídos abrieron su mente y reinterpretando la partitura original cambió la melodía y arrastró al Tru'Nembra tras las notas hasta lograr aprisionarlo en lo único que su ofuscada mente encontró a mano: el cuerpo de su esposa. Incapaz de contener al ser, la mente de la mujer se quebró y con sus fragmentos se forjó una prisión que retuvo al ser y liberó al mundo de su presencia por un tiempo.

Incontables fueron las lágrimas que Quincy derramó al descubrir lo que había hecho. Había conseguido aprisionar al Tru'Nembra pero a un coste terrible. Sin embargo, con el paso de los días su mente torturada aceptó sus actos y decidió transmitir su conocimiento a su hijo, educándolo en la necesidad de mantener a esa criatura alejada del mundo, aprisionada del modo que fuese necesario. Y así, su canción y su legado pasaron de padres a hijos hasta llegar a manos de la doctora Drake.

¿Quién es Abraham Gilmore?

Abraham Gilmore es uno de los pacientes de la clínica y la actual prisión del Tru'Nembra. Las prisiones de la criatura no duran eternamente, los seres humanos envejecen y mueren por lo que la prisión requiere ser renovada cada cierto tiempo y esa es la labor que lleva realizando durante tres generaciones la familia Drake. La clínica es la cobertura perfecta para esta labor, un suministro continuo de mentes dañadas más allá de toda posible cura que son perfectos recipientes en los que aprisionar al ángel de la música.

Sin embargo la doctora no pretende quedarse ahí. Es consciente de que la prisión no es una solución definitiva. Tarde o temprano alguien cometerá un error y el Tru'Nembra escapará de su prisión por culpa de un accidente o una muerte inesperada del recipiente. Recuperar la canción original es la única forma de volver a expulsar al ser hacia el plano de realidad en el que habitaba y cerrarle la puerta a nuestro mundo. Por desgracia la labor es imposible pues el único ser en la creación que recuerda al completo la partitura original es, paradójicamente, el propio Tru'Nembra.

Amanda Drake.

Concepto: Guardiana del legado de Quincy Drake.

Cita: "En realidad no tienen ni idea de las fuerzas con las que están jugando"

FORTALEZA	4	Resistente
REFLEJOS	5	Dedos ágiles
VOLUNTAD	6	Acostumbrada a mandar
INTELECTO	7	Más lista que la mayoría

	5	Media maratón
	4	Defensa personal
	8	Sonsacar información
	6	Suspicaz
	4	Medias verdades
	6	Música
	8	Psiquiatría
	4	Todo sobre el Tru'Nembra
	7	La canción de Quincy Drake
	3	Soñadora

Aguante: 7
Resistencia: 21
Defensa: 15
Iniciativa: 8
Bonificaciones al daño: +2/+1
Entereza: 9
Estabilidad Mental: 27
Degeneración: 2 Pesadillas constantes

Visitando a A. Gilmore

Una vez puestas las cartas sobre la mesa, la doctora estará dispuesta a lo que sea por hacerse con el violín, con la esperanza de que, de algún modo, éste le ayude a recuperar la verdadera canción de Erich Zann que le permita expulsar al Tru'Nembra. Está dispuesta, por supuesto, a poner en riesgo las vidas de estos desconocidos que han acudido a ella con mentiras si eso le da una oportunidad. Por esta razón intentará negociar con ellos y les ofrecerá ir a visitar a su paciente estrella, Abraham Gilmore.

La doctora guiará a los personajes hasta la zona privada de la clínica, más allá de la zona de recepción. Una vez allí y

acompañados por uno de los celadores, Amanda Drake los conducirá hasta un ascensor. El panel de mandos solo tiene una única cerradura en la que la doctora introducirá una llave que lleva en el bolsillo. En ese momento el ascensor comenzará a descender, hundiéndose en la tierra lentamente durante un tiempo que se antojará más largo de lo razonable.

Al abrirse las puertas se encontrarán ante un pasillo lóbrego que se extiende a ambos lados del ascensor durante muchos metros. El pasillo está repleto de puertas metálicas tras las que se escuchan gemidos y sonidos agónicos que pondrán los pelos de punta. La doctora caminará en silencio, sin responder a ninguna pregunta hasta llegar a la puerta situada al final de uno de los pasillos. Tras abrir la puerta franqueará el paso a los personajes y dirá: *"Permítanme presentarles al señor Gilmore"*.

El interior de la estancia es muy pequeño. Tanto el suelo como las paredes están acolchados y la iluminación es una triste bombilla que cuelga el techo a bastante altura. En el suelo hay un único jergón maltrecho y sucio, y toda la estancia huele a orines y heces. Junto al triste camastro, ataviado con un pijama de rayas bastante raído y con una camisa de fuerza medio desabrochada, podrán ver a un niño que no tendrá más de diez años. Su expresión indica a las claras su estado mental, con los ojos mirando al techo sin enfocar a ningún punto en concreto, la boca abierta y un hilillo de baba colgando de la comisura del labio.

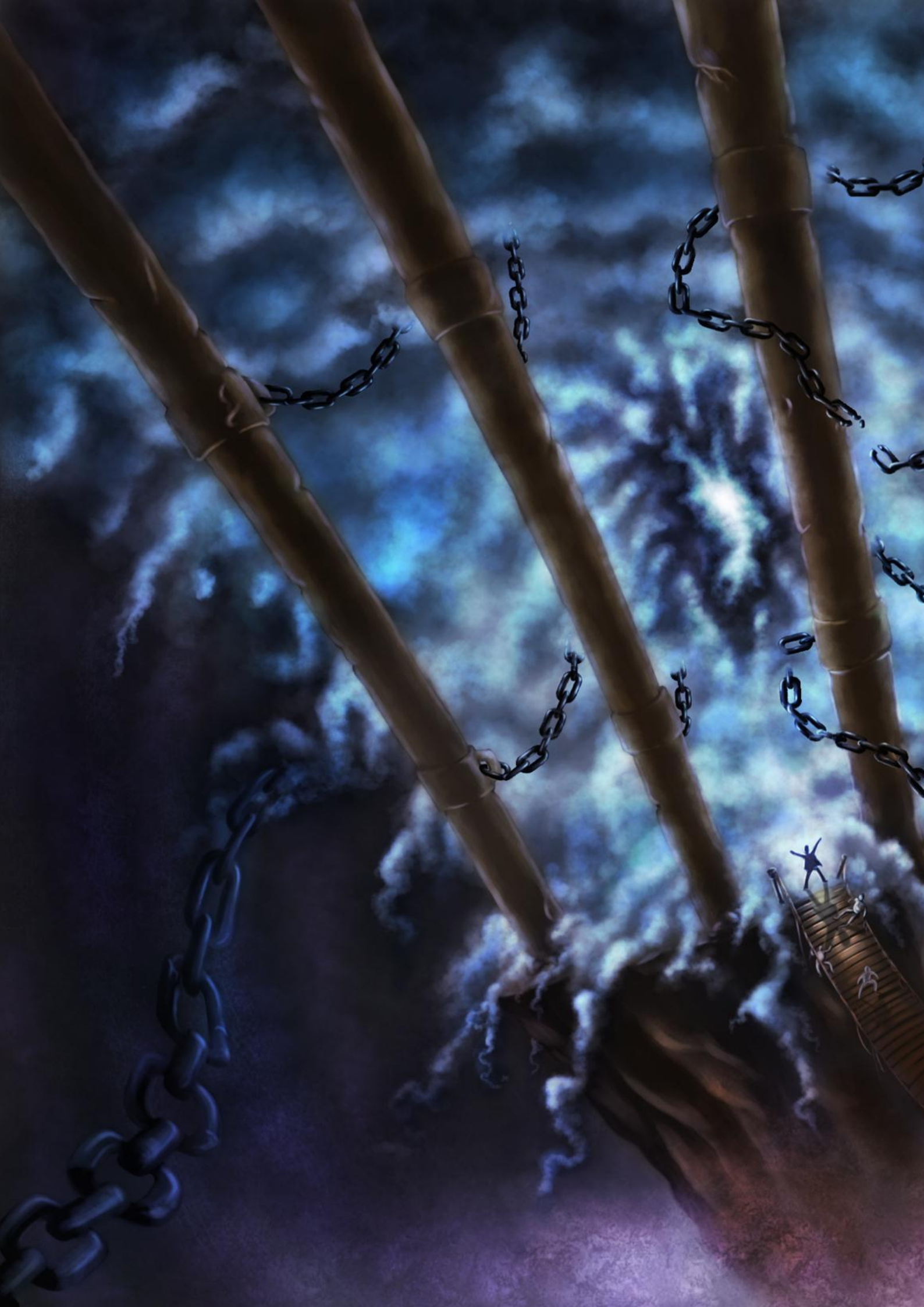
La doctora entrará en la sala y les invitará a hacer lo mismo, presentándoles a Abraham Gilmore. Si no lo había hecho hasta ahora, será el momento en el que explique la historia de su antepasado y la función que cumple el pequeño Gilmore como prisión del Tru'Nembra. Se trata de un joven sin familia ni hogar que su institución ha recogido, liberando al estado de la tutela y el tratamiento del muchacho. No intentará buscar excusas ni justificar sus motivos. Sus razones son más que suficientes para ella y no busca la comprensión de los personajes.

En este punto las posibilidades son infinitas y cada grupo de personajes afrontará los últimos descubrimientos de una manera diferente y es imposible abarcarlas todas aquí. Sin embargo, la doctora intentará conducir la conversación hasta el punto que a ella le resulta de interés, negociando, intentando hacerse con el violín y ofreciendo a cambio dinero, compartir sus conocimientos sobre lo oculto y la ocasión de colaborar con ella en la derrota definitiva del Tru'Nembra.

La prisión del Tru'Nembra

Como es posible que les haya comentado ya a los personajes, el Tru'Nembra es el único que conoce la canción completa de Erich Zann. Si los personajes fueran capaces de convencerlo, intimidarlo o engañarlo de algún modo para que la revelase o la cantase, ella cree ser capaz de reproducirla con fidelidad y lograr así expulsar al ser de nuestra realidad, quizás para siempre.

Si los personajes muestran su curiosidad les contará que para poder hablar con el Tru'Nembra deben viajar hasta su prisión, la cual se encuentra en un remoto lu-



gar de las tierras del sueño. Si los personajes aceptan su propuesta, ella puede llevarlos hasta aquel lugar mediante la hipnosis, de forma que puedan hablar con la criatura e intentarlo.

Si los personajes rechazan la oferta intentará negociar una forma de quedarse con el violín, la partitura y todo lo que pueda ayudarla en su investigación. Si, por el contrario, aceptan la oferta, la doctora les ofrecerá realizar la sesión de hipnosis allí mismo, inmediatamente, aunque si se niegan no tendrá problema en concertar con ellos una cita para otro momento.

Durante la sesión de hipnosis, la melodiosa voz de la doctora arrancará a los personajes de la realidad y los transportará hasta un lugar indefinible. Al abrir los ojos se encontrarán al principio de un largo pasillo que parece estar suspendido sobre la nada más absoluta. Da igual en qué dirección miren los personajes, todo parece una enorme extensión vacía en la que, sin embargo, pueden ver a pesar de no distinguir una fuente de luz.

Cuando se decidan a andar, tras una cantidad de tiempo que no serán capaces de medir, el panorama cambiará. De repente se encontrarán ante una gigantesca plataforma circular que, al igual que el pasillo que los ha llevado hasta ella, se encuentra suspendida en la nada. La plataforma tiene siete gigantescas columnas distribuidas a lo largo de su perímetro y, de cada una de ellas, parte una gruesa cadena que se pierde en el interior de una masa informe, una especie de humo oscuro y cambiante del que parecen brotar toda suerte de hermosas melodías.

Los personajes serán conscientes de encontrarse en la presencia del Tru'Nembra y deberán realizar una tirada de ENTEREZA a dificultad 20 que provocará una pérdida de Estabilidad Mental (C/CM) dependiendo de si tienen o no éxito en la prueba.

Los que no caigan presa de un arrebato de locura comenzarán a escuchar la voz musical de la criatura en sus mentes. El Tru'Nembra parecerá conocer sus anhelos y deseos, ofreciéndoles poder con el que conseguir aquello que quieren. La criatura pedirá ser liberada a cambio de dicho poder, pero no exigirá una liberación total, ofrecerá un poder sin límites a aquel que decida liberarle de una sola de las cadenas.

Si cualquier personaje accede, simplemente con desearlo, una de las cadenas estallará y desaparecerá en la nada. De inmediato una oleada de poder recorrerá al personaje quien podrá repartir cinco puntos libremente entre sus características, su habilidad de y cualquier habilidad de que desee aprender. También recibirá de forma automática un punto de DEGENERACIÓN.

El Tru'Nembra seguirá tentando y regalando poder a cualquiera que quiera escucharlo y lo libere de cadenas. Lo seguirá haciendo hasta que los personajes decidan marcharse o quede libre de cuatro cadenas, momento en el cual sus fuerzas serán suficientes para destruir las tres cadenas restantes y quedar libre por completo.

Conseguir la canción.

Conseguir la canción no será fácil ya que el Tru'Nembra centrará su conversación en aquel al que pueda convencer con facilidad. Sin embargo una negociación inteligente, el engaño o la intimidación podrían tener éxito. Cualquier personaje que plantee una situación razonable y consiga la atención del ángel de la música, tendrá derecho a una prueba con la CARACTERISTICA + HABILIDAD apropiada a dificultad 25. De lograrlo, el Tru'Nembra revelará el trozo de canción que falta.

Si regresan con la canción, la doctora Drake quedará muy impresionada con los personajes y habrán conseguido un nuevo e interesante contacto para el culto. La doctora no hará nada de inmediato pero en unos días y tras estudiar la partitura completa, procederá a expulsar al Tru'Nembra del cuerpo de Gilmore y de nuestra realidad.

El Tru'Nembra queda libre.

Si liberan demasiadas cadenas o si, por alguna razón, el joven Gilmore muere, el Tru'Nembra quedará libre. Un extraño humo negro comenzará a salir por todos los orificios del cuerpo del joven Gilmore, incluidos los mismos poros, invadiendo poco a poco la habitación. La doctora Drake reaccionará de inmediato y comenzará a cantar o a tocar la melodía de su tatarabuelo que es, en esencia, la misma que la del anciano Erich Zann.

El cántico de la doctora tiene como objetivo volver a encerrar al Tru'Nembra en un cuerpo, en concreto en el de uno de los personajes. Para ello utilizará la canción contra un personaje que podrá resistirse con una tirada de VOLUNTAD + . Si en tres intentos no lo ha conseguido, la criatura logrará escapar, ocurriendo lo que se describe en el apartado final.

Si la doctora vence y logra encerrar al Tru'Nembra en un nuevo cuerpo, la mente del personaje escogido se quebrará para siempre y quedará reducido a un vegetal que tan solo servirá para contener a la poderosa entidad. El joven Gilmore habrá muerto y la doctora, visiblemente enfadada, intentará que los personajes restantes abandonen el lugar y quedarse con el violín y la partitura. Su interés es tal que a pesar de todo estará dispuesta a negociar, pero no dudará en intentar arrancárselo por la fuerza, con ayuda de sus celadores.

Finales posibles

La historia puede terminar de muchas formas, sobre todo si el Tru'Nembra no ha conseguido escapar. Los personajes pueden haber conseguido una nueva aliada o una enemiga de relativo poder, pueden tener aún el violín o haberlo cambiado por nuevos conocimientos. Muchas variables diferentes.

Sin embargo, si el Tru'Nembra escapa, lo que sucederá es que tanto la clínica y sus alrededores como todos aquellos que se encuentren en su interior, desaparecerán para siempre del mismo modo que la calle y el edificio en el que vivía Erich Zann, borrándose de la existencia hasta el punto que nadie recordará jamás ni la clínica ni a ninguno de los que en ella se encontrasen.

FIN

La Musica de Erich Zann

Erich Zann, un violinista virtuoso cuyo nombre pocos conocen.

Una leyenda mencionada entre susurros.

¿Existió realmente aquel hombre?

Entra y descubre la verdad.