



LOS PADRES DE LA CIUDAD

KULT

Junto a la presente ayuda de Juego aparece, en este mismo número, un módulo que tiene como protagonistas centrales a estas entrañables criaturitas. Naturalmente, no íbamos a hacer el módulo sin proporcionarte a estos personajes (y viceversa). Como se explica en el módulo, estos monstruos están basados en el relato de Clive Barker "El tren de la Carne de Medianoche" (Libros Sangrientos), cuya lectura aconsejamos a todos los Directores de Kult. Nos vemos dentro de unas páginas, quizás entonces nuestro encuentro no sea tan agradable...

POR SALVADOR TINTORÉ

a sí que lea. Lea y aprenda. Después de todo, es bueno estar preparado para lo peor y sabio aprender a andar antes de perder el aliento.

(Clive Barker, Libros de Sangre)

Estos nuevos monstruos están estrechamente relacionados con una secta llamada la Ordo Voraginis, cuyos pormenores se detallan en el nuevo suplemento *Legiones de la Oscuridad* (LdO) que M+D acaba de publicar. Recomendamos a todos los Directores de Kult que intenten procurarse un ejemplar. De no ser así, los Padres de la Ciudad pueden aparecer igualmente en las partidas, aunque necesitarán de algunas adaptaciones puntuales que deberá hacer el propio Director de Juego. En este ayuda, así como en el módulo que aparece en este número, se dan algunos consejos para ello.

Historia

Cada Padre (o Madre) de la Ciudad tiene una historia particular, aunque todas sus historias tienen elementos comunes. Los Padres de la Ciudad han sido figuras importantes de la ciudad donde residen (políticos, científicos, legisladores, artistas...), algunos de ellos son, incluso, parte de los primeros fundadores. Todos ellos pertenecieron en algún tiempo (de hecho aún pertenecen) a la Ordo Voraginis y fueron iniciados en los rituales de la magia caníbal, llegando a ser expertos en el tema. Tarde o pronto fueron infectados por la Famea pero, a diferencia de los Bacchor, no fueron dominados del todo por el ansia de carne humana, gracias a su elevado EGO y a sus conocimientos mágicos. Pueden controlar su ansia siempre que sean alimentados periódicamente (cosa de la que se ocupan los miembros de la Ordo) y no deambulan por las ciudades, al contrario que los Bacchor, en busca de presas humanas. Los Pa-

dres necesitan alimentarse de carne humana como mínimo una vez por semana. Una vez al año los Padres de cada ciudad hacen un ritual en el que lanzan el conjuro "Alargar Vida" (LdO pág.78) sobre personas aún vivas y luego se comen su corazón, aún caliente. Con ello consiguen robarle a la muerte un año de vida, y esto es lo que les permite ser, parcialmente, inmortales.

Los miembros de la Ordo toleran a los Padres y atienden sus necesidades básicas (es decir, los alimentan), aunque los tienen confinados en lugares secretos de los que nunca podrán salir. Sobre el porqué los miembros de la Ordo, especialmente Cecilia Terrento, no han acabado con ellos sólo se pueden formular hipótesis: Algunos miembros de la Ordo Voraginis creen que es por respeto al pasado y al poder de los Padres (más vale tenerlos alimentados y que no den problemas). Otros, quizás más acertados, piensan que Cecilia Terrento quiere conservarlos vivos para que sirvan como cebo de los Dinychos, que acudirán atraídos por el poder mágico que los Padres acumulan. De este modo, si los Dinychos van a por los Padres no molesta-





rán a otros miembros de la Ordo (especialmente a ella). Sea como sea, lo cierto es que los Padres han sobrevivido hasta el momento, y algunos tienen más de mil años de vida...

Se rumorea que con los Padres de Nueva York reside el Proto-Padre, Padre de Todos los Padres, una especie de gigantesca masa informe de carne humana, continuamente cambiante y que encarna la esencia primigenia del canibalismo desde los tiempos de Caín, una masa de carne a la que todos los Padres están condenados a unirse tarde o pronto. Si estos rumores son ciertos o no, es algo que sólo saben los propios Padres, pero que no han desvelado a nadie nunca.

Descripción física

Son seres bajos y delgados, con la piel pálida, llena de pupas y muy estirada sobre sus huesos, tanto que en algunos puntos parece haberse roto y el hueso asoma sobre una costra de pus negro. Van semidesnudos, cubiertos con harapos, que en alguna época fueron lujosos vestidos. En el peor de los casos cubren sus cuerpos con pieles humanas o, simplemente, van desnudos, lo que permite ver que son unos seres casi asexuados, ya que su extrema delgadez hace prácticamente imposible distinguir los hombres de las mujeres. Son casi totalmente calvos, exceptuando algunos mechones de pelo que aparecen sobre sus cabezas. Sus ojos tienen las pupilas muy dilatadas, ya que están acostumbrados a vivir en una oscuridad casi total. Los dientes es lo único intacto que parecen conservar, grandes y afilados, sobre todo los caninos, aunque de un color amarillento enfermizo. Sus manos acaban en unas largas y fuertes uñas que recuerdan las zarpas de un animal.

Personalidad

A pesar de su apariencia infrahumana, los Padres de la Ciudad conservan la mayoría de sus refinados modales y sus recuerdos, lo cual puede resultar paradójico si se tiene en cuenta su aspecto y sus ropajes. Son extremadamente educados y tratarán a los personajes con la mayor cortesía posible, dentro de los límites de la partida, aunque marcando las distancias. Pero no te engañes, los Padres son, al fin y al cabo, caníbales y los personajes, un prometedor menú.

Consejos de Interpretación

Habla de manera educada y con una voz bien modulada aunque cascada. No fijas los ojos en los de los jugadores sino que procura mirar más allá de la habitación en la que te encuentres, o, simplemente, mira de reojo. De vez en cuando dirige miradas furtivas a los jugadores, como si envidiaras su cuerpo joven o como si tuvieras ganas de meterles un mordisco. Cuando los

Padres estén comiendo haz chasquear fuertemente la lengua contra el paladar, imitando el sonido de la masticación. Aparte de esto, no demuestres ni miedo ni vergüenza ante los personajes.

Modificador a la tirada de terror: +/- 0. Cuando se les ve comer -5.

Estatura: Variable. En todo caso no suelen superar los 160 cm.

Peso: Variable, aunque son muy delgados. Máximo de 50 Kgs.

Movimiento: 8 m/RC.

Acciones: 3.

Bono de iniciativa: +4.

Bono al daño: +1.

Capacidad de daño: 4 rasguños=1 herida leve
3 hs.leves=1 herida grave
2 hs.graves=1 mortal.

Resistencia: 60.

Desequilibrio mental: Variable. Mínimo de -75, algunos tienen un desequilibrio tan negativo que están a punto de despertar (o han despertado ya, a opción del Director de Juego).

Limitaciones: Aspecto no humano (ver descripción) y Canibalismo.

Poderes: Armas naturales, Sentidos Superiores y Juventud eterna (no envejecen mientras puedan realizar anualmente su ritual de Alargar Vida (LdO, págs 77 y 131). Este último poder no hace a los padres invulnerables a las armas y ataques ni aumenta su Resistencia ni su Capacidad de Daño. Algunos Padres cuentan también con el Poder de Voz de mando.

Secretos inconfesables: Canibalismo.

Ventajas: Resistencia a las enfermedades, Intuición de la magia. Otras, a opción del Director de Juego, según el pasado del Padre.

Desventajas: Antipático a los animales, Buscado por los Dinychos (ya que todos los Padres de la Ciudad son magos de la Necromantia Antropofagia).

Habilidades: Varían mucho de un Padre a otro. Aquí se dan algunas habilidades comunes que pueden ser ampliadas o cambiadas por otras, a discreción del Director de Juego: Acechar 16, Buscar 16, Combate nocturno 22, Combate sin Armas 6, Esquivar 16, Sigilo 16, una Habilidad Académica a nivel 10 mínimo. Dos lenguas mínimo a elección del Director, a ser posible una de ellas antigua (Griego, Latín o Egipcio antiguo), todas ellas a nivel 20 o superior.

Magia: El Saber de la Muerte (Necromantia Antropofagia) con un Grado de Saber 35 mínimo. Los conjuros varían según el grado de poder que alcanzó el Padre como mago antes de ser infectado por la Famea. Todos ellos tienen el conjuro de Alargar la Vida (LdO página

78) con un Grado de Saber 33 mínimo. Algunos dominan dos conjuros especiales del Saber de la Muerte adaptados a la Necromantia Antropofagia que son Invocar Voracie (GS 20 mínimo) y Atar Voracie (GS 12 mínimo). Ambos Conjuros se explican con mayor detalle al final de esta Ayuda de Juego. Otros Conjuros que puedan dominar los Padres de la Ciudad quedan, cómo no, condicionados a la voluntad del Director de Juego.

Tipos de ataque: A los Padres de la Ciudad, paradójicamente, no les gusta la violencia innecesaria, ya que todos ellos fueron, en su tiempo, hombres y mujeres de gustos refinados, quizás en exceso refinados... Prefieren usar la Magia, Voz de Mando (los que posean el poder) y los Voracies para protegerse de cualquier ataque, improbable de todos modos ya que los Padres se esconden muy bien. En verdad, su único temor es que algún día sean atacados por los Dinychos (LdO pág.80). Sólo en casos de vida o muerte los Padres usarán sus armas naturales para defenderse: Mordisco 12 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-22, hm 23+), 2 Garras 15 (ras 1-8, hl 9-15, hg 16-24, hm 25+).



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE



Equipo: Harapos o pieles humanas con las que cubren sus cuerpos. Todas las herramientas necesarias para llevar a cabo sus rituales mágicos (escondidas en un lugar seguro). Aparte de este limitado equipo sólo tienen antorchas para iluminar sus banquetes —ciertamente, poseen Sentidos Superiores que les permiten ver en la oscuridad, pero encuentran mucho más "romántico" una cena a la luz de las antorchas.

Territorio: Únicamente en las ciudades donde exista un templo de la Ordo Voragines (LdO, Página 79). Por lo general son confinados en el subsuelo de las mismas. En Barcelona su territorio se halla en un punto indeterminado de la línea de metro, al igual que ocurre con sus homólogos de Nueva York (según el relato de Clive Barker, al menos).

Número en que se encuentran: Según el tamaño de la ciudad en que se esconden (1d10 por millón de habitantes), por cada 5 Padres de la Ciudad puede haber, a opción del Director, un Voracie que les proteja (LdO, Página 79). No suelen superar los 100. En Barcelona hay unos 30, protegidos por 6 Voracies.

AGI:10+D10(16)	BEL:1D10 (6)
PER:10+2D10(22)	FUE:1D10 (6)
EGO:10+D10 (16)	EDU:10+2D10(22)
CON:1D10(6)	CAR:10+1D10(16)

Nuevos conjuros de la necromantía antropofagia

Los conjuros Invocar Voracie y Atar Voracie son, en síntesis, muy parecidos a los Conjuros del Saber de la Muerte "Invocar Criatura de la Muerte" y "Atar Criatura de la Muerte" respectivamente pero, como su mismo nombre indica, sólo sirven para invocar y atar a un Voracie. Se cuenta que ambos conjuros fueron desarrollados, a partir de los anteriores, por la propia Silia Terencia (ahora Cecilia Torrento), matriarca y fundadora de la Ordo Voraginis, después de su retorno a Roma hace más de mil ochocientos años. Gracias a estos conjuros, hoy en día, Cecilia Torrento mantiene protegido el Templum Primum Romanum (y los Padres sus respectivos refugios). Para más detalles sobre la Ordo Voraginis, en general, y Cecilia en particular, consulta el suplemento Legiones de la Oscuridad.

A continuación se detallan los nuevos Conjuros de Invocar Voracie y Atar Voracie, para mayor alegría del Director de Juego. No hay ni que decir que los rituales descritos NO funcionan en el mundo real. Así que nada de experimentos con gaseosa.

1. Invocar Voracie

Con este Conjuro el Mago puede llamar a un Voracie al Infierno y traerlo hasta su mundo. Para ello es necesario que el Conjurador saque un Efecto mínimo de 10 en la tirada, de fallarla la invocación no funcionará. Por cada múltiplo de 10 entero que se saque en la tirada (20, 30...), el Conjurador conseguirá llamar un Voracie adicional (2,3...).

Se ha de tener en cuenta que la Invocación sólo sirve para traer al Voracie, para dominarlo será necesario que el mismo Mago (u otro Conjurador) realice el Conjuro "Atar Voracie". Si no es así, el Voracie permanecerá encerrado en el Círculo hasta que sea atado, expulsado o se rompa el Círculo, con lo que el Voracie quedaría liberado y empezaría a comerse a todo bicho viviente que se le ponga por delante.

GS: 10.

Pérdida de Resistencia: 40.

Equipo: Un cuerpo humano despellejado (de hecho, sirve cualquier animal, pero el cuerpo humano es una materia prima muy abundante en la Ordo). Incienso y velas negras.

Herramientas mágicas: El Cetro y el Cáliz.

Círculo de Protección: El Círculo inscrito con los Nueve Pentágonos. El dibujo se traza con sangre humana (también vale la de animal, pero ya se conocen los gustos de la Ordo). En cada vértice de cada Pentágono se coloca una vela negra encendida. El cuerpo humano se coloca en el centro del Pentágono.

Invocación: Se repite rítmicamente la palabra "Voracie" hasta el aburrimiento.

Gesticulación: Se va esparciendo el humo del incienso en movimientos sinuosos de abajo a arriba del cadáver.

Visualización: El Voracie se visualiza primero como una nube de humo amarillento, mezclada con el propio humo del incienso. Luego como una masa de pus amarillo que cubre el cuerpo humano. Finalmente aparece el Voracie devorando el cadáver.

Duración: -

Tiempo de preparación: 7 horas (desollamiento del cuerpo no incluido).

2. Atar Voracie

Con este Conjuro el Mago puede atar a un Voracie del Infierno y obligarle a que le obedezca por un período de tiempo indefinido (ver Duración). No es necesario que sea el mismo Mago el que invocara al Voracie: el Conjuro funciona sobre cualquier Voracie. Sin embargo, no puede atarse a un Voracie que ya haya sido atado por otro Mago, solo podrá ser matado, expulsado (Expulsar Criatura de la Muerte, LdO págs. 129 y 130) o liberado del vínculo (ver más abajo).

Para conseguir atar al Voracie es necesario que el Conjurador supere una tirada de Ego con un efecto mayor que la del Voracie. Si falla, el Voracie está libre.

GS: 12.

Pérdida de Resistencia: 45.

Equipo: La piel del cadáver desollado que ha servido para Invocar al Voracie. Se desintegra al romperse el vínculo.

Herramientas Mágicas: El Cetro y el Cáliz.

Círculo de protección: El mismo que en el conjuro de Invocar Voracie.

Invocación: Se reza a los poderes que atan, como Acme, Arrash y Oinomirtam.

Gesticulación: El Mago se coloca la piel como si se tratara de una túnica. Deberá conservarla puesta para mantener su poder sobre el Voracie.

Visualización: El conjurador visualiza una línea roja que une su cuerpo con el del Voracie a través de la piel humana.

Duración: Indefinida, hasta que se rompa el vínculo (ver Nota).

Tiempo de preparación: 50 minutos.

Nota: La duración del Conjuro Atar Voracie es, en principio, indefinida hasta que se rompa el vínculo. El vínculo sólo puede romperse de las siguientes maneras:

- Matando al Voracie (la piel se desintegra).
- Matando al mago que lo ató (sin embargo, el Voracie continúa atado a la piel).
- Destruyendo la piel completamente (el Voracie queda libre y, a lo mejor, le pasa las cuentas al mago).
- Robando la piel (el nuevo poseedor de la piel controlará al Voracie).

Comentario final: Así se comprende que algunos Padres de la Ciudad vayan ataviados con pieles humanas (las usan para controlar a los Voracies). Sin embargo, no es necesario llevarlas siempre puestas para controlarlos (sólo para darles órdenes). Si se llevan puestas el Voracie seguirá y obedecerá al portador como un corderito, de otro modo permanecerá quieto hasta recibir una orden.

Es poco probable que a algún Personaje de la partida se le ocurra robar una piel a uno de los Padres para controlar a un Voracie. De haber un combate con los Voracies delante de los Padres, el Director de Juego puede describir (muy por encima) como desaparece alguna piel cuando se destruye a un Voracie, como si fuera un hecho casual. Si a algún jugador se le enciende la bombillita, el Director de Juego deberá considerar muy seriamente la posibilidad de hacerle miembro honorario de la Ordo Voraginis: ¿cómo se pueden tener ideas tan retorcidas?...