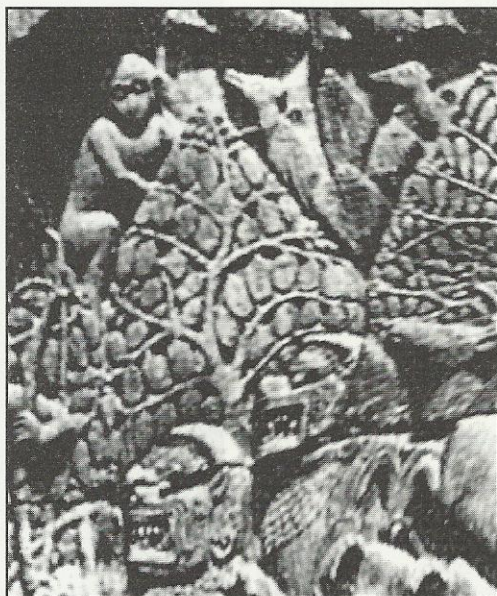


Módulo

**por Jose Luis Martínez y
César Morales**

Ilustraciones de Javier Briz



EL ÚLTIMO SUPERVIVIENTE

La curiosidad suele causar problemas a los PJs en cualquier juego de rol, pero en esta corta aventura para *Kult* la situación puede ser particularmente mortal cuando los personajes se entrometan en una historia de implacable venganza. El superviviente es una aventura introductoria para *Kult* para ser jugada por de 4 a 6 jugadores.

Kult

Introducción

En la siguiente aventura introductoria los jugadores formarán parte de un grupo de mercenarios y guardaespaldas contratados por un ex consejero del antiguo Sha de Persia llamado Christian Krag. Las razones por las que Krag continua viviendo de forma confortable y sin ser molestado por las autoridades islámicas en una gran finca a 25 km. de Teherán, a pesar de haber perdido su poder político y a su protector, están envueltas en el mayor de los misterios. Igual ocurre con la naturaleza exacta de las funciones que desempeñaba en el anterior régimen.

Lo único que saben sus abogados, una prestigiosa firma de la City londinense, es que Krag teme por su vida. Éste les notificó haber recibido informaciones sobre un atentado que se prepara contra él, y si bien es cierto que los revolucionarios islámicos no van a molestarle, no lo es menos que tampoco moverán un dedo para protegerle. Por lo tanto les ha encomendado reunir un grupo de expertos en protección y seguridad, (mercenarios, detectives privados, agentes de inteligencia, etc.).

I. La noche de las lágrimas y de la sangre

Muy pocos saben que Christian Krag es en realidad el capitán Heinrich Kepler, antiguo miembro de una unidad especial de élite de las SS durante la II Guerra Mundial. Organizada por el Coronel Von Hampstein, la misión de dicha unidad consistía en investigar la magia negra y los fenómenos paranormales con objeto de obtener resultados que sirvieran para engrandecer al III Reich y así alcanzar su victoria final. Todos los oficiales que la integraban estuvieron presentes el 29 de febrero de 1944 en las instalaciones del campo de concentración de Treblinka (Polonia), ya entonces en desuso. Allí se realizó el mas demencial y obscuro de todos los ritos en los que intervinieron, el que mas tarde sería conocido por unos pocos como "La noche de las lágrimas y de la sangre", y durante el cual mas de 8000 prisioneros perecieron en una sola noche. A pesar de todo, el experimento no produjo los resultados esperados.

Desde esa infausta noche, cada 29 de febrero los oficiales implicados que sobrevivieron a la guerra han ido muriendo uno a uno en circunstancias mas o menos misteriosas, aun estando protegidos tanto por medios místicos como mundanos. La primera muerte, acaecida el 29 de febrero de 1948,



fue precisamente la del jefe de la unidad, el comandante Hans Roeder. Su cadáver fue hallado en la celda en la que esperaba juicio en Nuremberg, ahogado en sus propios vómitos y con una expresión de absoluto horror deformando su rostro.

Kepler logró huir de Alemania falsificando los documentos de un prisionero danés llamado Christian Krag, asesinado por él mismo. Durante los años 50 colaboró con varios servicios de seguridad de dictaduras latinoamericanas, al tiempo que perfeccionaba su conocimiento de las artes arcanas. Su reputación —en los círculos adecuados— de poder quebrantar la voluntad de cualquier prisionero, le valió un importante (aunque no público) puesto de consejero en el régimen del sha, a partir de 1961.

El tercer asesinato de uno de sus antiguos compañeros, en 1956, puso a Kepler sobre aviso. Gracias a sus conocimientos místicos pudo establecer una serie de defensas que lograron salvarle la vida cuando llegó su turno, en 1964. Nadie podía acercarse a él, protegido como estaba por la policía secreta

del sha y por su magia negra. Hubo una segunda tentativa de asesinato en 1968. Luego sus enemigos decidieron cambiar aparentemente de objetivo y durante los años 70 acabaron con sus dos últimos compañeros de armas que, para su desgracia, contaban con menor protección. Sin embargo la situación cambió con la caída del sha y el advenimiento de la república islámica en 1979. Kepler ya no estaba seguro contra los ataques físicos. Aunque había logrado intimidar a funcionarios claves del nuevo régimen para que le dejaran en paz, se había convertido en un elemento incomodo y embarazoso al que desde luego no iban a proteger. Por desgracia no podía marcharse de Irán: sus defensas místicas estaban ligadas a la finca de su propiedad y llevaría años reproducirlas en cualquier otro sitio. Su seguridad estaba en entredicho, como pudo comprobar en 1980, cuando fue víctima de ataque con lanzagranadas que casi acabó con su vida.

II. Los cazadores de nazis

Kepler y sus compañeros nazis están siendo perseguidos por un bien organizado grupo de cazadores de nazis, con contactos a escala mundial. Su líder es un abogado de Filadelfia de unos sesenta años llamado Isaac Meyer. Este nunca ocultó al público su activa persecución de criminales de guerra nazis; de hecho escribió un famoso libro relatando las experiencias de familiares suyos en los campos de concentración de quienes ahora persigue. Hay sin embargo dos cosas que si oculta: una son las "misiones especiales" de las que a veces se encargan los miembros de mas confianza de su organización, como ocurre con los asesinatos de compañeros de Kepler. Parece haber relación entre el número de víctimas provocadas por el nazi perseguido y la decisión de buscarlo abiertamente, para encarcelarlo, o de forma encubierta para matarlo. El gobierno israelí está al tanto de estas misiones especiales, pero no solo no hace nada por evitarlas sino que a veces ha recurrido a Meyer cuando ha sido imposible capturar vivo a un antiguo criminal de guerra.

El otro secreto de Isaac Meyer es, si cabe, más tenebroso: bajo la apariencia de un venerable anciano se oculta la fría y vengativa mente de un Lictor al servicio del Arconte Geburah, que es el despiadado juez del ojo por ojo. Aunque ningún miembro de su organización conoce su verdadera personalidad. De hecho siempre intenta presentarse a los ojos de todos como un hombre justo que hace lo que se debe hacer con los asesinos nazis.

Christian Krag / Heinrich Kepler

Heinrich Kepler aparenta unos cincuenta y pocos años. Ello se debe a que controla su envejecimiento mediante las artes arcanas. Su porte es distinguido y muy educado en el hablar; tratará a los jugadores con la mayor cortesía de la que el director de juego sea capaz de hacer gala. Posee una gran variedad de trajes y siempre viste de etiqueta a la hora de cenar. Su físico le delata como de origen nórdico, aunque no tiene ningún acento cuando habla.

Agilidad	12
Ego	15
Fuerza	12
Carisma	15
Constitución	13
Percepción	16
Belleza	12
Educación	12

Desequilibrio mental: -25

Estatura: 185 cm.

Peso: 78 kg.

Movimiento: 6 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +1

Resistencia: 95

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve

3 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Poderes: Retrasar el envejecimiento, Controlar a cualquiera con un desequilibrio mental entre -50 y -75 (hace falta una tirada de Ego para evitarlo)

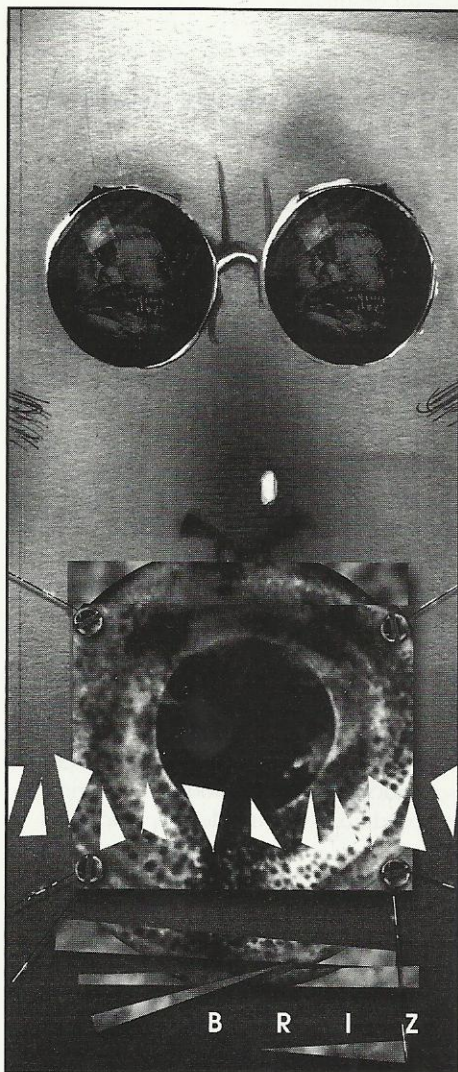
Habilidades: Astrología 20, Documentación 25, Hipnotismo 30, Hombre de mundo 35, Idiomas: Alemán 80, Inglés 35, Iraní 40, Español 20, Francés 25, Italiano 20; Meditación 20, Ocultismo 35, Supervivencia 35, Diplomacia 35, Etiqueta 45, Interrogar 50, Red de contactos: funcionarios del anterior régimen 45, Retórica 25, Ocultismo 55, Parapsicología 30, Seducción 25, Armas de proyectil 18, Esquivar 15, Armas cuerpo a cuerpo y arrojadas 14.

Tipos de ataque: según el arma

Arte oscuro: 5

III. Un abogado nervioso

James Arlington es un joven abogado con ansias de ascender en su firma —Norton, Bradley & Irons—. Debido a sus dotes, sus jefes le han encomendado recientemente



Isaac Meyer / Lictor de Geburah

Isaac Meyer parece a simple vista un venerable anciano de 82 años de edad. Su dulce pero segura forma de hablar causa el respeto de quien le escucha, sus ojos parecen haber sido testigos mudos de horribles actos y en sus maneras puede descubrirse a alguien que poseyó gran educación y conocimientos. Su apariencia real es todo lo contrario: la crueldad y la rabia de este terrorífico ser parecen no tener límites, cualquier fin justificará su misión.

Agilidad	32
Ego	32
Fuerza	43
Carisma	22
Constitución	43
Percepción	30
Belleza	4
Educación	40

Modificador a la tirada de terror (en su forma original): -10

Estatura: 150 cm.

Peso: 86 kg.

Sentidos: Ve perfectamente en la oscuridad y a través de la ilusión

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño +4

Resistencia: 135

Capacidad de daño:

6 rasguños = 1 herida leve

5 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Habilidades: Sigilo 15, Esquivar 17, Combate sin armas 20, Escondarse 16, Buscar 16, Trepas 15.

Tipos de ataque: Garras 18

Arte oscuro: 5

llevar los asuntos de Christian Krag. En su primera visita a la finca de Teherán, cuyo objeto era especificar las condiciones que debían reunir los guardaespaldas a contratar, decidió dar un paseo nocturno para calmar los nervios, pues este asunto era el primer encargo importante que realizaba para la firma. Arlington jamás lo olvidaría. En la oscuridad, extrañas fluorescencias emanaban de varios puntos de la casa. Sombras entrevistas parecían desplazarse de un lugar a otro. Ruidos casi inaudibles parecían resonar en su cabeza. Todo podría haber sido achacable a su imaginación, si no hubiese

visto lo que vio en uno de los patios a la pálida luz de la luna.

El secretario personal de Krag, un musculoso iraní de casi dos metros de altura, se transformó ante sus ojos en una pesadilla viviente de relucientes ojos lechosos y piel blanquecina. En la semioscuridad, Arlington no pudo reconocer a la persona que realizó esta sorprendente metamorfosis. Medio aturrido por la conmoción, regresó como pudo a su cuarto. No comentó su experiencia nocturna hasta haber regresado a Londres, y solo a amigos y conocidos de su mayor confianza. Fueron estos amigos, entre quienes quizá se encuentre alguno de los personajes jugadores, los que le convencieron de la necesidad de investigar el caso mas a fondo. A tal fin, los PJs han conseguido que el abogado les infiltre entre el grupo de guardaespaldas haciéndoles pasar por mercenarios. De esta forma podrán investigar este misterio sobre el terreno.

IV. Introducción de los personajes en la aventura

En este módulo los jugadores pueden interpretar a personajes procedentes de dos posibles grupos. Uno sería el correspondiente a arquetipos con profesiones violentas —mercenarios, agentes de servicios secretos, etc.— susceptibles de haber sido contratados como guardaespaldas con mucho dinero a ganar y pocas preguntas que hacer. Al comenzar la aventura, estos personajes no sabrán nada de las sospechas del abogado. El otro grupo estará compuesto por los personajes infiltrados por James Arlington que se hacen pasar por mercenarios. Sus arquetipos corresponderán a caracteres mas intelectuales o investigadores de fenómenos sobrenaturales (periodistas, médicos, mediums, etc.). También es posible jugar con el personaje del abogado James Arlington como PJ, en cuyo caso los recuerdos de aquella noche tendrán que ser todavía mas vagos e imprecisos.

El grupo de mercenarios que se dirige a Irán esta compuesto por ocho personas, de las cuales un máximo de tres son falsos guardaespaldas infiltrados por Arlington. Los mercenarios restantes, una vez descontados los PJs, los habrá de utilizar el director de juego como PNJs.

V. Llegada a Irán

El grupo de mercenarios es introducido en Irán de forma ilegal, y llega a la finca de

Christian Krag en la tarde-noche del 24 de febrero de 1984. Una vez allí son alojados de dos en dos en diversas habitaciones por toda la casa, aunque James Arlington dispone de su antigua habitación.

Además de Krag y su secretario personal, Farouk, la casa esta habitada por tres criados y la cocinera. Todos ellos tienen miedo de su señor, pero realmente no saben nada de los fenómenos extraños que envuelven a la propiedad. Solo el criado mas viejo, un hombre escuálido que responde al nombre de Hamad, puede informar de las conexiones entre su jefe y la antigua policía secreta del sha. Si se le aborda correctamente y se le hacen las preguntas adecuadas, contará a los personajes jugadores que su señor está casado, aunque su mujer lleva muchos años internada en un manicomio.

Los personajes son libres de entrar y salir de la propiedad, e incluso pueden desplazarse a la cercana Teherán. Sin embargo no deben olvidar que han entrado ilegalmente en el país y corren el riesgo de ser detenidos por los guardias revolucionarios si se comportan de manera sospechosa.

VI. Pistas e indicios

1. La decoración de la casa, pese a parecer típicamente árabe en un análisis superficial, si se mira más detenidamente revela multitud de signos de carácter cabalístico y esotérico entremezclados con los motivos tradicionales. En realidad forman parte de los encantamientos que protegen la casa contra los ataques místicos.

2. El surtido de libros extraños y curiosos en la biblioteca de la mansión es bastante superior al habitual. Incluye libros de esoterismo, tratados de demonología, manuales sobre experimentación médica y una completa historiografía de la II Guerra Mundial y el III Reich alemán.

3. El comportamiento de Farouk es bastante extraño, aunque hace falta tiempo para advertirlo. Parece no dormir nunca y se le puede ver a cualquier hora rondando por la casa. Los personajes nunca le verán comer ni beber nada. Si le siguen de forma disimulada el tiempo suficiente podrán verle bajar a la bodega y desaparecer misteriosamente (allí existe un pasadizo subterráneo que comunica con unas antiguas ruinas persas que hay cerca de la finca).

4. En un cajón cerrado con llave en su despacho, Kepler guarda una colección de recortes de periódicos reseñando las muer-





Farouk / Azgul

Farouk es físicamente un ser impresionante, y sus ropas ajustadas no hacen sino acentuar su musculatura. Lleva continuamente una pequeñas gafas de sol para protegerse los ojos y ocultarlos a su vez de miradas indiscretas. Poco conversador y misterioso en sus actos, hace ver de primeras que es algo más de los que aparenta a simple vista.

Agilidad	21
Ego	11
Fuerza	43
Carisma	5
Constitución	21
Percepción	11
Belleza	3
Educación	11

Modificador a la tirada de terror: 0

Estatura: 400 cm.

Peso: 500 kg.

Sentidos: como los humanos, salvo si lleva puesto el visor de infrarrojos

Movimiento: 10 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +8

Bono al daño +8

Resistencia: 135

Capacidad de daño:

6 rasguños = 1 herida leve

5 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Protección: 2 sin armadura, 12 con ella

Poderes: Metamorfosearse, asume cualquier forma.

Habilidades: Tregar 14, Fusil y ballesta 15, Armas pesadas 12, Esquivar 11, Armas arrojadas 15, Armas contundentes 15, Látigos y cadenas 15, Combate sin armas 15, Buscar 10, Mecánica de motores 15, Supervivencia 15, Conducir vehículo 10
Tipos de ataque: según el arma
Arte oscuro: 10

tes de todos sus antiguos camaradas (aunque, salvo en el caso del coronel Hampstein, ninguno de ellos indica que los muertos fuesen nazis).

5. Si deciden ir al manicomio a ver a la mujer de Krag, ésta les dirá de forma bastante incoherente que se casó con el mismísimo demonio y que teme por su vida. Asimismo les proporcionará un nombre —Akbar— el cual era un antiguo suboficial de la policía secreta del Sha que trabajaba con su marido y que les podría dar mas información. Para

obtener su dirección los jugadores podrían mencionar este nombre al criado Hamad, que la conoce y se la dará si han conseguido ganarse su confianza. Investigar en Teherán también funcionará.

VII. Incursión al atardecer

El 26 de febrero, a la caída del sol, los personajes pueden descubrir en una de sus rondas de vigilancia a dos sombras sospechosas en los alrededores de la finca. Son

miembros del grupo de cazadores de nazis haciendo una exploración previa de la finca y con ordenes son destruir los símbolos místicos protectores que encuentren en los muros de la misma. Si son sorprendidos reaccionaran violentamente al tiempo que intentan huir. Si después del combate alguno de ellos ha caído prisionero, este les reprochara a los personajes el estar protegiendo a un nazi. Si los personajes se muestran interesados, compartirá con ellos la información de que dispone (solo referente al pasado nazi de Krag\Kepler). Si le liberan,



Mercenarios

Todos los mercenarios permanecen fieles a su jefe y consideran el encargo como un trabajo más, son auténticos profesionales y desconocen cualquier tema paranormal. Poseen un conocimiento de armamento de todo tipo correspondiendo a un 16 tanto en armas blancas como en las de fuego. Su equipo consiste en *uzis* y pistolas tipo Colt Comander; además siempre llevan consigo un machete oculto en el traje. Si el director de juego desea cambiar el armamento, estos mercenarios pueden utilizar casi cualquier otra arma.

1: MacDaniels; 2: Robertson; 3: McGuire.

	1	2	3
Agilidad	13	14	12
Ego	14	10	11
Fuerza	14	13	15
Carisma	10	8	13
Constitución	14	13	15
Percepción	15	14	12
Belleza	10	11	13
Educación	11	12	14

les propondrá reunirse con Meyer a la noche siguiente en el pueblo cercano.

Si los PJs acuden a dicha cita, Isaac Meyer intentará ganarles para su causa por todos los medios posibles. Primero les hablara de lo justa y sagrada que es su misión y cómo las almas de 8000 muertos reclaman venganza sobre sus verdugos. Si los PJs rehusan, intentará eliminarlos. Su grupo está com-

puesto por una decena de hombres muy motivados y fuertemente armados. Si los personajes no han tomado precauciones al ir a la cita, es muy probable que mueran, pues los cazadores de Nazis conocen el lugar y se han preparado para atacar si era necesario, y Meyer está con ellos.

VIII. Las ruinas del dolor

Akbar, el antiguo suboficial del sha que ahora regenta una modesta tienda en un bazar de Teherán, puede informar de las funciones exactas de las que se ocupaba Krag durante el régimen anterior. El mismo, junto a otros agentes de la policía secreta, se encargaba de llevar a prisioneros políticos a las antiguas ruinas persas para que Krag los interrogase. Allí, en una cámara secreta, este procedía a torturarlos utilizando métodos absolutamente inhumanos. Cientos de prisioneros políticos fueron asesinados en esa cámara de tortura. Los personajes pueden acceder a ella o bien desde el pasadizo que parte de la bodega o bien explorando las ruinas y encontrando la puerta secreta que comunica el salón principal del templo con la cámara de torturas. En esta sala, aparte de los instrumentos de tortura, encontrarán mas signos de protección mística, y en una pequeña sala adyacente un despacho improvisado. En los cajones de la mesa de este despacho encontrarán la correspondencia que Kepler mantuvo con sus antiguos compañeros de armas, donde se explica con pelos y señales todo su

pasado. En una de ellas incluso cuenta a uno de sus camaradas que ha logrado invocar y dominar a un demonio para tenerlo a su servicio (se refiere a Farouk, que en realidad es un Azgul).

IX. Posibles finales

Los personajes pueden elegir hacer varias cosas distintas después de investigar la situación. En caso de que consigan descubrir la verdad sobre Kepler, pueden optar por unirse a los cazadores de nazis y al lictor que los manda. El enfrentamiento sería entonces entre los jugadores y los mercenarios contratados por el nazi, contando ambos bandos con aliados muy poderosos: un Lictor y un Azgul.

Puede también que los jugadores deseen llevar con vida al antiguo criminal de guerra ante las autoridades israelíes; pero esto será una dura misión puesto que el destino de Kepler ha sido fijado de antemano y debe ser el de una muerte horrible, igual que la han de sufrir todos sus compañeros de armas, y si el Lictor no puede llegar a cumplir la misión de su amo, este enviará a otros para cumplir la tarea.

Finalmente, también puede ser que los jugadores apoyen a Kepler y le ayuden a salvar su vida, considerando que sus crímenes han quedado olvidados en el pasado y que merece una nueva oportunidad. En ese caso, se verán apoyados por los mercenarios, y conseguirán la gratitud eterna del antiguo nazi, pero también empezarán a verse perseguidos por otros Lictores e incluso por el mismísimo Geburah, que les incluirá en su venganza. 