

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

A un director de Kult: en qué se diferencia de Cthulhu

- Miscélanea -

Fecha de Publicacion : Martes 5 de mayo de 2009

Resumen :

Prestando el manual aprovecho para enumerarle que tiene de especial y de diferencia frente al clásico de terror rolero por excelencia

Fanzine Rolero

Bueno Alvaro, sé que te hacía ilusión, pero no es un manual que pueda vender como has podido comprobar. El ejemplar que te presté en la FK era ya de tercera mano cuando llegó a mi poder en 1996, ha sido encolado 2 veces por desmembramiento y el forro cual libro de texto del primer usuario le ha venido muy bien. La verdad es que me da igual que los manuales se caigan a pedazos. Tendrías que ver la copia vieja de *Los Mitos de Cthulhu*, (la de la portada de **Daniel Gil**, la buena), que le he cambiado al padre de Koña por la mía sin usar ni pensármelo, y es que apreciaré mucho los libros, pero más importante es usarlos y tiene su desgaste tras más de diez años, dos ciudades distintas y hasta una temporada de roleo rural, aquella vez que hice creer al personal que nos atacaba el chupacabras.

El contenido de esta carta podría habértelo contado tranquilamente en la FK, pero siempre tienes cierta prisa cuando andas por la ciudad, así que recurro a este método. Seguramente así pueda ser útil para alguien más lo que tengo que contarte.

No sé que hago a estas alturas con el manual cuando hace años que no lo uso y me he desecho de todos los demás. Llegué a coleccionar manuales cuando preparaba mi primer juego de rol, pero al abrir la FK comprendí cuán valiosos eran algunos juegos descatalogados. No en dinero, que además me puedo achacar que como novato entonces los vendí demasiado baratos, sino en como llega a apreciar algunas personas el hacerse con un manual de rol que no creyeron posible volverse a encontrar. En el 2004 un caballero que se llevó mi **Wraith: El Olvido** perfectamente conservado me abrazó y dio literales saltos de alegría. Estas cosas recompensan y me recuerdan mi firme opinión respecto a que el campo y los manuales de rol deberían de ser de quienes los trabajan. Poco harían en mi ludoteca, hoy desmantelada, como hacen ahora algunos juegos de la de **Arcano XIII**.



Y el caso es que no lo uso porque no necesito releerlo, me manejo en sus reglas y demás de memoria y empleo otros sistemas de juego porque cuando me lo piden dirijo alguna partida de *Kult* de vez en cuando, pero no he podido deshacerme de él, es como si sintiera que donde debo dejarlo sea en manos de alguien que se preste a continuarlo y para colmo de ridículo me hice con él junto al **Clavis Inferna** que nunca he ojeado contando con que podría toparme con alguien que dirigiera para poder jugar antes esa campaña y cuando encontré a directores de este juego en **Comunidad Umbría** resulta que ellos habían hecho exactamente lo mismo. Perra vida.

En fin, quieres dirigir el juego y tu novia bien sé que le hace ilusión así que supongo que te pondrás a ello en breve. Va siendo hora que no te amargue con batallitas y te cuente algo que haya aprendido con el juego que pueda serte útil para cuando te pongas tras la pantalla.

¿Por qué nos molaba tanto al lado de Cthulhu?

Había una serie de diferencias claras que saltaban a la vista, podríamos decir que se trataba para variar de un juego actual. Los móviles son un engorro, ya lo decían los jugadores de *Chill*, pero basta con que no haya cobertura para eliminarlo en parajes sombríos y sótanos cultistas. El siguiente *problema de la modernidad* son las *tochas* armas modernas, pero tampoco están a manos de los jugadores por más que se empeñen. ¿Sabías que Rafa Atila, amigo de la familia jugaba en una campaña de *Cthulhu Now* a principios de los 90 donde tenían los PJ un camión con un cañón antiaéreo montado? No me meto en las decisiones de su máster pero son cosas que no me casan a mí y que no creo que debas permitir para el entorno donde sufran el sentimiento (necesario) de indefensión ante lo desconocido. **Que algo sea existente en una época no significa que esté a manos de los jugadores y tienes muchas maneras de zafarte si te lo piden**, no cedas, que en el manual básico de Kult solo faltan (literalmente) cazas de combate y tanques.

Las ventajas de la época de la ambientación son claras, **el terror moderno permite a muchos que puedan tener una inmersión más sencilla porque poco conocían de los años 20 muchos de los convocados a nuestras mesas** durante el segundo lustro de los 90. Se decía entonces que no podría conseguirse una atmósfera decente cuando el Necronomicón podría descargarse de una página de Geocities, también se cagaba el personal en la tercera edición de D&D y ahora que la juegan se quejan de la cuarta. En fin, esto son batallitas. Tu estarás tan acostumbrado al entorno contemporáneo como yo, pero hubo un tiempo en que el terror en el rol solo era concebido con el aspecto del Cine negro y *Vampiro* era un juego nuevo y raro de una compañía minoritaria y rara igualmente, esa del *Far West*.

Gore, cuero y Hellraiser

Puede que fuera solo cosa de nuestro entorno, pero antes los cadáveres eran encontrados enteros con una expresión de horror inenarrable congelada o en un charco de sangre. Tu PJ se moría y ya está cuando le tocaba y lo grotesco de un cuerpo se floreaba con las técnicas de los horrores más antiguos de la humanidad, es decir, con una batería de adjetivos (*compendiados en el manual de Joc de Cthulhu*) que no entendían la mayor parte de los jugadores de la Fuensanta zona El Pocito de entonces, (por donde queda el centro comercial Eroski que entonces no existía). A algunos no les faltaba cierta sabiduría aunque no fuesen adolescentes leídos en Lovecraft ¿*Eso significa inenarrable? ¿pues entonces porque llevas lo menos media hora soltando rollo si no puedes describirlo?*

Con *Kult* las cosas cambiaban. La verborrea y el tino nunca dejarán de ser necesarios, pero **las ilustraciones con chicas punk, las chupas de cuero y, especialmente, los parecidos con el entorno de la peli de Hellraiser** nos llamaban al gore y la alegre inclusión de casquería. Es una de sus marcas distintivas. No es que fuese patrimonio

A un director de Kult: en qué se diferencia de Cthulhu

exclusivo del juego, es que en su marco lo pedía. No solo de tripas vive el hombre, la mutilación, o mejor aún, el desollamiento y la decoración de interiores con componentes humanos siquiera son invento de este juego ni del rol, pero no eran elementos que sintieras que fuesen necesarios, acaso parte del estilo de juego de uno o otro en su especial sadismo. Pero claro, más metidos en materia, reposando la lectura del manual y sopesando ciertas cosas, comprendimos que aquello solo era una parte, un principio de su nueva visión sobre la carne.

El cuerpo humano es un estadio, una especie de larva en Kult a las que se nos ha exiliado, tanto en sentidos como en capacidades orgánicas. Antes la gente podía morir y los muertos tener la mala costumbre de levantarse, pero **la mutación como algo doloroso, tenebroso y glorificador al descubrir una experiencia del mundo nueva forma parte de todo esto.** *Llamada de Cthulhu* deviene del relato Gótico, hay atmósfera cosidas a palabras, misterios y civilizaciones perdidas. *Kult* es hijo de la nueva literatura y el Cine transgresor que son designados como parte del movimiento de *La Nueva Carne*. **Reconsiderar lo orgánico, abrazar el cambio y el mestizaje con el metal forman parte del nuevo lenguaje conceptual.** Con Lovecraft tenemos terrores ajenos a lo humano, alienígenas o razas milenarias aunque terráneas, se hace incomprendible y perturbador porque está fuera de ti. Se paren híbridos y los profundos mutan a partir de adolescencia, pero son seres ajenos desde su media humanidad como *los otros* y *los malos*. En *Kult* el terror puede venir de manos de tu propia transformación progresiva desde las reglas básicas y no es *necesariamente* algo malo. Es una óptica muy distinta. Experimentos médicos, el proyecto genoma, armas biológicas... **la salud y la humanidad en Kult** es un estadio concreto y aceptado como normal extremadamente frágil e imperfecto.



Con Lovecraft algo *muy malo* de origen cósmico puede cambiar la naturaleza que te rodea, ser un peligro latente y progresivo, es cierto (*El Color Venido del Espacio* y, si nos ponemos, su adaptación curioseta al Cine *Granja Maldita*), pero eso no debe confundirte. El grueso de **los temas y los motivos siguen siendo los mismos en el terror, lo que cambia es su óptica con los tiempos.** En el libro *Noches Lúgubres* de **José Cadalso**, previo al Romanticismo, se contiene la historia de un hombre que amando a una mujer permite que le acompañe en el lecho. Lovecraft en *Los Amados Muertos*, relato que fue saboteado y polémico haciéndole cambiar de órbita por siempre vía requerimiento editorial, se dejaba traslucir ya la necrofilia. En los *Libros de Sangre* de **Clive Barker** una novia muerta andante concede como dádiva el practicar una mamada, pero no es una mera subida de tono en cuanto lo explícito en lo contado, es un cambio drástico en cuanto la acidez y mordacidad punk del escritor que hay que leerse para comprenderlo.

Que tu cuerpo contenga algo ajeno que crece dentro de ti, una especie de perversión respecto a la maternidad donde hay cierta simbología con la violación, es un tema moderno para *Kult* que se nos hace muy natural, pero ajeno a los Mitos y visto con ojos más sorprendidos en las aventuras gráficas llamadas *Darkseed* y en la peli de

Alien.

Como no, me encanta Lovecraft y se apreciar ese sufrimiento interior, renovación de la dualidad del Doctor Jeckill y Mr. Hyde que supone la bestia y la humanidad en *Vampiro, La Mascarada*; pero no estamos con *Kult* en esa onda y esto explica por qué el juego sigue sorprendiendo y siendo moderno hoy día. Un relato de Poe puede ser una base estupenda para un buen módulo de *Llamada de Cthulhu* y cualquier juego de terror, pero son las condiciones nuevas de éste lo que deberías aprovechar.

Te confesaré algo. Me encanta *Esoterroristas*, pero no tengo necesidad alguna de dirigirlo ni de crear historias para él. Durante un tiempo prácticamente lo hice jugando a *Kult*, donde los Pjs investigaban topando con gente *chunga* con un culto o capacidad mágica en una especie de caza del ratón en la que los participantes seducidos a ello iban topando con horrores antes de descubrir que molestaban a un león. Apenas usaba entonces más que las bases de la ambientación, (tenía en mesa a lectores del manual y a directores del juego a los que quería sorprender, recuerda) y eso me bastó como para hoy no necesitar la experiencia dirigiendo *Esoterroristas* y prefiera entregarme a jugarlo y resolver el misterio. Los diez años que han pasado nos han venido muy bien, ha salido este juego especializado para jugar partidas del estilo que yo montaba y no podía jugar a la par de que ya no encuentro jugadores a los que no les suene un análisis de ADN o las bases de una instigación policial.

Por eso si quiero montar algo de *Kult* **tiraría a trabajar con mi propia aventura para la ocasión explotando sus facetas distintivas**, eso de *la nueva carne* que intento explicarte como puedo. Esta es la razón por la que **te insto a que aproveches sus diferencias para lo que tengas que contar con él y, en cambio, uses su parecido con otras cosas que has podido dirigir y jugar para contar con recursos y lugares comunes que te faciliten la tarea, pero no como inspiración.**

Las ventajas y desventajas

Veníamos de **Cyberpunk 2020** y de eso no había, en **AD&D**, que no practicábamos mucho, tampoco y cuando más tarde nos hicimos con un **Ragnarok** segunda versión comprendimos aún más la grandeza del juego. **La lista de ventajas y desventajas que ofrece Kult** es enorme y realmente configura al personaje. Que un desequilibrio entre ellas aporte o reste puntos para la generación del PJ, (otro punto a su favor, lo de repartir puntos en vez de con tiradas), no era solamente la razón por la que te metieras con la tarea tras terminar de idear el concepto de personaje. Más tarde **comprendimos que es lo que define al personaje más que las estadísticas y que debía trabajarse en conveniencia con el director**, ya no solo para que se comprendiera que significaban y cuanto iban a cambiar el modo de juego, sino para que se negaran algunas que eran contrarias a la profesión predefinida o la idea de personaje que se estaba gestando.

Locos por el juego

La Cordura (COR) podría ser una regla fascinante, pero a efectos prácticos, pasando las partidas como mojones de carretera a tu espalda y cada vez a más velocidad, todo aquel mecanismo se te antojaba como algo mucho más pragmático y frustrante: la caducidad de tu personaje. Sentí en mis propias carnes más de una vez como era un PJ veterano en el juego cuando másters laxos dejaban entrar a alguien en una partida de tarde de verano a alguno con la ficha de su personaje superviviente de una campaña. Se tochan lo suyo y el que tu conocimiento en conjuros, incluso en los Mitos para saber lo que pasa, te iba restando cordura. Funcionaba como una salvaguarda para no acabar siendo D&D todo aquello, pero terriblemente jodido. Las victorias son tan pírricas que tarde o temprano acababas sin personaje cuando éste se gana unas vacaciones permanentes al asilo de Arkham.

A un director de Kult: en qué se diferencia de Cthulhu

Ragnarok tenía un sistema mejor a mi entender, pero no había manera de encontrar a nadie que lo dirigiera y los mayores, como Paco perilla, jugaban a *Chill* en inglés, por lo que el poder seguir con el personaje un poco tocado era una revolución entonces.

Por supuesto, no era un viaje gratis. **Incluso podías arrancar con un desequilibrio mental eligiendo tu locura concreta como una forma de definir al personaje con las ventajas y desventajas**, pero era muy complicado tener un equilibrio positivo y andar con un bono contra el terror, la posesión y casi todo no siendo un flacucho que caía a la mínima. Lo normal es que necesitaras puntos extra y acabaras pasando más mal rato y siendo más sensible a estas cosas que un personaje normal, pero en nuestras mesas normalmente andaban todos desequilibrados.

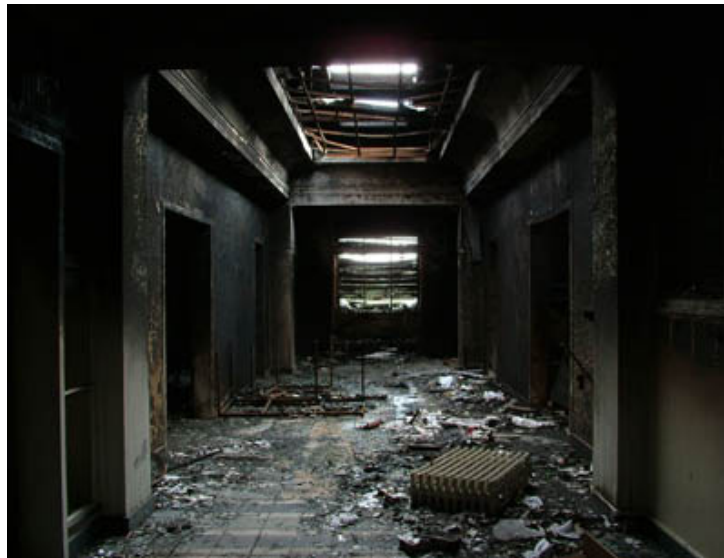
Precisamente esto es parte de la personalidad del juego, a lo mejor no lo ves como parte de su encanto, pero si es herramienta a tu servicio. **En Kult** la demencia incapacita en altas cotas, pero es porque no puedes asumir lo que tus sentidos captan porque es la auténtica realidad oculta bajo este velo de normalidad, por lo que las visiones, los trances y los sueños malrollistas se convertían en una herramienta más para ponerlos en la pista o crear el ambiente necesario.

Alguno diría que estamos en las mismas que con *Cthulhu* aunque se integrara el asunto en el juego, si bien en vez de ser solo un peligro y un estorbo para jugar se le diera utilidad. No le falta su parte de razón, pero aunque tu personaje se iba a hacer gárgaras igualmente al tener un desequilibrio muy alto tanto positivo como negativo, los aumentos eran lentos, el índice de supervivencia bajo y ciertamente llevábamos más de un personaje injugable.

Aquí entra el trabajo que debes hacer haciendo seguimiento de los personajes. **Si se pillan taras por arañar puntos, deben interpretarlas; esto no es hacer el gracioso con ellas en momentos de transición, sino el comerse marrones voluntariamente porque así es su personaje.** Esto es una responsabilidad que creo que Ana asumirá con deleite mórbido, pero no estoy seguro de que lo haga el resto de jugadores, no tanto por jugar a su ventaja como por no tenerlas en cuenta.

Yo llevaba una hoja donde apuntaba que sufría cada uno. Así podía tirarle de las orejas al personal. *Miki, estás hablando tomando té con el señor de la mansión ganando tiempo para tu amigo ¿de verdad crees que tu mitómano terminal va a hablar de su trabajo de verdad en unas oficinas?* a respuestas como *vale, le digo que trabajo para la NASA, la CIA y el NSA* le decía que lo verbalizara, que me lo contara como el personaje y yo reaccionaría lo propio como el noble ido a menos que debía ser el PNJ ante tal sarta de sandeces que, además, debería contármeme con cierto intento de coherencia y verosimilitud. **Nunca dejes a una tirada o una descripción lo que puede hacerse con una interpretación social.**

Además de esto **debes ser ágil e improvisador para introducir situaciones comunes que les supongan una dura prueba debido a sus elecciones iniciales con las desventajas.** Deja que la madre soltera dedicada a la prostitución inste al policía con mal humor crónico a que intente calmar el llanto de su hijo mientras otro PJ intenta saber algo más sobre el agente de un arconte que pagó para que robara un amuleto a un cliente. Si hay dendrofobia, una persecución a la salida de una residencia retirada será a través de un bosque sombrío, Si tienes a alguien con miedo a los gatos introduce elementos como que la chica a la que quieren ver abra la puerta con uno en sus brazos.



En la mesa la gente debe comprender que los defectos deben asumirse, cargarse con ellos e interpretarse. Si tú tomas notas no sé por qué ellos no pueden también. La lista de V & D queda por detrás de la ficha, pero un *post it* delante donde diga *soy un mentiroso o temo los gatos*, hará más que una fría lista de desventajas cumplimentada fuera de su vista.

Precisamente por esto de asumir las peculiaridades del personaje uno mismo como jugador me fascina FATE. Es un sistema que realmente lleva en reglas un sistema de recompensas y de presión por los rasgos del personaje. Hay ventajas algo complicadas como *Sexualmente Perturbador*. No significa que todo el mundo del otro sexo y alguno del mismo sensible a ello te acose sexualmente, sino que debido a un encanto personal se sienten atraídos y les será difícil mantener la compostura o resistirte a tus encantos, pero sin embargo es una desventaja porque la posibilidad de sexo marcará todas tus relaciones y solo tienes ver el mundo que te rodea para como una mujer atractiva tiene la tara de que no se le tomará en serio por más profesional que sea por culpa de los tarados que tiene alrededor. Dejé de creer en las cerradas listas de V & D que tanto amaba desde Kult sopesando la ambigüedad de esta desventaja en particular, por eso abracé con alegría los Aspectos y me tachan de *indie*, (que es lo más bonito que me dedican algunos roleros locales cuando hablan de mí, ahora que lo pienso).

Las criaturas de la noche

Otra de las posibilidades que se ofrecen es hacerte una criatura no humana de primeras. No fue *Vampiro* quien empezó con ello aunque lo popularizara. Era tentador, pero no fue una opción que permitiera nunca cuando a mí me tocó ser director, yo no te lo recomendaría. ¿Por qué? porque supone una serie de ventajas claras y desequilibradoras en cuanto al grupo de PJs, pero también un alto coste en puntos de generación que se busca compensar con fuertes desventajas que hacen al personaje más difícil de jugar. En el capítulo dedicada a ello tienen los dos dedos de frente de recordarte que si juegas con la versión de los vampiros de esta ambientación (que se parecen más a **Max Shreck** en *Nosferatu* de Murnau que a los maricas de *Entrevista con el Vampiro*), te vas a tener que pasar los días sobando sin poder actuar con el grupo de PJ. Por supuesto, puedes ajustar la aventura y el propio grupo de juego para salir al paso. Podría montarse un grupo de Loreleis (vampiros sexuales) que lleven o estén relacionados con un club nocturno o infiltrados un grupo de terapia de adictos al sexo, (¿has leído el *Asfixia* de **Chuck Palahniuk**?) pero mediatizas la aventura y quitas libertad a los jugadores. Podría ser interesante, pero habría que empezar por la base, y un grupo de gente de a pie con sus limitaciones pero con todas las capacidades de movilidad e interacción humanas es lo mejor para ir curtiendo al grupo, que me temo que elijas a quien elijas andan un poco deformados por *Vampiro*, (poco menos que el dragón hegeliano que sufrimos en esto del rol), y sé

que cuando no toca ese juego es *Hombre Lobo*, o *Demonio* que diriges tú. Seamos todos humanos, permítete un cambio y sobretodo, consigue que lo hagan los jugadores aunque se resistan, porque por no haber no hay ni épica en todo esto.

Hice mis intentos el siglo pasado, pero el horror personal es difícil de alimentar según que jugadores porque es... personal. Si el jugador no se presta las cuatro reglas sobre la bestia a apenas lo meterán en cintura. **Cuando el horror es externo este depende mucho de la indefensión y la integridad personal del personaje fingido**, y cuando los PJ de **White Wolf** empezaron a parecer superhéroes *¡Tentáculos de obtenebración a mí!*, *¡Piel marmórea intenta atravesarme con una estaca!* no podían temer muchas situaciones y peligros que si podemos sentir tú y yo, y esto de *Kult* no es precisamente soltarles un bicho más gordo para que se corrijan...

El secreto inconfesable

Una de las novedades que me enamoraron del juego son esta mecánica. No es perfecta, pero tenía su sentido y marcaba un avance. Verás, **el que tengan todos los personajes del juego algo extraño, horrible y relacionado con la naturaleza de la auténtica realidad les hace ser especiales por la experiencia y proclives a que si en su vida normal ven algo raro algo sombrío les empuje a tirar del hilo complicándose la vida buscando respuestas de su pasado** (igual que **Fox Mulder** en *Expediente X*). En cierta manera le da más verosimilitud a que un marchante de arte, un asesino profesional, un niño prodigio y un colaborador de ONG, (profesiones del juego, se metan en líos juntos siendo lo que en *Cthulhu* se llama *investigadores*. El manual D20 con la sabiduría de **John Tynes** dice que es un asunto a tener en cuenta procurando que la aventura inicial les competa a todos y que haga peligrar la normalidad de su vida, ya que si ves algo extraño tras una puerta lo normal es que la cierres, te alejes y sigas con tu monótona vida intentado olvidarlo. Después es momento de que la siguiente historia o trama se hile aunque sea solo con excusas a la primera para que los personajes, una vez que se hayan visto afectados por lo extraño intenten combatirlo o desentrañarlo solo para hacer encajar esa pieza chirriante de su vida. Para la tercera, por ejemplo, seguramente han quemado sus naves en cuanto ya se hayan metido en líos con la poli o sean perseguidos por pequeños malentendidos como allanamientos para robar grimorios o incendios para eliminar amenazas para la humanidad, con lo cual esta forma de complicarse la existencia será su nueva forma de vida al no poder volver a su normalidad al saber algo de lo oculto tanto como para vengarse por lo que se han convertido sus existencias.

Todo lo que te he comentado es una forma elegante de darle sentido y coherencia al fenómeno de personas normales que se complican la vida siendo PJs de tu juego de investigación y terror favorito, (sea cual sea), pues bien, el secreto inconfesable ayuda a aligerar esta carga.

No obstante, no estaría de más que supervisaras su elección y nunca, nunca, dejaras que se cogiera por que sí ni que se inscribiera en la ficha sin redactarse en 5-10 líneas como una historia en primera persona. Esto dara trasfondo al personaje. Más adelante volveremos a ello.

El Sexo

Como comprenderás, no intento venderte que el sexo en el rol es un invento de este juego. Ya en los tiempos de **RuneQuest** Pablo tiraba un D20 como tirada del placer para poder indicar como habían ido las incursiones a los burdeles de rigor. Aunque no forme parte de su naturaleza con lo comedido que era Lovecraft (al que alguno acusó injusta y pseudofreudianamente de gay por ello, por cierto), cada cual juega *Llamada de Cthulhu* como quiera, y la batería de nuevas habilidades para el juego que presenta Entro en **Leyenda.net** son elemento necesario o, cuanto

menos, algo que han echado mucho en falta aunque las habilidades amatorias no tendrían por qué aparecer en la ficha según otros.



Tampoco es que *Kult* tuviese mecánicas sexuales ni nada de eso, (creo que los únicos que nos hemos prestado a diseñar algo así son los autores de **Líbido JdR** y un servidor). Lo nuevo e interesante es que la sexualidad entraba como parte del trasfondo del juego, y no me refiero en que aparezcan filias sexuales dentro de la lista de V & D. Pienso en que hubiera seres que se alimentan de sexo, enfermedades de transmisión sexual (no todas naturales) y terrores para el ayuntamiento carnal como siente el hombre moderno con las enfermedades siendo explotable filón moderno (¿Has visto la peli *Species*, alegoría de los tiempos del SIDA donde las haya?). Es difícil de explicar como el entorno le daba cabida a que por ejemplo te asaltara una visión como a el prota de *El Corazón de el Ángel* y que vieras que no casa en Cthulhu. Puede que necesites dejarte transportar por el sabor distinto del juego como para que ciertas cosas que apenas explotas en otros juegos tengan cabida para ti dentro de ese marco perturbando a los jugadores. Tranquilo si tienes ideas extrañas para el juego en este campo, no las reprimas, es algo normal moviéndote dentro de la nueva carne.

Los terrores médicos

Le quedaron por ver unas cuantas cosas al viejo Lovecraft, el rol, los ordenadores, el gobierno omnímodo del nazismo ya instaurado y la bomba atómica. Quedaban unos cuantos horrores humanos que presentar cuando la época de prosperidad y optimismo que se respiraba aún tras la gran guerra y que acompañó a la llegada del S.XX dio paso a unos duros años 30 en los que nos dejó. La crudeza de unas prácticas como las del Dr. Mengele y sus contrapartidas chinas no era algo que pudiese concebir por más que viera los peligros de ciencia médica sin moral ni mesura trabajando en su *herbert West, Reanimador*.

Ser operado consciente sin anestasia y contra tu voluntad por un equipo de matasano desconocido cuyo idioma no puedes comprender y que seguramente no sea humano es una de las formas de crear escenas de terror más propias y genuinas de *Kult*. Son terrores que entroncan lo que conocemos de la inmisericorde experimentación con animales que conocemos por los grupos de presión con lo que gira en tono a las supuestas abducciones alienígenas en el lengua de Mengele. Una nueva situación de estrés por la que hacer pasar al personal que se apoya en sentimientos generales que cuando escribía Lovecraft no existían.

Imagina el despertarte en un extraño hospital donde no hablan tu lengua tras un accidente en unas vacaciones, o peor aún, despertarte y darte cuenta de que la pesadilla te esperaba a la vuelta de la consciencia. Estás en una cama y te han realizado una operación, te duelen los puntos, pero no sabes ni que ha pasado ni que te han hecho. Si lo haces en plena mesa de operaciones puede ser mucho peor. Los hospitales son lugares anodinos y asépticos llenos de dolor donde debes abandonarte al criterio de los especialistas médicos, debes seguir un protocolo que te ponen, aceptar que te den para comer y ropa extraña ¿y si estuvieran locos? ¿y si estás sano y te engañan para hacerte extrañar pruebas o solo disfrutar sacando cosas de tu cuerpo? Tampoco nos habíamos encontrado con algo así antes en el mundo del rol, una vía alimentada por sugerencias como el secreto inconfesable *Víctima de Experimentos Médicos*, ciertas ilustraciones o veladas referencias del propio manual.

Para alimentar esto, se da el caso que nuestra ciencia médica ya no es la de antes, tenemos los primeros implantes, la cirugía estética y los primeros pasos de la terapia genética ya en los 90. **La medicina es curación, extracción y hasta mutilación, pero en el extenso marco de la modernidad también es una forma de mutación inducida.** ¿Y si despiertas y ya no eres tú o no eres meramente humano? La presencia de ésto y los conocimientos concretos acerca de procesos y maquinaria de drenaje o de soporte vital es lo que permite a **David Cronenberg** generar esos delirios tan únicos como gran maestro y pionero de *la nueva carne* y son muchos los argumentos de terror en la segunda mitad del siglo que tratan de operaciones y miembros transplantados.

A la indefensión, el miedo a perder la libertad, al dolor y a la tortura se le unen la *transhumanidad* con el lenguaje del gore y de los avances médicos para generar un nuevo terror respecto a la integridad y lo íntimo. Es uno de esos campos que una vez abiertos apenas han podido explotarse en más de una década. Cuando trabajé en el remake de *Et in Arcadia Ego* tenía presente el significado de la escena onírica del hospital precisamente por esto, pero además aumenté documentándome la información a expresar por el servicio respecto a la fase terminal del SIDA mientras el PNJ central era afectado por las enfermedades oportunistas que sufría. Los sarcomas o como se hablaba de los avatares de su sistema inmunitario creaban una perturbación en los jugadores más cercana, amarga y ambiental que sombras tras una ventana en medio de la noche. Las enfermedades degenerativas, los procesos de necróticos, la agonía del cuerpo, son peligros presentes en los jugadores que les tocan de una forma más atávica y directa que la integridad física de sus personajes.

La gran conspiración

A medida que hemos ido saliendo de los férreos sistemas de clases medievales ha ido desapareciendo el sentimiento de grupo, pero también ha ido generándose cierto escepticismo respecto a quien ostenta una posición de poder, más aún cuando las dudas se han confirmado muchas veces tras los duros golpes que les ha hecho encajar a los poderosos el llamado *cuarto poder*.

Las conjuras secretas han existido siempre. Julio César cayó en una de ellas, y la mera sospecha de su existencia se ha usado como excusa para la represión, como lo que se atribuía a los protocolos de Sión o a la Mano Negra. Sin embargo, no tanto se ha tenido la sensación de alerta como ahora, dudando de todos y de las más altas esferas. Hay sociedades secretas en Lovecraft, pueblos enteros que no son lo que parecen, pero discretamente el gobierno toma cartas en el asunto, los periódicos recopilan datos aparentemente nimios que son vitales para hacer conjeturas en manos de los investigadores... **Sin embargo, la visión del hombre moderno es que su gobierno no solo puede estar corrupto, sino estar obrando bajo un plan maestro a largo plazo para manipularles y esclavizarles con la ayuda de las instituciones y los medios.** Es un salto desde los inmigrantes deshumanizados de *El Terror de Red Hook*, por ejemplo; porque puede haber un avatar de ser no-humano llevando una congregación religiosa o haber un grupo discreto u oculto tras sus propios intereses, pero basta ahora ver documentación acerca de lo que se conoce como *teoría de la conspiración* para comprender como de real es este temor sin cohibirse de apuntar a los más altos puestos del poder. Se duda de haber llegado a la Luna, de que el flúor en el agua no sea

A un director de Kult: en qué se diferencia de Cthulhu

parte de un proyecto para incapacitar la crítica del pueblo y de mil cosas más.

A pesar de que no crean a aquellos que están tras la verdad o sus fuerzas sean inútiles, las instituciones y el gobierno tenían antes un papel alejado del propio Mal en la ficción. Alrededor de los tiempos de la guerra de Corea el ejército americano luchaba contra los invasores o salvaba directamente a la humanidad, ahora en *Expendiente X* es parte de la conspiración aliados a los alienígenas.

Todo este resquemor reforzado por los escándalos descubiertos, (recordemos MK-Ultra por ejemplo), es una tensión que se permeabiliza sin remedio a la cultura popular. Si piensas en rol de los 90 tienes conspiraciones para dar y regalar en el **Invasores**, mientras que en *Vampiro* los vástagos buscan posiciones de control gracias al dinero y la influencia para mantener un *statu quo* que les haga la vida más fácil estando sus conflictos y maquinaciones tras grandes acontecimientos de toda la historia humana. Analizando los juegos ambientados en la época que les era contemporánea descubrimos como de presente está todo esto en ellos.



Por eso en *Kult* el mal no cae como un meteorito (*Ragnarok*), ni es algo ajeno de otro planeta que pasa por aquí. Los humanos están presos y engañados mientras que seres no humanos, los arcontes, controlan que esta mentira sea eficiente y nadie la ponga en peligro usando los medios de comunicación y las fuerzas de seguridad. En *Cthulhu* hombres puestos en una dura prueba desafían a lo desconocido, más antiguo y poderoso que nuestra especie, que invade el orden normal de las cosas. **En Kult** la normalidad es la mentira que impide ver la realidad y la sociedad humana una granja, un campo de concentración de almas inmortales donde se tolera la existencia de la muerte y el dolor cuando todos podemos ser dioses. Nada es lo que parece y no puedes confiar en nadie. Todas las técnicas y recursos de las historias de conspiranoia que tengas en mente pueden tener su oportunidad en tus historias. Todo está manchado de peligro y malignidad, nuestra sociedad y cultura misma.

A un director de Kult: en qué se diferencia de Cthulhu

En el entorno de *Cthulhu* hay un terrible desamparo para el hombre, poco menos que un insecto incapaz de concebir del todo como es la realidad del tiempo y el espacio, ignorado en un rincón del cosmos mientras seres verdaderamente longevos y poderosos tienen sus propios planes. Esta perspectiva, desde la que se fraguan los escritos que forman los Mitos, es lo que les hace funcionar tan bien con su nueva forma de entender el terror y la razón de la genialidad de Lovecraft y sus allegados. Pero he de contradecir a **John Tynes** respecto al peso de este pesimismo de fondo y profundo desconsuelo. Es parte del trasfondo y de lo que se puede deducir del orden de las cosas, es el motor del vértigo que produce adentrarse en los Mitos y el de enfrentarse conscientemente a sus manifestaciones, pero aunque hayan victorias pírricas, son victorias contra *lo otro* y se gana un día más retrasando el fin de nuestra especie y del universo.

En *Kult* tu pasado, tus padres, tus metas, tu médico tu psicólogo y tu presidente pueden ser parte del mecanismo de una conjura global para manipularte y utilizarte. No es que toda tu vida, tu sociedad y tu civilización sean poco menos que polvo para quien corta el bacalao en el universo, **es que es además de fútil una mentira, una cárcel y un peligro si te sales de la norma siendo un engranaje y comportándote como poco más que ganado. Estás bajo la gran conspiración que teje todo lo que has tomado como cierto.**

Esta diferencia no es para nada un cambio sutil, piensa que dicho pronto y mal, Dios ha traicionado y abandonado al hombre en *kult*. **En una partida habrá visiones, sangre en las paredes, extraños objetos y alguien que creías normal que no es ni humano, pero todo eso solo supone arañar algo de verdad en todo el tinglado. El mundo o, al menos, el mundo tal como creías que era, es tu enemigo.**

En fin, creo que con todo esto puedo dejarte una luna al menos para que reflexiones sobre el asunto y trabajes con el manual. En breve te escribo otra carta que verse esta vez sobre consejos para llevar el manual a juego y fuentes de inspiración, pero creo que exponerlo todo de una vez, sin darte oportunidad a que releas el libro en profundidad es demasiado pedir de tu confianza en mí. Echále un nuevo vistazo escéptico y comprueba si tengo razón o no respecto a lo que digo sobre el juego. Si es el caso, supongo que entonces estarás más dispuesto a revisar los referentes que te de y darle confianza a mis consejos para jugarlo. Hasta entonces, nos leemos.