



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 necromantia 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?...

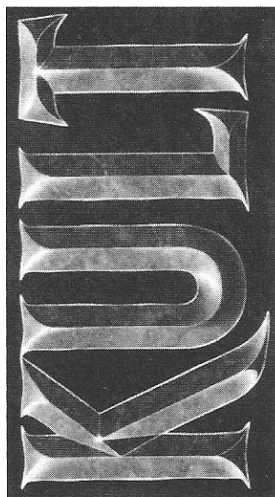


LÍNEA ROJA, ÚLTIMA PARADA MÓDULO (NO OFICIAL). INTRODUCCIÓN

KULT

El metro siempre ha ejercido una poderosa fascinación sobre mí. Me recuerda una especie de dantesco viaje a los infiernos donde el olor a humanidad y la sudorosa claustrofobia se mezclan con la duda de adónde lleva esa boca oscura, omnipresente que nunca acaba de iluminarse y que parece querer devorarnos aunque pocas veces lo consigue. Un día esas fauces negras me engulleron y descubrí lo que había más allá. Logré escapar pero nunca más volví a ser el mismo. Desde entonces cada vez que cojo el metro, sea en la ciudad que sea, sea la línea que sea, procuro bajarme en la penúltima parada porque sé que la última parada guarda un destino común para todos nosotros: el matadero.

POR SALVADOR TINTORÉ



Este módulo está pensado como una introducción, tanto para Director como para jugadores, al mundo de *Kult*. Puede utilizarse sustituyendo al que aparece en el manual básico del juego, ya que este tiene, con perdón, algunos defectos:

El primero es que no aprovecha todas las posibilidades que ofrece el juego, el segundo es que obliga a los personajes a conocerse de antemano (lo cual, según los arquetipos que tengas en la campaña, es más que difícil), el tercero —y más grave— es que el final de aquél módulo se basa única y exclusivamente en una elección de los personajes que, de equivocarse, pueden darse por muertos. Sí, ya sabemos que la muerte es sólo el principio en el mundo de *Kult*, pero como aún no ha aparecido el suplemento al respecto es más aconsejable que ahorremos el trauma a los jugadores, al menos en la primera partida, claro...

Para jugar este módulo es completamente necesario poseer el manual de *Kult* y más que recomendable tener también la única ayuda de juego que ha aparecido en castellano hasta la fecha: *Legiones de la Oscuridad*.

Esta aventura está inspirada en un relato de Clive Barker titulado *El tren de la carne de medianoche*, recogido en una antología de relatos cortos de dicho autor llamada en justicia *Libros sangrientos*, publicados por la Editorial Planeta, aunque existe una edición especial de *Círculo de Lectores*. Esta antología, como todos los relatos de Barker, no es apta para estómagos delicados pero, como contrapartida, es una fuente de inspiración casi inagotable para posibles partidas de *Kult*.

La partida

Este módulo, a pesar de ser abierto, es bastante lineal (al fin y al cabo se basa en una línea de metro). Esto quiere decir que el comportamiento de los personajes poco puede alterar el curso del módulo hasta que llegue el final —lo cual les puede proporcionar una sensación de impotencia, algo a lo que se van a tener que acostumbrar si quieren seguir jugando a *Kult*. La sencillez de la partida se debe a que el módulo responde a las dos necesidades ya comentadas (como presentación de personajes y como introducción al juego). De cumplirse estas dos nece-

sidades (y jugar una buena partida) ya nos podemos dar por satisfechos.

La partida se estructura en tres pequeñas partes y un epílogo, de las cuales se proporciona a continuación un resumen:

Parte I: "Un billete, por favor"; donde los personajes cogen el metro (bien juntos o bien por separado) y, curiosamente, van a parar al mismo vagón. Quizás puedan aprovechar ahora para conocerse ya que luego no van a tener mucho tiempo...

Parte II: "Próxima parada,..."; en el metro donde están los personajes empiezan a ocurrir cosas raras. El maquinista, quienquiera que sea, se ha saltado la última parada, las luces se apagan, se oyen gritos de terror en vagones vecinos y alguien o algo se está paseando por el tren. Tiene una Sagrada Misión que cumplir y los personajes no son quien para impedirlo.

Parte III: "...el matadero"; donde se descubre todo el fregado: Los ocupantes del tren —excepto, quizás, los personajes y el maquinista— han

YA A LA VENTA

Ars Magica
el Jinete de la Tormenta
Parma Fabula
Cajas de Hermes
Hojas de Personaje de la Tormenta
Grimorio
Mistrudge
Actas de Alianza
Legado Mortal
la Alianza Rota de Calebais
Lugares Míticos

Entra en la HISTORIA

Búscalo en tu Tienda habitual o Pídelo por telf, fax o por correo:

<input type="checkbox"/> Ars Magica 3.950pts.	<input type="checkbox"/> El Jinete de la Tormenta 1.850pts.
<input type="checkbox"/> Parma Fabula 1.250pts.	<input type="checkbox"/> La Alianza Rota de Calebais 2.750pts.
<input type="checkbox"/> Mistrudge 2.750pts.	<input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts.
<input type="checkbox"/> Acta de Alianza 200pts.	<input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Otros) 200pts.

Nombre y Apellidos: _____
Dirección: _____
Población: _____ C.Postal: _____
Teléfono: _____ Edad: _____

Padre Bayo, 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830

WIZARDS the COAST
KERYION ARIUCH LA COMPANIA DES JOCS

Tu rol ya tiene nombre



sido descuartizados meticulosamente como si se tratasen de terneras preparadas para ser vendidas. En la última parada alguien se relame porque ha llegado la hora de su comida.

Epílogo: "El fin del principio, el principio del fin"; en esta parte se dan diversas alternativas (a opción del Director) de como acabar el módulo. Desde luego, ninguna de ellas agrada a los jugadores. Quizás la próxima vez que vayan a coger el metro se lo piensen mejor.

¿Pero que es lo que está pasando aquí?

Pues que los personajes han ido a parar a un metro con un destino poco común: el matadero. En este tren son asesinadas y despedazadas algunas personas, personas que sirven para alimentar a otras personas, caníbales, largo tiempo olvidadas; los Padres de la Ciudad.

Quizás haya llegado el momento en que el Director (y no los jugadores) conozca toda la historia. En el suplemento *Legiones de la Oscuridad* (páginas 77 y ss.) se detalla una secta de caníbales conocida como la Ordo Voraginis. Una de sus sedes está, precisamente, en Barcelona (razón por la que elegí esta ciudad para la partida) aunque nada impide que el Director de Juego sitúe la sede de la Ordo Voraginis en otra ciudad o que, simplemente, diseñe él mismo una secta semejante. Yo me atengo a la que viene en *Legiones* porque la historia me viene como anillo al dedo. Tal como se explica en dicho suplemento, la secta de la Ordo Voraginis está compuesta por los miembros mejor colocados de la sociedad humana que, a través de rituales de magia canibal (Necromantia Antropophagia), consiguen aumentar sus poderes e incluso burlar a la muerte. Tan poderosos son los miembros de esta secta que mantienen contactos con el Infierno y hasta con el mismísimo Astarot.

Pero la Senda del Canibalismo también tiene sus peligros: un parásito llamado Famea, que puede habitar en la carne cruda humana, provoca en todo aquel que lo ingiera la necesidad de alimentarse única y exclusivamente de carne humana, lo que la larga lo convierte en un monstruo semihumano llamado Bacchor. Los Bacchor son utilizados por otros miembros de la secta como perros de caza, cuando no son exterminados para evitar levantar sospechas. Con el tiempo (la secta tiene más de dos mil años) los miembros aprendieron a controlar la Famea, pero muchos ya habían sido infectados (y algunos, los más imprudentes, aún corren el riesgo de infectarse).

Sin embargo, algunos de estos Bacchor (y esto es un añadido mío, inspirado por Clive Barker) conservan parte de sus poderes y de sus recuerdos humanos, normalmente cuando han sido

magos poderosos o personas con mucho EGO, y son conocidos y reverenciados como los Padres de la Ciudad. Los miembros de la Ordo Voraginis se sienten obligados a alimentarlos (a diferencia de los Bacchor, que son tratados como alimañas) y, como los miembros de la Ordo tienen muchos medios, organizan matanzas de humanos periódicas para complacerlos. Así, los miembros de la Ordo Voraginis de Barcelona (Octavo Templo) —o de la ciudad o de la secta que quieras— que también tienen esos Bacchor, han organizado una red subterránea de abastecimiento que consiste en un metro en el que se matan a las personas, se las descuartiza y se preparan como si fueran terneras crudas a punto de ser devoradas. Cuando el metro llega a su última estación, el matadero, los Padres de la Ciudad ya lo tienen todo listo para saciar su apetito, entran en los vagones y se entregan a tan curioso banquete.

Este ritual se ha mantenido en secreto desde siempre, ya que la Ordo Voraginis cuenta con suficientes medios como para sobornar, encarcelar o, simplemente hacer desaparecer, a cualquier persona que no se avenga a cooperar. De hecho, poca gente conoce la verdad, aparte de los miembros de la Ordo solo algunos encargados de la línea (dos jefes de estación, cinco maquinistas y un equipo de limpieza) saben lo que ocurre. Todos estos empleados callan porque creen estar sirviendo a una Misión Sagrada (y porque desde el momento que empezaron a servir su sueldo mensual curiosamente se ha visto triplicado). Los empleados no ocupan un lugar importante en la partida, ya que, en principio, ni tan siquiera aparecen. Los Padres de la Ciudad, que por el contrario sí pueden aparecer en la partida, se encuentran detallados en la Ayuda de Juego para *Kult* que viene con este número de la revista.

Bueno, ya sabes lo que hay. Y los personajes (¡qué pequeño es el mundo!) "han ido a parar justamente" a ese metro.

Algunas cosas que debes tener en cuenta

— Como ya hemos adelantado esta es una partida introductoria para *Kult*, y responde a dos necesidades básicas del juego: La primera, que los distintos personajes de tu futura campaña se conozcan, sin tener que caer en la manida cláusula de estilo "os conocéis, sois amigos y estáis en un motel". La segunda es que dichos personajes tengan su primer contacto, no precisamente agradable, con la Realidad de *Kult*. Esperemos que este primer contacto no sea el último.

— El módulo es abierto tanto en su principio como en su desarrollo y en su final. Esto quiere decir, ni más ni menos, que la mayoría de detalles del mismo han de ser completados por el Director de Juego, según las necesidades de su propia campaña. A lo largo de la partida se irán dando consejos sobre dichos detalles así como las opciones más recomendables.

— Se puede jugar este módulo en solitario, es decir, con un único jugador siempre que el Director haga las correspondientes adaptaciones. De este modo perderemos uno de los objetivos prioritarios de la partida (hacer que los jugadores se conozcan) pero, a cambio, ganaremos en terror y jugabilidad de la misma. El personaje elegido tendrá su primer contacto con el mundo de *Kult* y, con un poco de suerte, podrá contarlo.

— A lo largo de este módulo encontrarás algunos textos en cursiva que contienen descripciones de algunas situaciones, personajes y lugares. En principio estos textos están preparados para que sean leídos a los jugadores. Pero nada impide que el Director cambie estos textos por otros de su propia invención que considere más apropiados.

— Encontrarás aquí numerosas referencias a reglas y monstruos contenidos en el manual básico de *Kult* y en el suplemento *Legiones de la Oscuridad*. Delante del número de página al que se remite encontrarás unas letras (K y LdO), que designan respectivamente el manual básico y el suplemento.

— Otra cosa que debes tener en cuenta es que, debido a la extensión del módulo, nos vemos obligados a dividirlo en dos entregas, la primera acaba con el final de la Parte II. La segunda entrega aparecerá en el siguiente número de esta revista.

PARTE I: Un billete, por favor

— Supongamos que quieres arbitrar *Kult*. Imaginemos que ya has hecho Personajes a tus jugadores, mejor dicho, que los jugadores se han hecho los Personajes. Imaginemos ahora que los Personajes no pegan ni con cola (¿Cómo diablos junto a un estudiante de empresariales por la UNED con un veterano de la Guerra del 14, un paparazzi voyeur y un escultor hiper-realista ruso?). Si la opción del manual básico (crearlos como un grupo de amigos con un objetivo común) no te gusta o no te parece muy coherente, esta es tu partida: Tú te encargas de ponerlos en el metro y yo me encargo del resto. Aunque no peguen ni con cola, habrán de unirse para cooperar. Es una simple cuestión de supervivencia.



— La partida puede situarse en cualquier ciudad del mundo, el único requisito es que exista, al menos, una línea de metro en la ciudad en cuestión. Siempre es más aconsejable que la sitúes en una ciudad que conozcas bien. Yo he elegido Barcelona por este motivo, además del que aludí en su momento.

— Los personajes deben residir, o al menos estar de paso, en la ciudad que se haya elegido. De igual modo todos han de tener algún motivo para coger el metro (ir a casa de un amigo, acudir a una cita...). Es cuestión de Director del Juego "insinuar" que el personaje ha de coger el metro, presentando la cosa como si fuera un detalle puntual, no dejes que los jugadores sospechen que esto es el principio de una gran amistad. Por último, el destino común de todos los personajes es, casualmente, la última parada. Al menos es lo que piensan.

— Todos conocemos la gran afición que los jugadores sienten por las armas de fuego. Pero sé un poco realista: Nadie, al menos en una ciudad europea, coge el metro y lleva una bolsa de deportes que contiene unos calcetines sudados

y un lanzagranadas. Así que restringe al máximo el número de armas que los jugadores llevan en esta partida, por coherencia. Como máximo permite que algún personaje pueda llevar una pistola, si tiene alguna razón poderosa para hacerlo, por ejemplo, si es un policía, un samurai callejero o alguien que tenga una desventaja del juego como puedan ser "Buscado", "Perseguido" o "Enemigo Mortal". ¿Cómo que todos tus jugadores son samurais callejeros y tienen enemigos mortales? Chico, me parece que te has equivocado de juego: El módulo de *Cyberpunk* ya se publicó en otro número de la revista.

— Si algún personaje cuenta con vehículo propio (o prefiere coger un taxi) pónselo difícil: Hay un gran atasco de tráfico que hace poco recomendable el uso de automóviles si se quiere llegar a tiempo. Aunque tampoco es cuestión de hacer que un comando integrista de zombies secuestre al personaje y lo deposite en el metro, claro.

— Los personajes pueden ir subiendo al metro en diferentes paradas, según donde vivan, pero todos irán a parar (casualidades del destino) al

mismo vagón. Ves describiendo los personajes a los jugadores a medida que vayan subiendo al vagón, deja que los jugadores piensen, si se tercia, que esto es una manera chorra de hacer que se conozcan.

— Describe, para dar mayor credibilidad al asunto, más personas (amas de casa, estudiantes, gimoteantes vendedores de Kleenex...) que van subiendo y bajando en cada parada. Mientras tanto, el metro sigue inexorable su trayecto.

— Si es necesario, deja que los personajes hablen entre ellos, aunque no es muy normal que nadie hable en el metro con alguien que no conozca. Los diálogos más usuales en el metro son del tipo: "¿Quiere dejar de tocarme? ¡Será guarro el tío!", "Cómprame un mechero, por caridad, que he de alimentar a veinte churumbeles, a un perro y a la parienta", "Oiga señora, ¿porque no se mete el paraguas por el *****?" y demás curiosas expresiones de la raza humana. Si quieres, añade diálogos similares para darle un toque "pintoresco" a la partida, pero no te desvíes demasiado del módulo.

Finalmente, el metro se va vaciando poco a poco, hasta que en el vagón solo quedan los jugadores y un vagabundo dormitando en uno de los asientos, en él se pueden apreciar todos los síntomas de una excesiva ingestión de vino Don Simón en tetra-brik (vamos, que está durmiendo la mona).

La primera parte de la partida acaba de este modo. Procura no alargarla en exceso (con media hora es suficiente). Era la calma que precede a la tormenta. Ahora empieza el baile...

Las puertas se cierran en la penúltima parada con un resoplido neumático y el pitido de costumbre. El metro emprende la marcha una vez más. En el último vagón sólo habéis quedado vosotros y un viejo vagabundo que viene dormitando desde hace varias paradas. El metro acelera y el traqueteo aumenta. Desde donde estáis os parece oler el tufillo de vino rancio que desprende el viejo. Una sacudida inusualmente fuerte despierta al hombre de su sopor. Abre los ojos y recoge el raído sombrero que se le ha caído al suelo. Sonríe y murmura unas palabras ininteligibles. Se da la vuelta.

Los motores parecen trabajar a toda potencia. Un zumbido empieza a sacudir el vagón. La velocidad hace desprender chispas de las ruedas y de las vías, chispas que son claramente perceptibles desde la ventanilla. El traqueteo parece convertirse en un pequeño terremoto que hace rodar al viejo por los suelos. El viejo se incorpora tambaleante, intentando mantener el equilibrio. Con la mano izquierda recoge el sombrero y con un gesto torero saluda a la última parada de la línea, que acaba de pasar ante vuestros ojos a una velocidad de vértigo...





PARTE II: Próxima parada...

Las luces empiezan a parpadear hasta que finalmente se apagan. El tren sigue con su viaje, ahora cubierto por la negrura. Se oye un bípido del viejo borracho, que es el prólogo de una sonora vomitada. De algún vagón por la parte de delante emana un grito, que cada vez se hace más fuerte, hasta que se os mete en los oídos y se funde con el rechinar de las ruedas.

Pues evidentemente, parece que los personajes no van a poder bajarse en la parada que querían. El metro sigue su recorrido hacia la última parada, el matadero. En los vagones delanteros (aún lejanos a los personajes) ha empezado la matanza, de allí los gritos que se oyen.

Si los Jugadores optan por interrogar al vagabundo no conseguirán arrancar de él más que incoherencias y, si se ponen muy pesados, a lo mejor son obsequiados con algún que otro vómito. Por lo demás, el viejo no sabe absolutamente nada o, quizás, lo sabe pero no se acuerda de nada. En este punto de la partida los personajes van a poder hacer muy poco para evitar lo que se avecina:

- Las puertas están fuertemente cerradas (Nivel de absorción 150), al igual que las ventanas (150 también) ya que están hechas de cristal antibalas (precauciones de la Ordo). Las paredes, el techo y el suelo del vagón tienen la misma capa-

cidad de absorción. Consultar las páginas 136 y ss. de K (destrucción de puertas y paredes).

- Si, a pesar de ello, los personajes destruyeran las paredes, puertas o ventanas laterales, el salto fuera del vagón es imposible: El metro pasa tan cercano a las paredes del túnel (de hecho casi las roza) que no hay espacio posible para poder saltar.

- Los frenos de emergencia, naturalmente, no funcionan.

- La puerta trasera, que da a la vía (no olvidemos que los personajes están en el último vagón), se encuentra fuertemente soldada por fuera (un detalle en el que nadie había reparado, curiosamente). Tiene el mismo Nivel de absorción que las anteriores y la ventanilla es demasiado pequeña para que, un vez destruida, permita la huida de una persona. Si, a pesar de ello, los personajes deciden (y consiguen) romper la puerta trasera, mejor para ellos. Pasa directamente al **Epílogo** y adapta la situación a alguna de las posibilidades que se te ofrecen (la persecución o la "excursión" en el Infierno, o en el Laberinto son las opciones más recomendables).

Disfruta un rato con el miedo y la impotencia de los jugadores (¿Alguien es claustrofóbico?) y luego continúa la partida.

¿Qué opciones tienen entonces los corderitos...

digo, los personajes? Básicamente dos, que se detallan a continuación:

1. "¡A por ellos!"; es decir, los personajes se arman de valor (y de poco más) y deciden ir a investigar lo que pasa en los vagones delanteros. ¡Olé sus ...! Aunque no creo que les vaya a gustar demasiado lo que allí encuentren. Pero no somos quienes para impedirlo: La puerta delantera no ofrece ninguna resistencia y comunica con el siguiente vagón (y así sucesivamente con todas las puertas que encuentren). Pero todos los vagones, excepto las puertas, tienen 150 de capacidad de absorción en paredes, ventanillas techo y suelo.

El vagabundo permanecerá sentado en uno de los bancos, aún dominado por sus arcadas y se negará a acompañar a los personajes si estos se lo piden. Por lo demás, el vagabundo desaparecerá de la partida a menos que en otro punto del módulo se señale lo contrario.

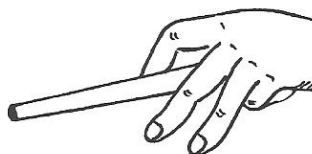
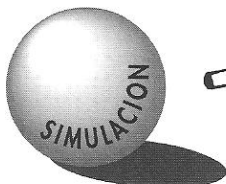
De este modo, tarde o temprano los personajes se encontrarán con los Carniceros y empezará una "cruda" lucha. Pasa a la sección **Los Carniceros** y **Combate con los Carniceros** cuando la refriega sea inminente.

2. "¡Déjame sitio!": los personajes más prudentes optarán por esconderse hasta ver qué diablos pasa. El mejor sitio para esconderse es, precisamente, el último vagón, donde se encuentran actualmente, ya que los Carniceros no entrarán en él si no ven ninguna víctima propiciatoria. A todo esto, el vagabundo permanecerá sentado, más o menos impasible. Los personajes pueden obligarle a que se esconda (basta con un buen empujón), pero si el viejo no se esconde (o no le obligan a hacerlo) tampoco pasará nada (ver más adelante). Para no ser descubiertos por Los Carniceros, los personajes (y el vagabundo en su caso) deberán superar una tirada de Esconderse con un éxito de 5 mínimo. De no superarse, Los Carniceros tendrán derecho a una tirada de Buscar. Si los personajes son detectados el combate será inevitable (ver secciones **Los Carniceros** y **Combate con los Carniceros**). Si los personajes consiguen pasar desapercibidos, llegarán al Matadero sin mayores problemas (ver **PARTE III**, en el siguiente **LIDER**).

Sea cual sea la opción que elijan los PJs, procura describir detalladamente la situación a los jugadores, el aspecto de Los Carniceros ("sentís su respiración..."). Un recurso escénico aconsejable para provocar el miedo de los personajes es que, cuando se acerquen Los Carniceros, el vagabundo salte y empiece a gritar como un energúmeno "¡Bienvenidos al tren de la carne, compren sus billetes!". Luego el viejo empezará a mover las manos en círculo (como si imitara



Billares SOLER
JOCs I COSES
CASA FUNDADA EN 1904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y ROL,
PUZZLES, WAR GAMES, TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ...**

Gran Vía Corts Catalanes, 519 – Tel. 454 67 50 – Fax 453 15 69 – 08015 Barcelona



las ruedas de un tren) y a gritar "Chúuu, chuuu...". Los Carniceros, naturalmente, lo verán.

Este recurso puede ser usado por el Director del Juego con dos finalidades completamente opuestas:

- que los Personajes no sean descubiertos: Los Carniceros se fijan en el vagabundo pero no le prestan mayor atención. De ser así se asume que el vagabundo es un "viejo conocido" de Los Carniceros. Es decir, el viejo es un habitual de esta línea y Los Carniceros lo "conocen", pero nunca le han atacado por varios motivos: Su carne es demasiado correosa para los Padres de la Ciudad y, además, el vagabundo nunca se acuerda de nada de lo que pasa en el tren. La actuación del vagabundo, de este modo, consigue alejar las sospechas de Los Carniceros pero a costa de hacer pasar un mal trago a los personajes.

- la opción contraria, que los personajes sean descubiertos automáticamente gracias a la actuación del viejo: Esta alternativa sólo debe considerarse si el Director cree que el **Combate con los Carniceros** es una parte esencial del módulo. No es jugar demasiado limpio pero, como contrapartida, Los Carniceros atacarán primero al vagabundo, dando tiempo a los personajes a prepararse para el combate, intentar huir o, simplemente, rezar.

Las dos posibilidades (avanzar y esconderse) son perfectamente combinables por los jugadores. El Director de juego ha de combinar entonces las posibilidades que se ofrecen según los casos.

Los Carniceros (PNJs a la carta)

¿Quiénes o qué son los Carniceros?. Ya se ha dicho que esta partida era de carácter abierto. Esto supone que, con el nombre genérico de Carniceros, se pueden englobar diversos tipos de criaturas (a elección del Director) que cumplen la Sagrada Misión de cazar para los Padres de la Ciudad. El Director de Juego debe elegir entre las varias opciones que se le plantean teniendo en cuenta la capacidad combativa de los Personajes y, en su caso, las armas que estos lleven. En todo caso ha de procurar que el combate sea lo más equilibrado posible (sin trocear a los Personajes, pero tampoco poniéndoselo fácil, no se vayan a malacostumbrar). Una vez elegido quiénes (y cuántos) son los Carniceros el Director de Juego deberá preparar cuidadosamente su descripción, según las líneas que se dan en el manual, para darle un toque de mayor realismo a la partida. Por esta razón se ha omi-

tido aquí una descripción de los Carniceros. Pueden ser "Carniceros":

- Un grupo de Samurais Urbanos. Se pueden usar los arquetipos del manual (págs 35 y ss). Sólo irán armados con armas de filo, nunca pistolas o armas de fuego. A los Padres de La Ciudad no les gusta encontrar trozos de plomo en la carne. También pueden usar habilidades de Artes Marciales.

- Criaturas del Infierno, ya que los Padres, como muchos miembros de la Ordo, tienen poder para invocarlas y someterlas:

- * Purgatidas (*K*, pág.187). Sus características no aparecen en el manual, ya que se tratan de almas en pena que conservan sus poderes de vivos, aunque con un fuerte Desequilibrio Negativo. Habrás de crearlos tú mismo, aunque te pueden servir los Legionarios Condenados (*K*, pág.193) ya que, al fin y al cabo, también son Purgatidas.

- * Razidas (*K*, pág.187). Es la opción más recomendable si no tienes el suplemento de *Legiones*,

ya que en este se detallan los Voracies, que son sus equivalentes en la Ordo. Pero no te pases, recuerda que los Razidas tienen una Fuerza muy alta y algunos poderes (como Posesión), que los hacen muy temibles. Procura no poner más de dos.

- * Desperitas (*K*, págs. 190 y 193). Al igual que los anteriores,

los Desperitas son seres poderosos. No se recomiendan más de dos.

- * Un Nefarita (*K*, pág.189 y ss).

- * Un Angel de la Muerte (*K* y *LdO*, página variable según el Angel en cuestión).

Las dos últimas opciones (Nefarita o Angel de la Muerte) NO son aconsejables a menos que los Personajes sean realmente muy poderosos o tengan armas de alto poder destructivo (¿Qué diablos hacen con un lanzallamas en el metro?). Piensa que tanto Nefaritas como Angeles son criaturas únicas y extremadamente peligrosas. Has de tener una razón de peso (y una explica-





ción más que creíble) para que esta sea la opción que escojas. Al fin y al cabo esta es una partida introductoria y *Kuli* tampoco es un juego que se base en "ir a cazar al Bicho" o a los Personajes, ¿no? Bueno, siempre te queda la opción de perdonarles la vida, aunque no sea muy coherente...

– Criaturas especiales de la Ordo Voraginis:

* *Bacchor* (*LdO*, Pág.78). Los *Bacchor* están dominados por su ansia de comer carne humana, como se explica en el suplemento. No se recomienda esta opción a menos que te ingenies algún sistema por el que los Padres consigan controlar a los *Bacchor*.

* *Voracies* (*LdO*, Pág.79). Esta es la alternativa más aconsejable si tienes el suplemento de *Legiones*. Concuera perfectamente con la historia de la partida y los *Voracies* son criaturas que un grupo de principiantes puede derrotar si no aparecen muchas. No se recomiendan más de dos o tres. Al igual que ocurría con los *Samurais*, los *Voracies* emplearán únicamente armas blancas (látigos, cadenas o puñales) o sus armas naturales, ya que no quieren dañar en exceso el menú de los Padres.

– Otras criaturas. A discreción del Director del Juego, otras criaturas que aparezcan en el manual o en el suplemento pueden ser empleadas como *Carniceros* en esta partida, sin descartar los monstruos que el propio Director pueda inventarse. De hecho, si eres un buen observador te habrás dado cuenta que una de las ilustraciones de Alex que acompañan este módulo es la de un *Zelote* (*K*, pág.177). Los *Zelotes* son habitantes de *Metrópolis*, y en principio no tienen porque aparecer aquí. Pero todo tiene su explicación: Esta partida fue pensada antes de que *Legiones de la Oscuridad* apareciera en el mercado (y el módulo fuera adaptado a la Ordo Voraginis) y los *Carniceros* iban a ser los *Zelotes*. Cuando adapté la partida Alex ya había hecho el dibujo y no era cuestión de encargarle otro (me hubiera mandado al Infierno mismo). Los *Zelotes* son también caníbales y pueden estar de algún modo relacionados con la Ordo, así que también pueden aparecer como *Carniceros*.

El combate con Los Carniceros

El combate ha de ser lo más igualado posible, aunque sin dar la impresión a los jugadores de que se les está perdonando la vida.

Procura que la refriega no dure más de doce rondas (un minuto), ya que el metro se está acercando a su destino final y los *Carniceros*

deben esconderse antes de llegar (ver más abajo).

El combate, en principio, se desarrolla completamente a oscuras (¿cómo están los personajes de Combate Nocturno?). Si te parece excesivamente desproporcionado haz que vuelvan las luces o que éstas parpadeen periódicamente (dando un penalizador mayor o menor al combate). Recuerda que, dependiendo de las criaturas que hayas escogido como *carniceros*, estas pueden no verse afectadas por la oscuridad (habilidades como *Infravisión* o *Combate Nocturno*). Haz una descripción lo más exhaustiva y emocionante posible del combate; al fin y al cabo los personajes se están jugando la piel, nunca mejor dicho. Y recuerda que la visión de algunas criaturas obliga a hacer una tirada de terror (¡vaya momento escogiste para aplicar las reglas de reacciones, metamorfosis y proyecciones!).

Pasadas doce rondas de combate —o antes si eres un Director benévolo y el combate pinta muy negro para los personajes— se oirá una sombría voz por los altavoces que dirá *Próxima parada...* *Matadero* acompañada de unas carcajadas. Este mensaje ha sido dado por el conductor del metro (que ignora el combate que está teniendo lugar) a los *Carniceros* para que vayan acabando su trabajo, ya que se están acercando a la última estación. Se supone que, cuando los *Carniceros* acaban su trabajo, se refugian en la cabina del maquinista, ya que a nadie le está permitido ver a los Padres mientras comen.

Si los *carniceros* llevan las de ganar hasta el momento intentarán concluir su noble tarea de despedazar a los personajes. Si el combate ha sido igualado o los *Carniceros* han llevado las de perder, estos se irán retirando prudentemente hasta la máquina del tren. De todas formas, si los personajes los persiguen, los *Carniceros* les plantarán cara hasta el final. De otro modo, les abandonarán en el vagón en que se encuentren. Pase lo que pase, al cabo de tres rondas el metro habrá llegado al matadero y los *Carniceros* se retirarán finalmente, dando paso a los Padres de la Ciudad.

En la Carnicería

En esta sección, puramente narrativa, se asume que los personajes, de algún modo, han conseguido descubrir lo que contienen los restantes vagones del metro. Bien porque los Personajes han conseguido derrotar a los *Carniceros* o bien porque, de alguna manera, han conseguido burlar su vigilancia. De todos modos, antes de describir *El Banquete*, de la siguiente Parte (en el

próximo número de *LIDER*) habrás de leer a los jugadores este texto, ya que si presencian *El Banquete* habrán de saber cuál es el menú que lo compone.

Por debajo de la puerta que da al vagón anterior asoma un hilillo de sangre. Al abrirla no podéis contener un grito de terror: Los ocupantes del vagón cuelgan ahora boca abajo, unos garfios penetran en sus tobillos, detrás de los tendones y hacen que sus miembros, brazos y lenguas se columpien grotescamente con el vaivén del metro. Todo el cuerpo ha sido rasurado y han sido degollados como si se trataran de animales. Las heridas de la yugular aún gotean, dejando correr regueros de sangre, sangre que va a caer en unos cubos, cubos desbordados que encharcan el suelo del vagón. Los ojos, inusitadamente abiertos, parecen miraros más allá de la muerte, os avisan por última vez.

Un traqueteo del tren hace que los cuerpos se den la vuelta y os muestren un nuevo horror: La carne de la espalda ha sido abierta en canal desde el cuello hasta las nalgas, como páginas de libros, enseñando los huesos de la espina dorsal, la carne está dispuesta en filetes, en tajadas de humanidad preparadas para ser devoradas. De los agujeros de ventilación caen cascadas de insectos rojos que cubren alguno de los cuerpos, invadiéndolos, paseándose por sus carnes abiertas, saliendo por los agujeros de sus cuerpos y devorando poco a poco la carne que tocan, emitiendo un zumbido que cada vez se hace más ensordecedor. Un olor acre, de sangre, orina y pelo quemado inunda vuestras fosas nasales.

La descripción puede variar sutilmente de vagón a vagón, aquí un hombre, un mujer o un niño, pero todos los cuerpos han sido dispuestos de igual forma. En todo el metro se pueden contabilizar un total de 15 cuerpos, si los personajes tienen suficiente estómago como para dedicarse a hacerlo. Esta visión no es muy agradable que digamos. Por ello, los jugadores deberán hacer una tirada de Terror (*K*, pags 88 y ss) para conseguir sobreponerse al asco y el terror que inspiran la escena.

Los insectos que cubren y devoran alguno de los cuerpos son *Blutkäfer* (*LdO*, págs 78 y 79). No atacarán a los personajes si estos no los molestan, ya que están enfrascadas en su tarea de alimentarse. Las *Blutkäfer* son parásitos que viven próximos a lugares donde se encuentran centros de la Ordo, aunque sus miembros no las soportan. Cuando aparezcan los Padres de la Ciudad (ver *El banquete*) estos no tocarán los cuerpos invadidos por los parásitos, dejando tan desagradable trabajo a los *Voracies*. Si no tienes el suplemento de *Legiones* trata a las *Blutkäfer* como si fueran hordas de insectos normales (que habrás de crear tú) o, simplemente, suprímelas del módulo.



LINEA ROJA, ÚLTIMA PARADA: MATADERO (II)

MÓDULO (NO OFICIAL) INTRODUCTORIO

KULT

Cuando diseñé a los Padres de la Ciudad, inspirados en un relato de Clive Barker, no era consciente de que estos sujetos existían realmente —¿o es que, quizás, he creado a mis propios Frankenstein?—. Sí, podéis creerme, existen. O, al menos, existen Los Padres de la Revista, que son muy parecidos. Cogieron el módulo de Kult y lo descuartizaron (de un módulo a dos entregas y una ayuda de juego, ¡toma mutilación!). Pero suerte que pudimos salvar la última parte antes de que empezaran a devorarla. Disfrútala antes de que vengan a por ella...

POR SALVADOR TINTORÉ

I Banquete



El metro por fin llega a su destino. En esta Parte los Personajes conocerán a los Padres de la Ciudad y puede que se tengan que enfrentar a ellos.

El texto que has de leer a continuación presupone que los Personajes van a ser meros testigos de los hechos, si desean intervenir de alguna manera adapta el texto a las nuevas circunstancias (las reacciones de los Padres se contemplan más abajo).

NOTA: Recuerda que, si los Personajes no han visto el horror de "La Carnicería", el Director del Juego deberá describirla ahora, antes de empezar a leer el texto que hay en esta sección.

El metro reduce paulatinamente su velocidad hasta que, al fin, se detiene. La oscuridad que os envuelve es casi total. Desde las ventanillas se pueden ver luces distantes que se van acercando desde todos los lados. Sombras semihumanas parecen ser las portadoras.

De repente las puertas se abren con un prolongado silbido y las sombras parecen tomar cuerpo a la luz de las antorchas. Son seres pequeños, delgados, asexuados hasta el punto de que parece imposible reconocer los hombres de las mujeres apenas cubiertos por harapos que, quizás en algún tiempo, fueron lujosos vestidos. Algunos de esos harapos asemejan pieles humanas curtidas y, en algunos casos, raídas. Sus vestimentas no son mucho mejor que los cuerpos que cubren. Su tersa piel es blanquecina, casi amarillenta y en algunos sitios aparecen costras de pus sobre las que asoman parte de sus huesos. Sus cabezas, quizás antaño coronadas de pelo, ahora son casi calvas, a excepción de algunos mechones de cabello que aparecen esporádicamente. Sus pupilas, dilatadas, se regocijan unos instantes ante la visión de los cuerpos humanos que cuelgan del techo. Con unas manos que asemejan más garras de animales, acarician dulcemente la carne cortada en tajadas y luego proceden a arrancarla, introduciendo los pedazos en su boca, que son desgarrados ávidamente por unos gigantes colmillos.

Las bestias que acompañan a estos seres no tienen mejor aspecto. Levemente humanoides, su piel de un amarillo putrefacto asemeja más bien una bolsa de pus que se aguanta únicamente por un esqueleto de apariencia metálica. A diferencia de los otros comensales, estas alimañas se dirigen a los cuerpos cubiertos de insectos, arrancan los miembros de un tirón y los introducen de una sola pieza en sus bocas, desencajadas como las de una serpiente. Luego, las mandíbulas recuperan su posición habitual y pueden verse flotando en la translúcida barri-

ga, los brazos, piernas e insectos que van siendo devorados.

Por unos minutos el único ruido que preside la escena es el de una obscena masticación, el desgarrar de la carne y el latido de vuestros corazones que parecen a punto de estallar.

* Cualquier Personaje que presencie "El Banquete" deberá realizar una tirada de Terror, esta vez modificada con un -5, ya que la visión del ágape es estremecedora. Todo Personaje que falle la tirada, gritará (o hará algo de ruido) y será automáticamente detectado por los Padres, aunque no se encargarán de él hasta que hayan acabado de comer. Si el Director de Juego es muy cruel puede obligar a los personajes a hacer tres tiradas de terror en vez de una: Por los Padres de la Ciudad, por los Voracies y por "El Banquete". Pero es más aconsejable que se haga sólo una o los Personajes pueden perder todo su Equilibrio en la primera partida.

* Si los Personajes han permanecido escondidos desde el principio de la aventura siguen teniendo una oportunidad de pasar desapercibidos. Ten en cuenta que el único lugar idóneo para esconderse es el último vagón, donde los Personajes estaban al comenzar la partida, en cualquier otro vagón serán descubiertos automáticamente, ya que Los Padres ocuparán todo el metro. Esta vez han de superar una tirada de Esconderse con un efecto de 10 mínimo. Los Padres de la Ciudad tendrán derecho a una tirada de Buscar, tanto si los Personajes fallan como si no. En el caso, poco probable, de que todos no sean detectados pasa al Epílogo.

* Si los Personajes no tratan de esconderse, o son detectados por los Padres estos los ignorarán momentáneamente hasta que acaben su comida. Una vez alimentados los Padres "hablarán" con ellos (ver Epílogo).

* Si los Personajes tratan de impedir que los Padres se alimenten, los Voracies que los protegen (LdO, Págs 79 y 80) atacarán a los Personajes aunque procurarán no matarlos (tales son las órdenes que les dan los Padres). Si los Voracies llevan las de perder (más que dudoso) los Padres intervendrán según las pautas que se dieron en la Ayuda de Juego del pasado número de LIDER (Ataques).

* Si ha quedado algún Carnicero vivo, este informará a los Padres de que los Personajes se encuentran en el metro. Los Padres irán a buscarlos después de alimentarse (ver Epílogo), sin



descartar la imposición de algún castigo (probablemente mortal) al/os Carnicero/s en cuestión por su incompetencia.

* Mientras los Padres comen, los Personajes pueden intentar huir. Los Padres no se lo impedirán (ya que tienen un movimiento muy bajo) pero lanzarán a los Voracies y a los Carniceros supervivientes en su persecución (ver Epílogo).

Hablando con Los Padres de la Ciudad

Si los Personajes son detectados y no hacen nada por escapar en este momento, los Padres de la Ciudad hablarán con ellos cuando acaben su peculiar "Banquete". Como decía un buen amigo mío: "Cuando aparecen los malos de turno los personajes pueden hablar con ellos, esto no sirve para cambiar el desenlace de la partida pero a los jugadores les hace mucha ilusión".

Cinismo aparte, el contenido del diálogo que los Padres mantengan con los Personajes debe surgir, lógicamente, de la propia partida. El Director de Juego es libre para decidir la reacción de los Padres (quizás explican su historia o tratan de convencer a los Personajes para que

se unan a la Ordo o, simplemente, les expliquen que ellos son los siguientes en el menú del día). Pero, sea cual sea el diálogo que mantengan y su duración, el Director de Juego deberá empezar a reconducirlo hacia alguno de los posibles finales que se explican en el Epílogo.

En la Ayuda de Juego del anterior número de LIDER se dieron las pautas de comportamiento y los consejos de interpretación para los Padres de la Ciudad. Si quieres añadir un toque de humor negro a la partida, haz que alguno de Los Padres sea un antiguo político famoso de tu ciudad (conocido por los jugadores), que haga una apología del canibalismo mientras juguetea con un jugoso filete de carne humana. Utiliza, a falta de algo mejor, como discurso el texto que aparece en el Post Scriptum.

Epílogo: El fin del principio, el principio del fin

Como ya se indicó en su momento, la partida tiene un final abierto. Esto quiere decir, ni más ni menos, que dependiendo de las acciones de los Personajes (y del humor del Director) el desenlace de la partida puede variar mucho. Aquí se ofrecen las posibilidades más lógicas,

aunque el Director siempre puede optar por otro final de su propia invención.

1) "¡Corre, que vienen!" (HUIDA)

Los Personajes se las ingenian para intentar escapar de algún modo. La huida y la posible persecución se desarrollarán según las circunstancias en las que los Personajes intenten escapar:

- Si los Personajes permanecen escondidos durante toda la partida sin ser detectados, el metro volverá, al cabo de unas horas, a la estación de salida (sí, una normal y corriente). Los personajes sólo habrán sufrido algún que otro desequilibrio pero, como dice el profeta, "quien tiene arrestos es porque los conserva". Se habrán cumplido los objetivos de la partida pero, de todas formas, no es la mejor solución, ya que supone que los jugadores habrán asumido un papel completamente pasivo durante la partida (ver Experiencia y Puntos de Héroe).
- Si los Personajes escaparon durante el trayecto y fueron detectados por los Carniceros estos intentarán darles alcance y capturarlos o matarlos.

- De igual modo, si huyeron en "el matadero" y fueron detectados, los Padres lanzarán contra ellos a los Voracies y a los carniceros supervivientes, pero los propios Padres no los perseguirán.

Para dar mayor emoción a la huida puedes aplicar las reglas de Tiempo, Transporte y Persecuciones (K, págs 138 y ss). De todos modos, la huida solo puede tener dos finales posibles:

- Los Personajes son capturados. En este punto te habrás de plantear otro posible final de los que se te ofrecen (desde que sean devorados hasta que entren a formar parte de la Ordo). No se descarta el intentar otra nueva huida, de seguir vivos claro, pero esta vez Los Padres tomarán muchas precauciones. No se lo pongas fácil.

- Los Personajes consiguen escapar. ¡Bien por ellos!, pero ser perseguido a partir de ahora por la Ordo Voraginis no es un buen negocio...aunque los mantendrá unidos (¿No era éste uno de los objetivos de la partida?). Naturalmente, esta persecución puede servir de base al Director de Juego para futuras partidas de Kult.

La huida también puede ser, en sí misma, el principio de una gran campaña. Los Personajes están en el extremo de un túnel de más de 20 Kms de largo, que puede estar conectado con alcantarillas, una antigua ciudad o quizás con el Infierno o el principio del Laberinto... Las posibilidades que se abren con ello son muy grandes pero esta vez el trabajo deberás hacerlo tú.



2) "Oiga ¿qué hay que hacer para apuntarse a este Club?" (ENTRANDO EN LA ORDO)

Otra alternativa que no debe descartarse es la posibilidad que los Personajes entren a formar parte de la Ordo Voraginis. Esto, siempre por ofrecimiento de Los Padres, puede ocurrir de dos maneras:

– Si los Personajes acabaron con todos (o casi todos) los Carniceros, los Padres les ofrecerán ocupar el lugar de los caídos (es decir de Carniceros, cumpliendo la Sagrada Misión de alimentarlos), ya que los Personajes han demostrado ser mejores que los antiguos Carniceros. Esta es la manera en que concluye el relato de Clive Barker: El protagonista (Kaufman) se ve obligado a ocupar el puesto del Carnicero que mató, perpetuando así una tradición ancestral.

– Como miembros de pleno derecho de la Ordo Voraginis: Esta opción está reservada al caso en que los Padres perciban algunas aptitudes excepcionales en alguno de los Personajes: Que tenga la Ventaja de Intuición de la Magia (LdO pág.110) o, al menos, la Visión de Aura. El Personaje, asimismo, ha de tener un Ego muy elevado (mínimo 17), un Nivel de Vida "aceptable" (Mínimo 7) y ha de ser muy ambicioso, tanto que no le importe convertirse en un auténtico

Caníbal como un camino rápido hacia un nuevo poder y una nueva manera de contemplar las cosas. Estos requisitos son concurrentes, es decir, se deben dar todos ellos para que los Padres consideren la posibilidad de hacer el ofrecimiento al Personaje.

En este último caso, si el Personaje accede ("de corazón"), los Padres lo dejarán marchar y pondrán su candidatura a los miembros de la Ordo de la ciudad, estos someterán (a voluntad del Director) al candidato a las pruebas y rituales iniciáticos propios de la Ordo (LdO, Pág.77), enseñándole la senda de la "Necromantia Antropofagia" como contrapartida. Se ha de tener en cuenta que no existe escapatoria posible de la Ordo un vez se entra en ella: La única alternativa es la Muerte.

Estas dos opciones (ser Carniceros o miembros de la Ordo) deben ser consideradas muy seriamente por el Director de Juego ya que pueden alterar sustancialmente el curso de la campaña. Aunque también puede tener su encanto jugar una partida desde "el otro lado". En todo caso, los Personajes se verán dotados de nuevas desventajas (Ver la sección de **Experiencia**). Si el Director de Juego escoge alguna de estas opciones, estas no serán a elección de los Per-

sonajes (sobre todo la de Carniceros), sino que serán obligados por los Padres (la otra alternativa sería ser devorados o intentar huir). Los Padres no son imbéciles y se dan cuenta perfectamente de si un Personaje está mintiéndoles, por lo que pueden tomar sus precauciones (desde arrancarles los ojos o la lengua como prueba de su fidelidad hasta usar con ellos el poder de Voz de Mando, a elección del Director). En el relato de Barker uno de los Padres arranca la lengua a Kaufman y luego se la come, asegurando con ello su silencio.

3) "Llega la...¿caballería?" (LOS DINYCHOS)

Más que un final propiamente dicho esta es una alternativa que el Director de Juego debe guardar como "un as en la manga": Si los Personajes no saben como escapar (o simplemente no pueden) el Director de Juego puede hacer aparecer a los Dinychos (LdO, pág.80). Esta "caballería" no viene precisamente a ayudar a los Personajes, sino a cazar a los Padres (pues se alimentan de la magia, tal como se explica en el suplemento LdO) pero los Personajes pueden aprovechar la situación para huir o para atacar a Los Padres.

En este caso se asume que uno de los Dinychos era el vagabundo y los otros pueden haber seguido su rastro o estaban escondidos, de algún modo, en el tren. Los Dinychos no atacarán a los Personajes (aunque tampoco les protegerán específicamente) a menos que uno de ellos tenga Magia (el plato favorito de los Dinychos) o que los Personajes ataquen a los Dinychos. Pase lo que pase, los Personajes deberán tirar por Terror al conocer la verdadera apariencia de sus "salvadores".

4) "Vamos a enseñarles modales a esos pijoños!" (LOS PJs ATACAN A LOS PADRES)

El viejo espíritu de los profesionales del rol ("¿chulearme?... ¿a mí?") se apodera de tus jugadores, que deciden "castigar" a Los Padres por "feos, malos y antipáticos". Pues bueno, no somos quienes para privarles de este placer. Eso sí, actúa sin piedad (Los Padres no perdonan): si los Personajes pierden el combate serán devorados sin mayores contemplaciones, si ganan serán perseguidos a muerte por la Ordo. Este final debe ser reservado por el Director de Juego solamente si los Jugadores optan por él de toda voluntad, siempre es más aconsejable que el Director, como mínimo, les ofrezca la posibilidad (más o menos velada) de otro final.

5) "Páseme la sal, por favor" (LOS PJs SON DEVORADOS)

Bueno, al fin y al cabo Los Padres son caníbales y los Personajes comida. Este final es muy duro,





tan duro como la Realidad de *Kult*. Al igual que el anterior caso, es aconsejable que el Director de Juego dé, como mínimo, una alternativa (aunque sea el combate) a los Personajes. Esta partida era una "Introducción" ¿Recuerdas?...

Respecto a todas las posibilidades de finales que aquí se ofrecen es recomendable que los Personajes (como grupo) opten por una de ellas, ya que otra de las finalidades del módulo era juntarlos. Pero si el desarrollo de la partida conlleva distintos finales para cada uno de los Personajes ello no debe preocuparte en exceso. Así algunos pueden huir, otros ser devorados y un tercero entrar a formar parte de la Ordo. Siempre queda la posibilidad, de una manera u otra, que los Personajes se vuelvan a encontrar más adelante. Como mínimo entonces ya conocerán algo más de la Realidad...

Experiencia, Puntos de Héroe y posibles Desventajas

- Los Personajes que, de alguna forma, acaben vivos la partida recibirán 4 puntos de Experiencia.
- Recibirán, asimismo, una Penalización/Bonificación de -2 hasta +2 puntos de experiencia según el grado de interpretación y coherencia que los Jugadores hayan dado a su Personaje.
- Si sobreviven a la aventura también recibirán un Punto de Héroe con las siguientes Bonificaciones y Penalizaciones:
- De +1 a +3 Puntos si el Personaje se comportó como un valiente o llevó a cabo algún acto de heroísmo (salvar la vida a otro Personaje o ir a investigar en solitario el metro).
- De -1 a -3 puntos si el Personaje se escondió como una rata, actuó pasivamente o abandonó a algún compañero que le pedía ayuda. Vale, al menos el Personaje está vivo pero tampoco es un Héroe ¿no?
- A opción del Director de Juego y según el desarrollo de la partida los Jugadores pueden recibir algunas Desventajas y Secretos Inconfesables, SIN obtener como contrapartida puntos para adquirir habilidades (La Realidad se está resquebrajando...), aunque si para adquirir algunas Ventajas que sean coherentes con la partida (y siempre a opción del Director). Conocimiento Prohibido o Experiencia con lo Sobrenatural, ambos son los Secretos Inconfesables que dan motivo para adquirir las siguientes Desventajas:
- Buscado por los Padres de la Ciudad y/o por los miembros de la Ordo (5/10/15), dependiendo de las acciones del Personaje y del conocimiento que tengan de su identidad.

- Enemigo Mortal (15), por los mismos motivos que la anterior pero, a diferencia de esta, los miembros de la Ordo no irán a sobornarlo o a encantarlo mágicamente: lo intentarán matar.
- Fobia a la Carne (10), después de lo ocurrido es más que posible que algún Personaje se haga vegetariano ya que cada vez que intente comer una hamburguesa no podrá evitar el recordar aquella carne humana...
- Juramento de Venganza (5), si el Personaje se toma muy a pecho lo de volver a por los Padres...allá él. Esperemos que sea un hombre de palabra.
- Pesadillas (10/15), te despiertas por la noche, sudoroso, gritando... la visión de aquellos cuerpos, de aquellas caras te perseguirán por el mundo de los Sueños hasta el final de tus días. Si el Personaje se hace miembro de la Ordo recibirá obligatoriamente las Desventajas de Canibalismo (15) y Buscado por los Dinychos (10). Puede recibir también Fanatismo (10) si el Personaje que ingresa en la Ordo es ahora más papista que el Papa: Su visión del mundo ha cambiado radicalmente y no sabe mantener el equilibrio.
- La opción de Fanatismo es aconsejable, igualmente, si el personaje se hace Carnicero, ya que ahora es consciente de su Misión Sagrada. Si el Personaje fue devorado por los Padres no recibirá puntos de Experiencia, ni de Héroe ni Desventajas. Ciertamente ahora pasa a "formar parte" de los Padres, pero tampoco son maneras. Pero no todo el mundo puede presumir de ostentar el dudoso honor de haber sido devorado por los mismísimos Padres de la Ciudad ¿no?

Post Scriptum

"Todo ser humano es, en verdad, un caníbal que vive a costa de sus semejantes. La historia de la raza humana es la historia del mayor de los canibalismos. Así, el empresario come al trabajador, el hijo al padre, el Primer mundo al Tercero... Yo reivindico el canibalismo humano es decir, la antropofagia, como el modo más sublime y sincero de asumir nuestra propia esencia, un acto a la par de contrición y comunión que tiene tanto de *modus vivendi* como de gastronomía." (del prólogo al libro "Recetario apócrifo: Las mil y una maneras de devorar un cuerpo humano", atribuido a Aníbal Lechter)

Agradecimientos y dedicatorias

A Clive Barker por los *Libros Sangrientos*, fuente de inspiración de esta partida. A Alex Fernán-

dez por las magníficas ilustraciones que acompañan el módulo (Si retocas el Zelote, yo creo que colará como una ilustración de *SATM*). A los "Padres de la Revista" sin cuya insistencia nunca hubiera acabado el trabajo (¡Pesados!, dejadme dormir). A Gustav "Von Advanced" por su viaje a *Ravenloft*. A Mónica ("Cuéntame un cuento..."). A Aníbal Lechter por su buen gusto. NO HAN TENIDO NADA QUE VER CON ESTO: Las cadenas de Burger King y Mac Donald's, Vinos Don Simón, el Consorcio Metropolitano del Transporte de Barcelona y las vacas locas inglesas.

"Cuando miras al Abismo, el Abismo te devuelve la mirada" (F. Nietzsche)

EL VAGABUNDO

Es un Personaje No Jugador que entraría en la categoría de secundario si esta partida fuese una película. En principio sus acciones se limitan a aquellas que se contemplan en este módulo y por ello he prescindido de darle Aptitudes y Habilidades. Si consideras que este Personaje No Jugador es importante, puedes generarlo como tal (utiliza el modo de creación simplificado, K págs. 28 y ss). En todo caso deberá tener el Secreto Inconfesable de Desarraigado, y la desventaja de Drogadicción (Alcoholismo) a 20 puntos. También es recomendable que tenga un Desequilibrio Negativo de 25 o más.

(NOTA: Como se indica en el *Epílogo*, el vagabundo puede ser, si el Director lo quiere, un Dinycho disfrazado (*LdO*, Página 80). Aún así, actuará como "Vagabundo" durante toda la partida, tal y como se señala en el módulo, hasta que se encuentre con los Padres de la Ciudad, momento en el que los atacará. El Dinycho no atacará a los personajes y seguirá en su papel de vagabundo excepto si los personajes tratan de matarlo.)

En cuanto a su historia, el vagabundo pudo ser cualquier cosa: Desde un millonario con el síndrome de Howard Hughes hasta un estibador portuario vencido por su amor al tintorro. También pudo tener muchos nombres: Quizás el de una persona muy famosa en su tiempo ahora olvidada por todos, o quizás siempre fue un don nadie. Sea cual fuere su historia, sea cual fuere su nombre, el vagabundo, aparte de su papel secundario en esta partida, sirve para recordar a Personajes (y jugadores) cual es el lugar que ocupan en nuestra sociedad aquellos que son llamados perdedores.