

KULT

LA MUERTE ES SÓLO EL PRINCIPIO

¿Sabes cuál es la diferencia entre el loco y el cuerdo?

Que uno actúa como si lo que percibe fuera real.

Y el otro, como si no percibiera aquello que no debiera serlo.

Tú no estás loco. Pero durante tu vigilia, en la soledad de tu apartamento, has escuchado la letanía que suena detrás de la estática del televisor. Has apartado la mirada al cruzarte con ese corpulento oficial de policía de sonrisa perpetua y ojos sin pupilas. Y has vislumbrado la verdadera Ciudad detrás de la ciudad, sus catedrales y palacios ruinosos recortándose detrás de los bloques de oficinas, el rastro de sangre y miedo esparcido por los inhumanos depredadores que la habitan y las continuas señales de cómo crece, se expande y late, hambrienta y anhelante, consciente de sí misma; un monstruo de cemento, metal corroído y ruina.

Seguramente el resto de la gente lo nota. Y como tú, también hacen como si no lo vieran. Se mueven cómodamente en su celda de realidad, obviando el resto de la estremecedora prisión que hay a su alrededor, justificando como pueden aquello que les causa terror o aprensión. Tal vez hayan sido testigos de lo que les pasa a aquellos locos que se han atrevido a hablar abiertamente de lo que han visto. De los insensatos que han pronunciado los antiguos nombres.

Lictor. Nefarita. Demiurgo. Metrópolis.

Tú no vas a compartir su destino. Vas a salir a la calle una vez más, vas a volver a apartar la mirada del agente y vas a hacer como si la Ciudad detrás de la ciudad no estuviera allí, esperándote. Llamándote.

Después de todo, tú no estás loco.

NOCHE DE CINE

Hellraiser, Jacob's Ladder (La escalera de Jacob), Dark City, Angel Heart (El Corazón del Ángel), Pi, Triangle, Silent Hill, Black Swan (Cisne Negro), Cigarette Burns (El fin del mundo en 35mm), Lost Highway (Carretera Perdida), Twin Peaks, Citadel, Videodrome, May, It follows (Está detrás de ti).

CRÉDITOS

Chissst @OtherCynicalGuy

<https://trabajosderolperdidos.blogspot.com>

RELACIONES

1. LAZOS DE SANGRE

- 1.1 Padres e hijos
- 1.2 Hermanos
- 1.3 Abuelos y nietos
- 1.4 Primos o tíos y sobrinos
- 1.5 Parientes lejanos
- 1.6 Como si fuera de mi familia, pero no lo es

2. NEGOCIOS, Estrictamente

- 2.1 Detective curtido y cliente con un caso difícil
- 2.2 Viejo profesor y alumno aventajado
- 2.3 Artista en busca de creatividad y su mayor admirador
- 2.4 Policía a punto de perder la placa y delincuente de poca monta
- 2.5 Alguien de alta posición y su asistente de confianza
- 2.6 Un proveedor poco ortodoxo y su consumidor habitual

3. EL SABER DE LA PASIÓN

- 3.1 Cónyuges
- 3.2 Matrimonio roto
- 3.3 Historia de una noche
- 3.4 Alguien cegado por la pasión y la persona que le obsesiona
- 3.5 Amantes
- 3.6 Antiguos amantes

4. SECRETOS INCONFESABLES

- 4.1 La víctima de un crimen (o experimento médico) y el responsable del mismo
- 4.2 Alguien detrás de un secreto y aquel que trata de ocultarlo
- 4.3 Herederos de un extraño legado
- 4.4 Testigos del mismo suceso sobrenatural o la misma experiencia con lo oculto
- 4.5 Portadores de una misma maldición
- 4.6 Unidos por el secreto de confesión o el deber de confidencialidad

5. UN PASADO COMÚN

- 5.1 Antiguos miembros del mismo culto
- 5.2 Compañeros de internamiento
- 5.3 Veteranos que han luchado codo con codo
- 5.4 Dos rivales por el mismo objeto de deseo
- 5.5 Amigos desde hace ni se sabe
- 5.6 Un pacto sellado con sangre

6. MÁS ALLÁ DE LA VIDA Y LA MUERTE

- 6.1 Un alma, dos cuerpos...
- 6.2 Un cuerpo, dos almas...

- 6.3 Dos almas gemelas predestinadas a encontrarse en cada reencarnación
- 6.4 Un médium involuntario y alguien que le aborda con insistencia
- 6.5 Un Hijo de la Noche y alguien que conoce su verdadera condición
- 6.6 Un encuentro completamente fortuito, o al menos eso parecía

NECESIDADES

1. ESCAPAR...

- 1.1 ...del Infierno..., o de donde quiera que sea este lugar
- 1.2 ...de los errores que has cometido a lo largo de tu vida
- 1.3 ...del purgatorio que los nefaritas han dispuesto para ti
- 1.4 ...de la atención de las autoridades y de aquellos que tiran de sus hilos
- 1.5 ...de tanta destrucción y locura y volver a casa sano y salvo
- 1.6 ...de esa horrible criatura que no te da tregua ni siquiera en tus pesadillas

2. ENCONTRAR...

- 2.1 ...a alguien querido (o algopreciado) que ha desaparecido
- 2.2 ...la verdad sobre un secreto largo tiempo escondido, pese a quien pese
- 2.3 ...el medio de atravesar la Ilusión y llegar a Metrópolis
- 2.4 ...el amor verdadero
- 2.5 ...alguna forma de romper la maldición que te ha predestinado
- 2.6 ...una forma de redimirte de tus pecados

3. AJUSTAR CUENTAS...

- 3.1 ...con aquella persona de máxima confianza que te traicionó y te abandonó a tu suerte
- 3.2 ...con esos malditos burócratas chupatintas del gobierno
- 3.3 ...con los criminales que destruyeron todo lo que querías
- 3.4 ...con aquellos que te convirtieron en lo que eres ahora
- 3.5 ...con ese oscuro personaje que parece seguirte a todas partes y adivinar cada uno de tus movimientos
- 3.6 ...con los miembros de un culto, que te persiguen por algún motivo

4. DOMINAR...

- 4.1 ...el Arte Oscuro, para deformar la realidad
- 4.2 ...tu adicción (alcohol, drogas, juego...), antes de que te consuma
- 4.3 ...tu trastorno mental (depresión, manía, obsesión, neurosis, fobia, esquizofrenia, compulsión, paranoia, represión, personalidad múltiple, maniaco-depresivo...), antes de que te conduzca al abismo
- 4.4 ...el más poderoso de los cinco saberes mágicos (Locura, Pasión, Sueños, Muerte o Tiempo y Espacio)
- 4.5 ...a un ser invocado de más allá de la realidad y hacerlo tu esclavo
- 4.6 ...a tus seguidores, para que cumplan tus deseos y tu voluntad

5. CONVERTIRTE...

- 5.1 ...en un poderoso mago, capaz de desafiar a los poderes de la Ilusión
- 5.2 ...en una persona mejor, más empática y altruista
- 5.3 ...en un cabrón sin escrúpulos: frío, duro y centrado en ti mismo
- 5.4 ...en un personaje famoso, al precio que sea
- 5.5 ...en Un Dios Viviente, personificando Sus Principios y Su Doctrina
- 5.6 ...en un Despertado, atravesando el Camino de la Luz (o el de la Sombra)

6. RECREARTE...

- 6.1 ...en la enorme cantidad de dinero que estás a punto de conseguir
- 6.2 ...en placeres sexuales de todo tipo
- 6.3 ...en tu adicción (alcohol, drogas, juego...), mientras te lo puedas permitir
- 6.4 ...en tu trastorno mental (depresión, manía, obsesión, neurosis, fobia, esquizofrenia, compulsión, paranoia, represión, personalidad múltiple, maniicodepresivo...), antes de que te domine por completo
- 6.5 ...en tus sueños y tu imaginación, obviando la realidad que te rodea
- 6.6 ...en una lenta y dolorosa destrucción (tal vez tu propia autodestrucción...)

LUGARES

1. EN LO MÁS PROFUNDO DE LA ILUSIÓN

- 1.1 La calle principal de un tranquilo barrio suburbano, rodeada de jardines
- 1.2 Una agradable aunque algo aislada casa de campo
- 1.3 Un monótono bloque de pisos de cemento, con apartamentos y oficinas
- 1.4 Un aula anticuada, llena de pupitres y presidida por el olor a tiza
- 1.5 Un bucólico y nublado pueblo maderero a orillas de un lago
- 1.6 Una estación de metro con poco tránsito de viajeros

2. EN LA FRONTERA DE LA REALIDAD

- 2.1 Un sórdido establecimiento, en el barrio rojo de la ciudad
- 2.2 Un oscuro cuarto de calderas, en el sótano de un edificio
- 2.3 Unos depauperados baños públicos, plagados de basura, insectos y graffiti
- 2.4 En los alrededores de un polígono industrial, rodeado de maquinaria desechada
- 2.5 Un frío y aséptico hospital, dotado de laboratorio, depósito de cadáveres y crematorio
- 2.6 Entre los contenedores sellados y olvidados que se acumulan en el muelle del puerto

3. DONDE LA ILUSIÓN SE RESQUEBRAJA

- 3.1 Un centro de internamiento psiquiátrico clausurado hace tiempo
- 3.2 Un desolado y ruinoso edificio sin número, aún con restos del precinto policial
- 3.3 Una Iglesia desconsagrada, recientemente utilizada para rendir otro tipo de culto

- 3.4 Un parque de atracciones clausurado y abandonado mucho tiempo atrás por un extraño suceso
- 3.5 Un viejo caserón con fama de estar encantado y que la gente evita a toda costa
- 3.6 Las galerías subterráneas, nexos de túneles de metro y alcantarillado y refugio de olvidados y Fronterizos

4. METRÓPOLIS

- 4.1 La plaza del miedo, frente a las puertas cegadas de la Ciudadela del Demiurgo. ¿O es acaso el Abismo?
- 4.2 En alguna de las cámaras, arcadas o pabellones del interminable Palacio del Arconte
- 4.3 La Ciudad Viva, habitada por humanos encerrados en su propia realidad y ajenos a lo que les rodea
- 4.4 Perdido en el Dédalo, el laberinto de callejuelas y ruinas de Metrópolis, huyendo del aleteo de las Erinias
- 4.5 La Ciudad de las Máquinas, donde los tecrones cuidan de los mecanismos y engranajes que perpetúan la Ilusión
- 4.6 La Ciudad de los Muertos, el cementerio donde se acumulan tumbas y mausoleos de todo tiempo y lugar

5. EL INFIERNO

- 5.1 Los nueve salones del infierno, dentro de alguna cárcel, horno o sala de tortura en el Palacio Oscuro de un Ángel de la Muerte
- 5.2 El purgatorio personal de un pobre pecador que está siendo asistido por los nefaritas
- 5.3 Una carretera que parece no tener fin, flanqueada por una oscuridad impenetrable
- 5.4 Una prisión a prueba de fugas, con múltiples niveles de pasarelas donde se alinean innumerables celdas
- 5.5 Entre las trincheras de un campo de batalla, donde se mezcla el barro, la sangre y los gritos de los moribundos
- 5.6 La versión distorsionada y corrompida de uno de los lugares de la Ilusión anteriormente descritos

6. OTROS LUGARES EXÓTICOS QUE VISITAR

- 6.1 Un entorno natural, en su vertiente más salvaje, impredecible y letal
- 6.2 Un lugar muy lejos de tu hogar, donde las costumbres y el idioma no te son familiares
- 6.3 En el interior del sueño (o tal vez la pesadilla) de otra persona, en algún lugar del Limbo
- 6.4 Alguno de los múltiples paraísos abandonados del antiguo Elíseo, donde aún habitan Serafines
- 6.5 Descendiendo a Toropolis, la ciudad subterránea de oscuridad absoluta, situada entre el Laberinto y la Nada
- 6.6 Frente a las ciclópeas murallas de la antigua y famosa ciudad de Carcosa

COSAS

1. QUÉ HACE ESTO AQUÍ?

- 1.1 Una antigua y chirriante silla de ruedas con correas
- 1.2 Una inquietante muñeca rota con un ajado vestido de época
- 1.3 Una cama de hospital donde yace una figura tapada
- 1.4 Una mancha de sangre que alguien ha intentado ocultar
- 1.5 Una máscara hecha de piel curtida, a semejanza de un rostro humano
- 1.6 Una nave a la deriva, aparentemente sin tripulación

2. ESTO PODRÍA SER ÚTIL

- 2.1 Un revolver Colt Detective del 38, aún humeante
- 2.2 Un utilitario familiar con medio depósito de gasolina
- 2.3 Una radio estropeada en la que sólo suena estática
- 2.4 Una cámara automática con flash, aunque las fotos salen algo distorsionadas
- 2.5 Una llave que parece no abrir absolutamente nada
- 2.6 Un diario escondido detrás de otros libros de la estantería

3. SEGURO QUE ALGUIEN LO ESTÁ ECHANDO EN FALTA...

- 3.1 Un animal de trapo lleno parches y remiendos
- 3.2 Una carta aún cerrada, sin el nombre del remitente
- 3.3 Un colgante antiguo con una inscripción en su interior
- 3.4 Un maletín de cuero negro con una cerradura de combinación
- 3.5 Una colección de fotografías íntimas muy explícitas
- 3.6 Un lienzo de pintura con un retrato, cubierto por una tela blanca

4. PARA QUÉ SERVIRÍA ESTO?

- 4.1 Un polvoriento volumen cuya portada reza "Arcanum Metropoli". Pero está en blanco
- 4.2 Una baraja de Tarot con más cartas de las que debería tener
- 4.3 Un elaborado puzle mecánico en forma de cubo dorado
- 4.4 Una colección de grotescas estatuillas en una caja con remite japonés
- 4.5 Una daga exquisitamente ornamentada con manchas en su hoja
- 4.6 Un altar levantado en honor a un dios olvidado tiempo atrás

5. NO TOQUES ESO!

- 5.1 Una mesa con un tablero Ouija, rodeado de parafernalia ocultista
- 5.2 Un paquete envuelto en cinta americana que contiene un fino polvo blanco
- 5.3 Una puerta cerrada, tras la que suenan golpes y arañazos
- 5.4 Los restos de un animal, y por su aspecto, debía estar muy enfermo
- 5.5 Un irregular y oscuro agujero en la pared, imposible ver lo que hay dentro
- 5.6 Una cinta de VHS sobresaliendo de un reproductor, junto a una tele con ruido blanco

6. PERO, QUÉ DEMONIOS ES ESA COSA!!!

6.1 Un lictor, una criatura grotescamente obesa, de ojos lechosos y piel translúcida y lampiña, aparece rodeado de sus serviles donde antes había una persona

6.2 Un rázida, un monstruo surgido del humo y el fuego, mitad viviente, mitad máquina, forjado en hierro negro, tejidos, cristal y sangre

6.3 Un azgul, un gigante de brazos ganchudos y dedos como garfios, cubierto por un pesado yelmo bajo el que se arremolina la oscuridad

6.4 Un nefarita, un ser frío e impasible que irradia un aura de desesperación y perversión, su rostro y su cuerpo perforado desde dentro por pinchos y garfios

6.5 Una cohorte de siluetas humanas, pero con cuerpos deformados e irreconocibles: piel descolorida, heridas supurantes, garras y colmillos

6.6 Una Encarnación de gran poder. Tal vez un Arconte, tal vez un Ángel de la Muerte. O tal vez Astaroth, el Príncipe de las Tinieblas

PREPARACIÓN INSTANTÁNEA PARA KULT

RELACIONES

Para tres jugadores...

- El Saber de la Pasión: Antiguos amantes
- Negocios estrictamente: Detective curtido y cliente con un caso difícil
- Un pasado común: Un pacto sellado con sangre

Para cuatro jugadores, añadid...

- Secretos inconfesables: La víctima de un crimen (o experimento médico) y el responsable del mismo

Para cinco jugadores, añadid...

- Más allá de la vida y de la muerte: Un alma, dos cuerpos...

NECESIDADES

Para tres jugadores...

- Escapar...: del purgatorio que los nefaritas han dispuesto para ti

Para cuatro o cinco jugadores, añadid...

- Ajustar cuentas...: con aquellos que te convirtieron en lo que eres ahora

LUGARES

Para tres, cuatro o cinco jugadores...

- En los alrededores de un polígono industrial, rodeado de maquinaria desechada

COSAS

Para tres jugadores...

- Seguro que alguien lo está echando en falta: Una carta aún cerrada, sin el nombre del remitente

Para cuatro o cinco jugadores, añadid...

- ¡No toques eso!: Un irregular y oscuro agujero en la pared, imposible ver lo que hay dentro

Para cinco jugadores, añadid...

- Esto podría ser útil: Una radio estropeada en la que sólo suena estática