

# la escalera

Una aventura para Kult

por Roser Martínez

## Prólogo

Nikopol es pintor, hombre de pocas palabras y un cuestionado artista. Su obra pictórica, repleta de sadismo y crueldad, refleja su personalidad. Ha pasado su vida estudiando y disfrutando plenamente de los exquisitos placeres del dolor carnal, asistiendo a ceremonias y verdaderas orgías sadomasoquistas.

Ya nada le produce placer, dolor o cualquier otra cosa parecida. Alguien le ha hablado de una serie de cajas datadas antes que el mundo fuera mundo y que adecuadamente utilizadas llevan hasta las fronteras de lo inimaginable.

Arruinado y casi sin juicio, logra localizar una de ellas, pertenece a un supuesto anticuario llamado Leo Kessler, realmente traficante de objetos de dudosa procedencia. Desesperado, consigue dinero de su Hermana Elzbieta y de su representante artístico Herman Strauss.

## Así fue

Pasó sus dedos suavemente por los extraños grabados, hasta que la pared se abrió. Primero una luz tenue, tras ella algo que quedaba lejos de ser humano.

Su piel había sido arrancada, el vientre se abría en canal, dejando ver supurantes vísceras llenas de artilugios punzantes. Lo que quedaba de aquel cuerpo estaba atado con un apretado hilo de pescar y sujetado por anzuelos.

Aquella amorfidad sangrante extendió sus brazos.

Nikopol nunca hubiera pensado que el dolor final fuera tan las-

timero.

Berlín 1995.

Los PJs buscan piso barato (busca una buena razón para ello).

Puedes dar un rodeo y hacerles ver algún otro, pero naturalmente será caro, alejado o en mal estado. Alquilando al final nuestro precioso piso.

Es un edificio de cuatro plantas, algo antiguo y de madera, con grandes ventanales a la calle.

Los interfonos no funcionan, salvo el de la portería (algo que deberías hacer notar).

El portero sale lentamente a abrir, si algún PJ es educado y le da la mano, descubrirá que el hombre estaba comiendo pollo o algo parecido, si no, intenta que se limpie las manos en la camiseta de manera que parezca algo palurdo.

Les dirá que el piso es tranquilo, que no molesten a los vecinos, ya que son mayores, y no quieren fiestas ni escándalos.

Tras advertirles que el ascensor es muy viejo y que para bajar tendrán que utilizar las escaleras subirán al 3º piso.

(Crea ambientación: el ascensor sube lentamente por las escaleras iluminando los rellanos creando sombras inexistentes).

## El piso

(Ver mapa)

No se darán cuenta a la primera, pero luego notarán un fuerte olor a podredumbre que se hace más intenso en el cuarto de baño, en él también oirán ruidos extraños que vienen del piso de abajo: conversaciones, gritos, cintas rebobinando, bastante inaudibles para ellos... Así como también verán alguna cucaracha.

En el trozo de pasillo que lleva al

salón, hay una alfombra, en realidad un mosaico, si pasan tirada de PER.: nivel bueno, descubrirán que es un croquis del edificio. La baldosa que representa el piso donde se encuentran se mueve, en el interior encontrarán un pasaporte a nombre de Nikopol Jesenka (polaco) 500 marcos y una agenda telefónica con los telf. de Leo Kessler, Herman Strauss, Elzbieta y Otto Dederman.

Por la noche el PJ que duerma en la habitación grande será invadido por un ejército de cucarachas, que saldrán de las grietas del techo.

Si la luz es encendida, dichos bichos correrán frenéticamente por todos lados (échale cuento, primero dile que oye un cric-cric, luego algo que sube por su cara, etc... si se levanta de la cama para encender la luz puede pisar angustiosamente una.).

## El piso de arriba

El olor cada vez se hará más insoportable hasta que los PJs decidan subir. Si intentan de entrar por la puerta, estará bloqueada, nadie contestará, etc.. el único modo de entrar es por el patio de luces escalando por una tubería.

El hedor es inaguantable, el piso está cubierto de bolsas de basura (en el interior de ellas encontrarán pequeñas bolsas con todo tipo de desperdicios, incluso las heces y orines como si alguien se hubiera dedicado a guardarlo todo por miedo a que se lo quitaran. (Ver PNJ Sres Shultz).

Después de apartar algunas bolsas podrán llegar al salón, allí de espaldas a ellos, sentada en una cómoda se encuentra la Sra Shultz. Cuando se acerquen a ella descubrirán que hace mucho tiempo que está muerta (unos tres meses). Está fuertemente agarrada a la butaca y su cara esta desencajada como si hubiera muerto de terror.

Si deciden apartar las bolsas para poder abrir la puerta de entrada encontraran enterrado en ellas al Sr. Shultz , una de las causas de su muerte fue el desplomamiento de algunas de las bolsas y la desnutrición. (imagínate el aspecto que puede llegar a tener el hombre). En el escritorio si lo encuentran entre tanta... hay una carta explicándolo todo (ver PNJ). Si los PJs no la han buscado o no han pasado una tirada de PER. el portero subirá más tarde para comprobar que no haya nada que le incrimine y se la llevará.

A partir de aquí, los PJs pueden desplazarse por el edificio en cualquier orden, así pues te ofrecemos los datos por piso.

### 1. 1. Otto Dederman

(Ver PNj) No les abrirá , podrán oír ruidos de cintas rebobinando, susurros, gritos, etc..

Pueden entrar por el patio de luces o por la fuerza.

Si lo pillan espiando, cosa muy habitual, con la puerta entreabierta o algo por el tipo de ruido que se oye, que lo vio se había comprado una caja muy extraña.

La habitación esta llena de cintas ordenadas por fechas ( llama la atención de tus jugadores pueden encontrar mucha información).

### 1.2. Frederic Lindenschmitt.

(Ver Pnj) El hombre tiene toda la casa decorada como si fuera un quirófano, tiene también recortes de periódico sobre el desagradable incidente. Tendrá varios ataques de ira contra el vecino, saldrá a la escalera a golpearle la puerta, lo insultará, etc...

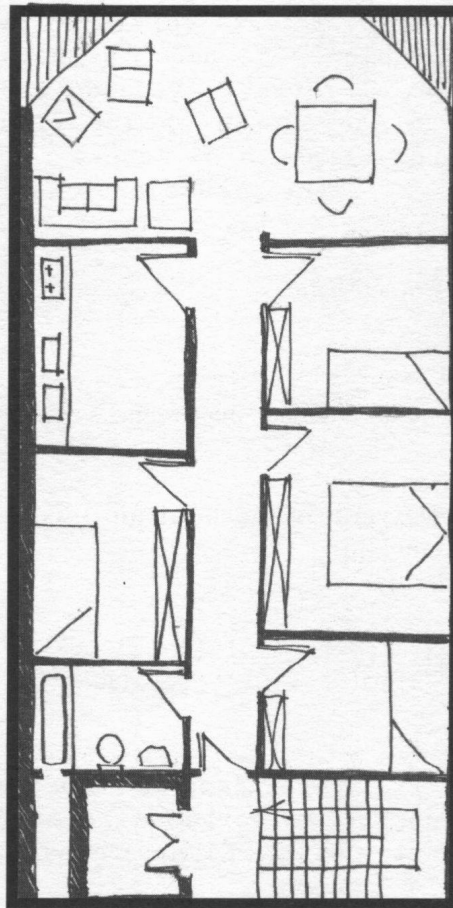
Les dirá que Otto se dedica a espiar y grabar a todos los vecinos, que es un degenerado. Va borracho y es violento.

### 2. 2. La anciana.

(Ver Pnj) . No sabe nada . Como has podido leer, sufre demencia senil por tanto, divaga, se quedara un rato con ellos, les dará una cartita, como la que encontrarán después en casa de los otros vecinos y se dormirá.

### Ático

Vive una chica de unos 30 años, es muy agradable, no conoce a nadie y lo único que ha oído es algunos gritos y golpes que ella cree, vienen del primer piso.



Aunque todo puede estar claro, más tarde solo quedara viva ella y los PNJs pudiendo alguien imaginar que es ella (deja esta opción para crear un poco más de intriga).

### La policía

Si señores, la policía, aunque esto sea Kult, las fuerzas de la ley y el

orden están en todos los berenjenales. Aparecerán en cuanto los PJs salgan del piso de los Shultz.

Se los llevaran a comisaría y los tendrán allí durante una noche.

( haz que tus PJs sufran y suden tintas antes de salir.)

### Detalles

Hay cosas que no han quedado claras , Mea culpa , los PJs cuando pregunten quien vivía en su piso o miren en el buzón , encontraran el nombre de Edward Krups .

Sólo su hermana y el representante artístico lo conocen como Nikopol. También otra cosa las cartas de la anciana están repartidas por todos los pisos.

### Las muertes

Cuando los PJs salgan de comisaría el portero ya habrá matado a casi todos los inquilinos. ( Recuerda que los PJs antes tienen que haber hablado con todos los vecinos).

Ahora servimos, como plato fuerte , especialidad del chef , algunas formas de morir:

**La anciana:** bueno lo que queda de ella, sera encontrada en el suelo mientras sus queridos animalitos se la están comiendo.

**El médico:** aquí hay dos opciones diferentes.

- 1ª el Dr. se bebe una botella de ácido , imaginaos como queda.

- 2ª el médico yace en su mesa abierto en canal y con las arterias principales hechas un desastre.

**El técnico de sonido:** también tenemos dos artísticas muertes para él.

- 1ª el hombre es encontrado con la cabeza metida en el retrete con el micrófono que le sale por la boca. (supongo que imagináis por donde ha entrado ???).

- 2ª el hombre aparece atado al

techo de la sala de estar con todas las piezas de sus grabadora clavadas en su cuerpo.

Ya se que me repito pero se CREATIVO.

Recuerda que en todas las casas hay una carta del tarot. Crea misterio.

## Terminando

Hay varias soluciones para esto, todo depende de tus PJs.

Suponiendo que los PJs van a ver al portero, si no han linchado antes a la vecina del ático, que sigue sin enterarse de nada.

Tienen que matarlo, si no él abrirá su preciosa caja y aparecerá el nefarita.

Tienes otra opción, si los PJs mueren el se quedara sin víctimas y puede que tarde mucho en volver. Les pude proponer un trato, él se lleva al portero y no los mata a cambio que vendan la caja a alguien.

Nota: esta partida es la venganza que estabas esperando para esos PJs que te chafaron aquella partida que tanto trabajo te dio y tanto te gustaba.

## SRES. SHULTZ

Tenían una vida tranquila en un bonito piso, hasta que el portero le regalo a la anciana aquella caja.

Cuando sus lentas y entorpecidas manos lograron abrir aquel, artefacto de la pared salió un ser repugnante, un demonio, un hijo de satanás, mi mujer no aguantó la impresión y falleció del corazón. Pero yo vi como Belcebú se llevó su alma a través de la pared, al infierno mas remoto ...

Después de aquello el señor Shultz quedo trastocado, hasta el punto que guardaba sus propios excrementos en bolsitas para así impedir que el maligno pudiera utilizar-

los como elemento mágico contra el. Poco a poco la casa se lleno de bolsas de basura y se vacío de comida.

Débil y enfermo encontró la muerte cuando se le cayeron encima unas cuantas bolsas que estaban apiladas en la entrada.

## OTTO FEDERMAN

Masquista, compañero de juegos eróticos de Nikopol, disfruta grabando dichas fiestas. Un día Nikopol se excedió y le rompió una pierna, desde entonces perdió un poco el contacto. Se esta volviendo paranoico y se pasa las horas en el retrete grabando todo lo que sucede en los pisos por el patio de luces.

Tiene grabaciones de la muerte de los Shultz.

### Características

No les dirá nada interesante, salvo des-

**Desventaja masoquismo** (disfruta con ello).

## FREDERIC LINDERSCHMITT

Ex-cirujano de renombre, conoce la tortuosa relación entre Otto y Nikopol cosa que le repugna.

Todo empezó cuando murió ella, era una operación fácil, sencilla, pero las manos me temblaron, quizás me había pasado con el Whisky. Introduje mi bisturí y sin querer le abrí la arteria principal, nadie pudo hacer nada, la niña moría en cuestión de segundos.

Desde entonces vivo re-

cluido en mi infierno particular, ahogado en litros de alcohol.

Características:

AGI 10 BEL 12 PER 10 FUE 13  
EGO 14 EDU 18 CON 14 CAR 13

**Desventajas alcoholismo.**

## IVAN KLEEVER (portero)

Al ver que pasa el tiempo y que Nikopol no da señales de vida, decide subir al apartamento. No encuentra ni rastro del inquilino y decide llevarse la caja a cambio del alquiler creyendo que en su interior hay dinero.

Al abrirla aparece el nefarita. Consigue cambiar su vida por la de los inquilinos del edificio, poniéndose al servicio del mismo.

### Características.

AGI 15 BEL 8 PER 12 FUER 17  
EGO 10 EDU 7 CON 17 CAR 9

### Limitaciones.

**Dominado por una fuerza exterior** (el nefarita) 10

### Poderes

**Inmune a las armas de fuego** 15

### Garras

1-8 hl 9-14 hg 15-19 hm + 20

## HANNA JESENKA (la anciana)

Tiene 90 años y demencia senil y esta ciega. Vive con 24 gatos histéricos que se pasean por la casa a su antojo. Una de sus ultimas manías es la de regalar una carta de tarot a cada vecino.

El único problema es que toda la baraja es de la misma carta la torre.