

THE VIKING RUNES

1. Fehu Strength	4. Othila Separation	7. Asa Signal
10. Alga Protection	13. Eihwaz Defense	16. Isas Fertility
19. Tolas Warrior	22. Kano Opening	25. Jera Harvest
28. Rado Joy	31. Hagala Disruption	34. Laga Movement
37. Odra Luck	40. Sweda Standstill	43. Dagaz Breakthrough
46. Berkano Growth	49. Eborca Mourning	52. Thorsa Gateway

# RAGNAROK

tercera edición



## guía de inicio

por Luis A. Madorrán

WHITE CROW

WHITE CROW, THE MAGAZINE WHO KNOWS

THE GHOST IN UPPHART CASTLE

# **RAGNAROK**

tercera edición

**JUEGO DE ROL DE HORROR CONTEMPORÁNEO**

por Luis A. Madorrán

# **RAGNAROK**

Tercera Edición

Escrito por: **Luis Ángel Madorrán**

Maquetación: **Irma Fernández Dueñas**

Portada: **Antonio Garrido**

Ilustraciones y fotomontajes: **Alfonso Pinedo Rudi, Luis Ángel Madorrán,  
Irma Fernández Dueñas, Pablo Mielgo**

Basado en la obra original de:

**Carlos Monzón**

**Igor Arriola**

**J.A. Tellaetxe Isusi**

© **Ludotecnia**

© **2019 Ediciones t&t**

# **RAGNAROK**

tercera edición

**GUÍA DE INICIO**

EDICIONES  
t&t



Esta es la Guía de inicio de la tercera edición de Ragnarok, la versión actualizada y ampliada del famoso juego de terror contemporáneo publicado en los 90 por Ludotecnia. Aquí vas a encontrar todo lo necesario para poder probar el sistema de juego con una partida diseñada para personajes iniciales. Además, se incluyen varias fichas de personajes pregenerados, para que puedas jugar sin necesidad de preparar nada.

Esta Guía de Inicio pretende ser una puerta de entrada al mundo de Ragnarok. Entre sus páginas encontrarás las reglas básicas para poder jugar, la descripción de las habilidades, el sistema de combate, así como la aventura de inicio "Christmasland" y las fichas pregeneradas para comenzar a jugar.

Por supuesto, esto es solo un avance de lo que puedes encontrar en el manual básico de Ragnarok, un libro de 370 páginas donde, además de lo que aquí se incluye, tienes también:

- Reglas de creación de personajes
- Profesiones
- Méritos y defectos
- Persecuciones
- Magia
- Poderes paranormales
- Experiencia
- Bestiario
- Guía para crear historias de terror
- Referentes de Ragnarok
- Aventura: No le mires
- Y un completo trasfondo de más de 100 páginas con enemigos, aliados, objetos mágicos únicos y decenas de ideas para que crees tus propias aventuras.

Adéntrate en el tenebroso mundo de Ragnarok.

El equipo de **ediciones tyt.**  
**Marzo 2019**



COMPRAR RAGNAROK

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
¿Qué es un juego de rol?	7
En qué consiste una sesión de juego.	8
Cómo usar este libro.	8
Los personajes jugadores	9
La responsabilidad del DJ	9
El mundo de Ragnarok	10
Jugar a Ragnarok	11
<b>MECÁNICA DEL JUEGO</b>	<b>12</b>
Dados y tiradas.	13
Dificultad	13
Categorías de éxito y fracaso.	15
Ventaja y Desventaja.	17
Interacción	18
Turnos y asaltos	19
Glosario de términos.	19
<b>HABILIDADES</b>	<b>20</b>
Habilidades	21
Nuevas habilidades	22
Listado de habilidades	23
<b>COMBATE</b>	<b>32</b>
Tipos de combate.	33
Fases de combate	33
Tener más de una acción.	34
Atacar	34
Combate a distancia	36
Otras reglas de combate	37
Combate cuerpo a cuerpo.	43
Armas improvisadas.	43
Explosivos	43
Daño y consecuencias	44
Protecciones	46
Otros daños	47
<b>ESTRÉS Y CONSECUENCIAS</b>	<b>48</b>
Situaciones estresantes	49
Efectos inmediatos del estrés	50
Acumulación de puntos de estrés.	52
Eliminar estrés temporal.	52
Puntos de estrés permanentes	53
Trastornos mentales	54
Tratamiento de los trastornos	62
<b>MÓDULO DE INICIACIÓN: CHRISTMASLAND</b>	<b>66</b>
<b>FICHAS DE PERSONAJE</b>	<b>91</b>



# INTRODUCCIÓN

# ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Es muy posible que si tienes este libro en tus manos (o en la pantalla en su versión digital) sepas perfectamente qué es un juego de rol, e incluso te haya tocado explicarlo más de una vez ante gente que te miraba con cara de circunstancias, sin comprender muy bien qué tratabas de decirles. Si ya has sufrido en tus carnes enfrentarte con esta ardua explicación, no queremos que vuelvas a pasar por este mal trago de nuevo, así que sáltate esta sección y ponte de lleno con la lectura del propio juego. Si por el contrario no sabes muy bien de qué va esto del rol, o quieres divertirte un poco a costa de nuestro intento por explicar lo que son los juegos de rol a personas no iniciadas en este hobby, sigue leyendo esta introducción. Esperamos ser lo bastante hábiles como para solventar tus dudas.

Ragnarok es un juego de rol, en el que toda la acción se desarrolla en la imaginación de sus jugadores. Un juego de rol es algo a medio camino entre el cine, la literatura y los juegos de mesa. Como habrás podido observar, carece de tablero y de cualquier otro elemento (más allá de los dados y lapiceros que necesitarás para jugar). En realidad, no es necesario nada más que este libro para poder jugar, y con él (y con un Director de Juego competente) podrás jugar tanto tiempo como quieras, y ninguna partida será igual que la anterior. Menudo chollo de compra, ¿no? Nos explicamos...

En un juego de rol hay dos tipos de jugadores: los que interpretan a un personaje y el que crea las historias. Al jugador perteneciente al primer grupo, que tomará el papel de un personaje durante las partidas, se le denomina Personaje Jugador o PJ. Su cometido será representar el papel de un personaje creado para Ragnarok (lo mejor que pueda, recuerda que de eso trata un juego de rol) a lo largo de una historia que será narrada por otro de los participantes en el juego: el Director de Juego o DJ.

El papel del Director de Juego es el más exigente y el que más trabajo reclama. Su objetivo será narrar una historia a los Personajes Jugadores. Esa historia es interactiva, el DJ simplemente les pone en antecedentes de lo que tienen “delante de sus narices” y los PJs deberán decidir lo que hacen en cada momento, modelando los acontecimientos de la historia con sus propias acciones.

Para que te resulte más sencillo de comprender: imagina que el Director de Juego es un director de cine, y que los Personajes Jugadores son los actores. La historia (o aventura, o módulo) es el propio argumento de la película, pero los actores, en lugar de tener un guion establecido, improvisan sobre la marcha, siempre teniendo en cuenta el papel que representan. Es decir, los actores (o PJs) se meten en la piel de sus personajes y toman decisiones en base a lo que creen que harían sus personajes (y no en lo que harían ellos mismos). El director de la película (o DJ) debe hacer evolucionar la trama teniendo como premisa el guion de la película, pero modificándolo según las acciones que vayan tomando los actores. Así, entre los PJs y el DJ, se encargarán de dar forma a la película definitiva. De su esfuerzo conjunto dependerá el resultado de la aventura.

Además de crear el guion, incluyendo la escenificación y la puesta en escena, el DJ deberá interpretar el papel de todos los personajes que aparezcan en su historia y no estén controlados por los jugadores. A esta clase de personaje se les denomina Personaje No Jugador o PNJ. Como en el caso de los PJs, el Director de Juego deberá interpretar a cada uno de los PNJs con su propia voz y características, para dar veracidad y realismo a su propia historia.

Otra de las responsabilidades del DJ es la de hacer de árbitro de las partidas; él se encargará de que las reglas del juego se apliquen de la forma correcta, y de su juicio más o menos flexible dependerá en gran medida el buen discurso de una sesión de juego (una partida). En este aspecto su palabra será inapelable.

*Un juego de rol trata de crear una historia y escenificarla. No es necesario organizar una función de teatro en el sentido estricto (la acción se desarrolla en la imaginación de los jugadores). Si quieres realizar una acción física, las propias reglas del juego te ayudan a hacerlo mediante una simple tirada de dados. Para la interpretación de un personaje recomendamos gesticular, hablar con el tono de voz que tendría tu personaje, tratar de sentir las mismas sensaciones que tu alter ego. En definitiva, “meterte en su piel”. Esa es la quintaesencia del rol: llevar a tu personaje al límite de sus posibilidades dentro del ámbito marcado por la aventura.*



# EN QUÉ CONSISTE UNA SESIÓN DE JUEGO

Se le llama sesión a una partida de Ragnarok en la que se reúnen los jugadores para jugar una aventura o historia (ya sea completa o tan solo una parte). Generalmente suele durar entre 3 o 4 horas, aunque hay grupos que juegan más o menos tiempo, dependiendo de las circunstancias.

En un juego de rol no hay vencedores ni vencidos. Aunque el DJ interprete a todos los personajes no jugadores (muchos de los cuales serán enemigos de los PJs), eso no quiere decir que el objetivo del juego sea derrotar al DJ. No se trata de eso (tampoco de que el Director de Juego tenga que “derrotar” a sus jugadores), sino de superar con inteligencia, imaginación y un poco de suerte las propuestas y dificultades que se vayan generando a lo largo de la sesión de juego. No se trata de ganar, sino de vivir y disfrutar la historia que estáis narrando entre todos. Como suele ocurrir en la vida real, en principio nadie termina una partida como ganador o perdedor en términos absolutos. En Ragnarok la clave no está en la competición, sino en la cooperación. La victoria (para todos) consiste en crear una buena historia y sentirte partícipe de ella.

Dicho lo cual, se puede plantear una pregunta: ¿Cuándo termina un juego de rol? La respuesta rápida es: cuando la historia llega a su fin. Aunque

la realidad es que el juego puede durar tanto tiempo como los jugadores (y sobre todo el DJ) quieran. Puedes interpretar a tu personaje a lo largo de varias historias que podrían llevar, literalmente, años de juego reales. En resumidas cuentas, no hay límite de tiempo. Ragnarok puede durar tanto como vosotros queráis.

Existen circunstancias por las que un jugador puede quedar momentáneamente fuera de la partida, bien sea porque su personaje muere (el mundo de Ragnarok es bastante letal), queda herido de gravedad, se vuelve loco o es hecho prisionero. Esto no quiere decir que el jugador no pueda volver a jugar: si su PJ muere, puede crearse otro; si lo hieren, podría pasar una temporada convaleciente (en la que puede interpretar a otro personaje mientras el suyo se recupera) y regresar al cabo de unas sesiones. Lo mismo podría pasar si es internado en un psiquiátrico, o si un grupo enemigo lo rapta (motivo más que justificado para que el DJ desarrolle una historia para que el resto de jugadores acudan al rescate). Lo que queremos decir es que, aunque no sigas interpretando a tu personaje inicial, la historia (como la vida) sigue, y puedes reengancharte de diferentes formas. A veces, el propio jugador puede cansarse de interpretar a un PJ concreto, y decidir *jubilarse* para hacerse otro diferente.



## RAGNAROK

## CÓMO USAR ESTE LIBRO

Antes de jugar a Ragnarok, deberías decidir quién va a ser el DJ y quienes los jugadores. Si decides cargarte con toda la responsabilidad y ser el Director de Juego deberás leer todo el libro y familiarizarte con las reglas antes de ponerte a crear tus propias historias. No es necesario que las memorices, basta con que comprendas los conceptos básicos. Tendrás el libro a mano para consultar lo que necesites durante una partida, así que no te preocupes demasiado. Es aconsejable que tomes notas,

subrayes lo que creas importante y crees algunos personajes de prueba antes de que juntes a tus jugadores para que se creen los suyos propios, así no tendrás problemas en aconsejarles y ayudarles en la creación.

Si no vas a ser DJ, tu trabajo es más sencillo (al menos de momento), basta con que sepas cómo crear un personaje para empezar a jugar.

# LOS PERSONAJES JUGADORES

Tu personaje viene definido por una serie de características, que son sus rasgos básicos, sus capacidades innatas. Es una forma de medir los valores de su cuerpo, mente y espíritu. Estas características se ven potenciadas y definidas por una serie de habilidades que representan destrezas y conocimientos especializados dentro de una característica en concreto.

Además de las características y las habilidades, tu personaje cuenta también con otros rasgos que lo definen, tales como su motivación, su oficio, los méritos y defectos, etc. Todos estos rasgos vienen generalmente definidos por un número, y nos ayudarán a desarrollar la personalidad de nuestro personaje a la hora de interpretarlo.

Muchas de las acciones de un personaje tendrán éxito de manera automática. Hablar con una persona, subir unas escaleras, mirar por una ventana... son acciones que basta con anunciarlas para

realizarlas sin necesidad de tirar ningún dado. Pero hay otras acciones, como disparar un arma, conducir un coche en una persecución, etc., para las que será necesario recurrir a las reglas del juego. Las reglas determinan las probabilidades de éxito o fracaso que tiene un PJ en una acción concreta, y será el DJ quien se encargue de aplicarlas.

En cuanto a la creación de tu PJ, trata de evitar los personajes anodinos, desarrolla su carácter, su actitud ante la vida, la muerte y la aventura. Fórmate un estilo personal. Explora sus defectos, potencia sus ventajas. En pocas palabras: interpreta tu personaje.

Esto es un juego de rol, un juego de interpretación. Métete en la piel de tu personaje. Habla a través de tu boca como si lo hiciera el personaje, no uses las prácticas de estilo indirecto, el *"le digo que..."*. DÍSELO REALMENTE.

## LA RESPONSABILIDAD DEL DJ

Si vas a ser DJ, ante todo no te asustes por la posible complejidad de algunas reglas. Incluso aquellas que te parezcan enrevesadas en una primera lectura, te resultarán familiares y sencillas después de haber jugado algunas sesiones.

Tu trabajo va a ser más complicado que el del resto de los jugadores, pero posiblemente sea mucho más gratificante. Ellos se verán arrastrados por los acontecimientos, intentando tomar las mejores decisiones en todo momento, pero tú estarás al mando de todo esto. Y no solo eso: también deberás desarrollar tus propias historias de Ragnarok y adaptarlas según las acciones de los personajes.

Pero no te agobies, todo este trabajo extra te reportará muchas más satisfacciones que a un jugador "normal". Si representas a un PJ te vas a divertir (eso seguro), pero si eres el DJ, te vas a divertir mucho más, porque estarás actuando en todo momento, ya sea interpretando a los PNJs, determinando la dificultad de las tiradas, describiendo lo que ven los PJs, etc. Como Director de Juego, eres una especie de

dios que crea y controla el mundo que muestras a tus jugadores, en base a las reglas que se detallan en este libro. Aquí es donde se encuentran las sensaciones más gratificantes que proporciona un juego de rol: El DJ propone y el PJ dispone.

Olvídate de las reglas cuando sea preciso, tira los dados tras la pantalla solo para inquietar a tus jugadores, altera la historia cuando lo creas necesario para crear tensión y dinamismo, inventa, improvisa. Tú tienes el poder de hacer que los jugadores recuerden este juego durante toda su vida, no les defraudes.

TU VO ES  
EL PODER

# EL MUNDO DE RAGNAROK

Ragnarok es un juego de rol de horror, cuyas historias tienen lugar en la época contemporánea, aunque ligeramente deformada. El mundo de Ragnarok es un lugar más oscuro y tenebroso que el nuestro. Un lugar donde podemos encontrar, conviviendo entre las cosas y situaciones más cotidianas, objetos y seres surgidos de nuestras más perturbadoras pesadillas. Una mezcla insana de horrores primitivos, criaturas demoníacas, humanos enloquecidos, energías místicas, terribles artefactos y la certeza de que nuestro paso por el mundo de Ragnarok puede marcar la diferencia entre un futuro posible o la más abyecta de las pesadillas, donde nadie quedará libre del mal que convive con todos nosotros desde hace ya demasiado tiempo...

Las historias que vivirán tu personaje transcurren en el mundo actual, en las ubicaciones y lugares comunes en los cuales nos movemos de forma cotidiana. Pero se trata de un mundo más misterioso, lóbrego, intrigante y, nunca olvides esto, mucho más peligroso.

Todo empezó hace 65 millones de años, cuando un meteorito chocó con la Tierra en la época de los dinosaurios, trayéndoles la muerte y provocando un cataclismo a escala mundial. Pero el meteorito no solo era una roca inerte llegada del espacio, pues trajo consigo algo más, algo que solo puede ser definido de una forma: la maldad en su más pura esencia.

Durante siglos, los hombres han tratado de comprender el secreto de esa esencia, formando cultos secretos con las más diversas intenciones: desde la adoración hasta su más absoluto control. Para comprender el misterio trataron de reunir los pedazos de un artefacto temible, con un poder inmenso, tal vez el objeto más poderoso de todos los tiempos, un artefacto llamado Ragnarok.

Muchas de estas organizaciones han sucumbido al paso del tiempo, otras han permanecido hasta nuestros días, y también han nacido algunas nuevas. Y todas han perseguido el mismo objetivo: poseer el preciado artefacto, la llave para controlar el movimiento del Universo.

Esta llave, este místico objeto, fue destruida por el mismísimo Thor, el dios nórdico del trueno, en siete pedazos. Los esparció por el mundo, con la esperanza de que ningún mortal, *jamás*, logrará unirlos y controlar tan impresionante poder.

Sin embargo, las aspiraciones del dios fueron infructuosas, ya que los pedazos han sido buscados desde que se tuvo constancia de ellos. Y se han encontrado todos, menos uno.

Son tiempos tenebrosos, y cuando el último trozo sea hallado, estallará una energía contenida desde hace milenios: el Ragnarok.

Y eso supondrá el fin del mundo tal como lo conocemos.





En Ragnarok los jugadores interpretan a personas normales que se ven involucradas en situaciones terroríficas. Es un juego de horror en el más amplio sentido de la palabra, ya que en él tienen cabida todo tipo de horrores, desde los más clásicos (como vampiros, hombres lobo o fantasmas) hasta los más abyectos (tales como demonios, criaturas extra planares o seres mitológicos). Cualquier cosa terrorífica que se te ocurra puede formar parte del mundo de Ragnarok.

Por supuesto existe un trasfondo que sirve como hilo conductor de la historia de Ragnarok, pero eso no quiere decir que todas las historias tengan que articularse alrededor de dicha trama. Los personajes pueden enfrentarse a multitud de peligros sobrenaturales sin llegar a enterarse de nada que tenga que ver con el trasfondo del juego.

La ambientación para las partidas es fundamental. Una iluminación tenue, una música ambiental, algún efecto de sonido sacado de Internet, la utilización de algunas fotografías que muestren los lugares que van a frecuentar los jugadores, planos de las ciudades donde se desarrolle la trama, fotografías o dibujos de los PNJs más importantes... todas estas cosas ayudan a que los jugadores se metan en la historia, así que no dudes en utilizarlas en tu mesa de juego.

Y lo más importante, recuerda que este es tu juego, y por lo tanto tú y tus jugadores decidís qué es lo que tiene o no cabida en él. Si os gustan las historias de terror psicológico, con la amenaza de algún asesino en serie particularmente sádico, monta una historia tipo *Seven*. Si preferís los relatos de terror clásico, con vampiros aristócratas refugiados en remotas partes del mundo, organizad una aventura al más puro estilo *Drácula*. Mientras se narre una buena historia de terror en la que consigas que tus jugadores interpreten a sus personajes con el corazón en un puño, entonces habrás logrado una buena partida de Ragnarok.





# MECÁNICA DEL JUEGO

A lo largo de este capítulo veremos cómo funcionan las reglas básicas de Ragnarok. Aunque más adelante detallaremos reglas generales para diferentes situaciones y eventos que se puedan dar a lo largo de una partida, todo partirá de las reglas básicas que vamos a explicar, así que lo mejor es que te las aprendas bien, ya que son la base del juego. No te preocupes, porque son muy sencillas.



# DADOS Y TIRADAS

En Ragnarok utilizaremos dados de diversos tipos, aunque el que más se va a lanzar a lo largo de una sesión de juego es el dado de veinte caras, el dado principal del juego. A partir de ahora nos referiremos a él como d20.



En algunos casos es posible que debamos lanzar más de un dado en una tirada, por ejemplo dos dados de 6 caras. Nos referiremos a este tipo de tiradas indicando el número de dados a tirar antes del tipo de dado. En el ejemplo anterior serían 2d6.

En Ragnarok se van a utilizar los siguientes dados: d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d100. El d100 (o dado de porcentaje) se calcula tirando 2d10, en el que uno de ellos indicará las decenas y el otro las unidades.

# DIFICULTAD

Cuando queremos que nuestro personaje haga algo, vamos a determinar si tiene éxito o no mediante una tirada de 1d20. El Director de juego, o DJ, marca el nivel de dificultad a superar, según lo que quiera hacer el personaje y los posibles agentes externos que dificulten o faciliten la tarea.

Una vez determinado el nivel de dificultad, el jugador que interprete al personaje tira 1d20 y suma al resultado la puntuación que tenga en la Característica principal más la puntuación de la habilidad clave que quiera usar para la acción. Para tener éxito en la tirada, el resultado de esta debe ser igual o mayor que la cifra indicada en el nivel de dificultad, tal como se refleja en la siguiente tabla:

NIVELES DE DIFICULTAD	
DIFICULTAD	ÉXITO
Muy fácil	11
Fácil	14
Normal	17
Difícil	21
Muy difícil	25
Imposible	30
Milagroso	35

## EJEMPLO:

Sean Pendergast, un anticuario de dudosa moralidad, está intentando entrar en un viejo almacén donde se celebra una subasta ilegal de objetos saqueados en diversos conflictos bélicos. Como no tiene invitación, trata de convencer al segurata que vigila la entrada usando su habilidad de Persuasión, en la que tiene 5 puntos. Como Persuasión depende de Carisma, y Pendergast tiene 8 puntos en la Característica, suma un total de 13 a la tirada (8 de la Característica principal más 5 de la habilidad clave).

El DJ le indica a Ana (la jugadora que interpreta a Pendergast) que la dificultad es Muy difícil (tiene que sacar 25 o más en la tirada). Ana coge su d20 y lo lanza, logrando un resultado de 14, que sumado a los 13 puntos que tenía en Persuasión da un resultado final de 27 ¡Éxito! El segurata, tal vez aburrido de la perorata del anticuario, decide hacer la vista gorda y le deja pasar a la subasta.

## LA REGLA DE LOS PUNTOS

Si la suma de los puntos de la Característica y la habilidad de tu personaje es igual o superior a la dificultad que tiene que superar, no es necesario que realice la tirada, ya que se supone que tiene la competencia necesaria para superar la acción sin que la aleatoriedad de los dados entre en juego.

### TIRADA BÁSICA

d20 + Característica principal + Habilidad clave

Contra un nivel de dificultad determinado

### EJEMPLO:

*Alejandra Aristedes, una profesora de historia de la Universidad de Buenos Aires, quiere abrir unos archivos ocultos en el portátil de un compañero de trabajo. El DJ le dice a Carlos, el jugador que interpreta a Alejandra, que haga una tirada de Inteligencia + Informática a dificultad Normal (17). Como Alejandra tiene Inteligencia 9 e Informática 8, y la suma de ambas es 17, el DJ le indica a Carlos que no hace falta que haga la tirada, ya que la capacidad de Alejandra le permite acceder a los archivos directamente.*

## Ejemplos de dificultad en las tiradas

El DJ es quien determina la dificultad en las acciones que han de llevar a cabo los personajes. En las aventuras oficiales vendrán indicadas, pero para las aventuras propias o para situaciones en las que no se indique, estos ejemplos pueden servir como guía para establecer las dificultades:

**MUY FÁCIL.** Son acciones tan sencillas que la mayoría de las veces no es necesario que se haga una tirada, a no ser que el fracaso conlleve algo perjudicial para el personaje. Subir por unas escaleras de mano, encontrar un libro en una pequeña estantería o entender una conversación en el idioma nativo podrían ser ejemplos de acciones a dificultad Muy fácil.

**FÁCIL.** Siguen siendo acciones sencillas que los personajes deberían superar sin dificultad. Conducir un coche en una carretera bien asfaltada, encontrar un libro en una biblioteca pública o leer un texto en un idioma que conozcas serían ejemplos de acciones a dificultad Fácil.

**NORMAL.** Son acciones habituales, que aun así pueden ser susceptibles de fallo. Encontrar un libro en una biblioteca mal ordenada, trepar por una verja de hierro u orientarse por la posición del sol podrían ser ejemplos de acciones a dificultad Normal.

**DIFÍCIL.** Estas acciones entrañan cierta dificultad, y es probable que aquellos que tengan bajas puntuaciones no logren superarlas. Conducir un coche en una persecución, encontrar una trampilla oculta en un sótano mal iluminado o tratar de convencer a un segurata para que nos deje entrar en un garito de moda son ejemplos de acciones a dificultad Difícil.

**MUY DIFÍCIL.** Son acciones que la mayoría de las personas no podría acometer. Saltar de un tejado a otro en una noche tormentosa, intimidar a un matón o desactivar una alarma con unas simples tenazas serían ejemplos de acciones a dificultad Muy difícil.

**IMPOSIBLE.** Se trata de acciones que, a priori, nadie podría llevar a cabo. Aterrizar un avión en medio de una jungla, escapar de un ataúd enterrado bajo tierra o seducir a una persona que nos desprecia son ejemplos de acciones a dificultad Imposible.

**MILAGROSO.** Son aquellas acciones que, si se superan, se atribuyen a la intervención divina. Conducir un coche en llamas a través de un tiroteo, escapar de un tanque de agua al que nos han lanzado encadenados o abrir una cerradura de seguridad con un palillo son ejemplos de acciones a dificultad Milagroso.

Es posible que haya situaciones en las que no tengamos una habilidad clave para sumar a la tirada (bien porque no exista o porque no tengamos ninguna puntuación en ella). En esos casos puede ser que no se permita la tirada, o que esta se haga con Desventaja. Si la tirada se permite, solo se tendrá en cuenta la puntuación de la Característica principal a la hora de sumarla a la tirada del d20. En el capítulo Habilidades encontrarás más detalles sobre esta regla.

También existe la posibilidad (no muy habitual) en la que tengamos que sumar una puntuación de habilidad y una puntuación de Característica que no tenga que ver con dicha habilidad. Por ejemplo, para saber en qué año se comenzó a fabricar un arma concreta, el DJ nos podría pedir que tiremos Armas de fuego (que depende de Destreza), pero que le añadamos nuestra puntuación en Inteligencia. Estos casos no deberían ser habituales, pero el DJ es quien tiene la última palabra para estas ocasiones.

En algunos casos también se nos puede pedir que hagamos una tirada de Característica, sin añadir una habilidad concreta. Por ejemplo, en la tirada de CON que se puede hacer cada día para recuperar PV de forma natural.

## RESULTADO DE 1 O DE 20 EN LA TIRADA

Si en la tirada de dado sacas un 20 natural (sin sumar ninguna puntuación de habilidad o Característica) la acción habrá tenido éxito (independientemente de la dificultad). Además, el personaje obtendrá Ventaja en la siguiente tirada del d20, aunque no tenga nada que ver con la acción con la que ha logrado la Ventaja. Esto representa la seguridad en uno mismo que se obtiene al lograr un éxito como este.

De la misma forma, un resultado de 1 natural es siempre un fracaso, y el personaje tendrá Desventaja en la siguiente tirada del d20, aunque no tenga nada que ver con la acción con la que ha tenido la Desventaja. Esto representa la falta de confianza en uno mismo a consecuencia de un fracaso tan sonado.



## CATEGORÍAS DE ÉXITO Y FRACASO

En muchos casos nos bastará saber si hemos tenido éxito en nuestra tirada para que la acción que queríamos realizar se supere o no. Sin embargo, hay ocasiones en las que tendremos que saber lo bien o lo mal que hemos hecho algo. Para esos casos están la categoría de éxito y la categoría de fracaso.

Puede que exista alguna situación en la que ni al DJ ni a los jugadores se les ocurra un efecto positivo asociado a la tirada. Si se da este caso, el DJ puede valorar la posibilidad de añadir algún bono a la siguiente tirada (no más de +2 o +3); aunque debería tratarse de algo no habitual.

### CATEGORÍA DE ÉXITO

La categoría de éxito determina lo bien que hemos hecho algo. Para calcularla hay que restar de la tirada que hemos obtenido con el dado el nivel de dificultad que teníamos que superar.

Si logramos una categoría de éxito de 10 o más, lograremos un efecto positivo adicional a la tirada (que decidirá y describirá el DJ, aunque el jugador puede aportar ideas).

### CATEGORÍA DE FRACASO

La categoría de fracaso determina lo mal que hemos hecho algo. Para calcularla hay que restar de la tirada que hemos obtenido con el dado el nivel de dificultad que teníamos que superar.

Si la categoría de fracaso es de 10 o menos, tendremos un efecto negativo adicional (que decidirá y describirá el DJ, aunque el jugador puede aportar ideas).



### **EJEMPLO ÉXITO:**

Sean Pendergast ha conseguido acceder a la subasta ilegal, pero al poco tiempo de entrar en el almacén siente que alguien le está vigilando. El DJ le pide a Ana (la jugadora que interpreta a Pendergast) que haga una tirada de Percepción + Intuición a dificultad Difícil (21). Ana suma 6 por su puntuación en dicha habilidad y 7 por su Característica de Percepción (la principal). Tira el d20 y obtiene un resultado de 18, que sumando los 13 puntos de la habilidad y la Característica dan un total de 31. En este caso la categoría de éxito será de 10 (31 del resultado, menos 21 de la dificultad). Al haber superado la dificultad por más de 10, se obtiene un efecto positivo adicional: Pendergast observa que hay una mujer que lo mira fijamente desde el otro lado del almacén, oculta entre las sombras (efecto de superar la tirada), pero además (y gracias a la categoría de éxito de 10) se da cuenta de que hay un hombre escondido tras ella; posiblemente un guardaespaldas.

### **EJEMPLOS ADICIONALES:**

En un combate logras una categoría de éxito de 10 o más al golpear a tu adversario con una pala. Tu DJ te anuncia que en el siguiente asalto tú tendrás la iniciativa, al dejar un poco aturdido a tu enemigo.

Estás buscando un pasaje de un libro en una biblioteca, y en la tirada de Archivos y bibliotecas sacas una categoría de éxito de 10 o más. Además de encontrar lo que buscas, te topas con una nota oculta en un libro que podría servirte de ayuda más adelante (o llevarte a otra investigación).

Intentas robar la cartera de un profesor de historia de quien sospechas que forma parte de una logia que trata de invocar a extrañas criaturas. Tiras la habilidad de Latrocinio, y al sacar 10 o más, además de robarle la cartera, tus dedos topan con una nota de papel que guardaba en el mismo bolsillo.

### **EJEMPLO FRACASO:**

Pendergast sigue a la misteriosa mujer hasta una puerta que lleva a otra zona del almacén, lejos de la algarabía de la subasta. La mujer abre la puerta y se interna en la oscuridad de un pasillo. El anticuario la sigue, pero prestando atención a posibles amenazas. El DJ le pide a Ana que tire Percepción + Intuición a dificultad Muy difícil (25). Ana lanza 1d20 y saca un 3, que con los 3 puntos que tiene en la habilidad y los 7 de la Característica principal da un resultado de 13, lo que supone una categoría de fracaso de 12 (25 de la dificultad menos 13 del resultado de la tirada). Pendergast falla la tirada, por lo que se adentra en la oscuridad al otro lado de la puerta y no se percata de un hombre que hay apostado tras ella, que trata de golpearle. Al haber sacado una categoría de fracaso de 12, el atacante le pilla completamente por sorpresa, por lo que le da un poderoso golpe con un bate en la cabeza y lo deja inconsciente.

### **EJEMPLOS ADICIONALES:**

En un combate tratas de golpear a tu contrincante, pero fallas la tirada con una categoría de fracaso de 10 o más. No solo no le golpeas, sino que te tropiezas, perdiendo tu acción de movimiento en el siguiente asalto.

Intentando descifrar los secretos de un antiguo códice con una tirada de Criptografía, no solo no tienes éxito, sino que al tener una categoría de fracaso de 10 o más, estropeas el libro, haciendo ilegible uno de sus pasajes.

Estás manipulando una carga de dinamita para hacerla explotar cuando pase el coche de un empresario (que sabes que es un maestro taumaturgo). Al hacer la tirada de Explosivos sacas una categoría de fracaso de 10 o más. Tienes tan mala pata que haces que la dinamita te explote en las manos.

## VENTAJA Y DESVENTAJA

Hay ocasiones en las que es posible que tengas Ventaja o Desventaja en una tirada de un d20. Cuando esto sucede, lanzas 2d20 cuando haces la tirada y utilizas el valor más alto cuando tienes Ventaja y el más bajo cuando tienes Desventaja.

Por ejemplo, si tienes Desventaja y obtienes en la tirada de 2d20 un resultado de 7 y 18, te quedarás con el resultado de 7. Si por el contrario tienes Ventaja en la tirada te quedarás con el resultado de 18.

Si hay varias situaciones que afectan a una tirada y cada una de ellas garantiza Ventaja o impone Desventaja, no lanzaras d20 adicionales.

Por ejemplo, si dos situaciones favorables conceden Ventaja, sólo lanzaras un único d20 adicional. Si las circunstancias provocan una tirada en la que tengas Ventaja y Desventaja, se considera que se anulan entre ambas, y tiras sólo un d20. Esto se aplica incluso si múltiples circunstancias imponen Desventaja y sólo una garantiza Ventaja o viceversa. En tal situación, no tienes ni Ventaja ni Desventaja.

Por lo general, se obtiene Ventaja o Desventaja cuando en una tirada anterior hemos sacado un 20 o un 1 directos en el dado, respectivamente. Hay otras situaciones por las que se puede obtener Ventaja o Desventaja, relacionadas con habilidades especiales, magia o el entorno en el que se encuentran los personajes. El DJ será el que tenga la última palabra a la hora de conceder Ventaja o Desventaja en según qué casos.

En las tiradas de habilidad tendremos Desventaja si no tenemos ningún punto en la habilidad clave que necesitemos utilizar y esté marcada con un asterisco. De la misma forma tendremos Ventaja en cualquier tirada de habilidad en la que poseamos 10 puntos.

Para el combate hay reglas específicas con las que obtener Ventaja o Desventaja. Consulta el capítulo de Combate.

### EJEMPLO:

*Pendergast se despierta en una sucia habitación iluminada con una solitaria bombilla que cuelga de un cable del techo. El anticuario tiene un dolor de cabeza terrible, y está atado de pies y manos. Hay una puerta de madera cerrada y no parece haber nada más. Pendergast intenta liberarse de sus ataduras y comienza a forcejear para aflojar las cuerdas. El DJ le pide a Ana que haga una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad Difícil (21), pero como Pendergast está mareado por el golpe en la cabeza, le indica que tendrá Desventaja en la tirada. Ana lanza 2d20 y obtiene un 19 y un 2. Lamentablemente tiene que quedarse con el resultado de 2 (por tener Desventaja), que sumado a la Constitución de Pendergast (que tiene 6 puntos) y a su habilidad de Atletismo (3 puntos) da como resultado 11. El anticuario no logra quitarse las ataduras. Además, al tener una categoría de fracaso de 10, Pendergast se cae de la silla y se golpea la cabeza, sufriendo un daño de 1 PV.*





Hay momentos durante una partida de Ragnarok en los que un solo personaje no podrá realizar según qué acciones, y necesitará ayuda por parte de sus compañeros. Una interacción se produce cuando varios personajes tratan de hacer lo mismo.

## TIRADAS COLABORATIVAS

Si dos o más personajes se ponen de acuerdo para acometer una misma acción (por ejemplo, echar abajo la puerta principal de una vieja mansión) se realizará una única tirada de dado, en la que el personaje principal (el que tenga la puntuación más alta) hará una tirada de Característica + Habilidad, a la que se sumarán los niveles de la habilidad clave (y solo de la habilidad) de cada personaje que le ayude en la acción. Esto quiere decir que si un personaje no tiene ninguna puntuación en la habilidad, no podrá ayudar.

## TIRADAS COMPETITIVAS

Pueden darse situaciones en las que varios personajes traten de realizar una acción en la que solo uno de ellos pueda tener éxito.

Imaginemos, por ejemplo, a varios personajes que tratan de escapar de las garras de un licántropo que los ha acorralado en unas ruinas al norte de Inverness. Solo hay una vía de escape a través de una ventana, y todos tratan de huir por ella. El DJ decide que todos deben hacer una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad Normal (17).

Existe la posibilidad de que todos los personajes tengan éxito, pero solo uno será el primero en escapar por la ventana. En este caso el primero en salir será el que logre una categoría de éxito más alta, y el resto lo seguirán en orden de mayor a menor categoría de éxito. En caso de empate ganará el personaje que más puntos sume en Constitución + Atletismo (en el ejemplo).

Si todos los implicados fallan la tirada, el orden de actuación será justo el contrario. Aquel que obtenga una categoría de fracaso inferior será el que más

cerca se encuentre de la ventana (no podrá cruzarla porque ha fallado la tirada), y el resto le seguirá en orden de menor a mayor.

## TIRADAS ENFRENTADAS

Hay situaciones en las que dos personajes se enfrentan entre sí en una acción que no sea de combate. Por ejemplo, cuando uno de ellos trata de esconderse mientras el otro le está buscando. En este caso el primero deberá hacer una tirada de Destreza + Sigilo contra Percepción + Alerta. El que obtenga la puntuación más alta será quien se salga con la suya. En caso de empate ganará el personaje que más puntos sume en la habilidad clave que esté utilizando.

## TIRADAS EXTENDIDAS

Existe la posibilidad de que tengamos que lograr varios éxitos para conseguir algo concreto. Por ejemplo, para trepar a una cornisa el DJ podría pedirnos que tuviéramos 3 éxitos a Dificultad Difícil en una tirada de Constitución + Atletismo.

Para una tirada extendida habrá que tirar los dados varias veces a lo largo de un tiempo concreto, y conseguir tantos éxitos como el DJ considere necesarios.

En el ejemplo del intento de alcanzar la cornisa, cada tirada podría suponer 2 minutos de tiempo en el juego, y cada éxito permitiría trepar a nuestro personaje una distancia de 5 metros.

Una categoría de éxito de 10 o más equivale a dos éxitos en una tirada extendida.

Cada fracaso resta un éxito a nuestro objetivo, y si tenemos más fracasos que éxitos en algún momento, lo que estemos intentando hacer habrá fracasado y tendremos que comenzar de nuevo (si es posible).

Una categoría de fracaso de 10 o más equivale a dos fracasos en una tirada extendida.

Un 1 o un 20 natural en el dado no suponen éxitos o fracasos adicionales, esto depende solo de la categoría de éxito o de fracaso que se consiga en la tirada.

En el ejemplo de la escalada, si tenemos más fracasos que éxitos, podría suponer que nuestro personaje se despeñase desde la altura que haya logrado escalar (siempre a discreción del DJ).

# TURNOS Y ASALTOS

En una partida de Ragnarok, en algunas ocasiones el tiempo se ha de medir de una forma abstracta, para adaptarlo a las reglas del juego. La medida principal son los turnos, que representan 1 minuto de tiempo real. Tenemos que tener presente que esta medida solo se usará en momentos concretos del juego, cuando realmente sea necesario tener en cuenta el paso explícito del tiempo. Entraríamos a medir el tiempo de juego en turnos cuando los personajes estén realizando una acción concreta, por ejemplo tratar de colarse en un ritual para el que no han sido invitados.

Hay otras situaciones (como combates, persecuciones, etc.) en las que la secuencia a base de turnos es demasiado larga, y necesitamos medidas de tiempo aún más pequeñas. En estos casos la medida de tiempo que usaremos son los asaltos. Cada asalto representa 5 segundos de tiempo real.

TURNOS Y ASALTOS
1 TURNO = 1 MINUTO
1 ASALTO = 5 SEGUNDOS
1 TURNO = 12 ASALTOS

Estas son las reglas básicas que rigen la mecánica de juego de Ragnarok. A lo largo del manual se especificarán reglas más complejas (pero no mucho más) para detallar el combate, la magia, etc., pero lo mostrado aquí sienta las bases del juego, así que aprendiéndote estas sencillas reglas estás listo para poder jugar a Ragnarok sin problemas.

# GLOSARIO DE TÉRMINOS

Ragnarok usa una serie de términos específicos para ciertos aspectos de las reglas. A continuación os dejamos un glosario con los términos más utilizados en el manual:

<b>ACE:</b> Aceleración	<b>FUE:</b> Fuerza	<b>PJ:</b> Personaje jugador
<b>BD:</b> Bonificador al daño	<b>INT:</b> Inteligencia	<b>PL:</b> Puntos de Luz
<b>CAR:</b> Carisma	<b>MAN:</b> Maniobra	<b>PM:</b> Puntos de motivación
<b>CON:</b> Constitución	<b>PC:</b> Puntos de coraje	<b>PNJ:</b> Personaje no jugador
<b>DA:</b> Dificultad al ataque	<b>PEP:</b> Puntos de estrés permanente	<b>PV:</b> Puntos de vida
<b>DES:</b> Destreza	<b>PER:</b> Percepción	<b>PX:</b> Puntos de experiencia
<b>DJ:</b> Director de juego	<b>PET:</b> Puntos de estrés temporal	<b>VAD:</b> Valor de absorción de daño
<b>DPA:</b> Disparos por asalto	<b>PG:</b> Puntos de generación	<b>VEL:</b> Velocidad
<b>ESE:</b> Esencia	<b>PI:</b> Puntos de impacto	<b>VOL:</b> Voluntad

# HABILIDADES

Encontrar un marchito legajo en una atestada biblioteca, pegar la oreja a una puerta y escuchar un inquietante gruñido, disparar tu escopeta para intentar frenar el avance de una horrible criatura envuelta en sombras... Estos son solo unos ejemplos de las diversas situaciones en las que te verás envuelto durante una aventura de Ragnarok, situaciones de las que podrás salir con buen pie si tienes una buena puntuación en tus habilidades y te acompaña la suerte en las tiradas.



Las habilidades representan los conocimientos y experiencias atesorados a lo largo de la vida de tu personaje. Se indican con un número del 1 al 10, donde 1 representa una capacidad muy pobre de tu habilidad, y un 10 significa que eres todo un experto en ella.

## UTILIZAR UNA HABILIDAD

A lo largo de una sesión de juego sucederán ciertos eventos en los que tu personaje tendrá que utilizar diversas habilidades para tratar de superarlos de la mejor forma posible. Tu DJ te pedirá que uses una habilidad específica para ese tipo de situaciones. Tus habilidades dependen de una Característica concreta, y nunca pueden exceder de la puntuación total que tengas en esa Característica.

Cuando tengas que usar una habilidad para tratar de llevar a cabo una acción deberás tirar 1d20 y sumarle tu puntuación de habilidad y su Característica asociada. El DJ te dirá la dificultad a superar. Si lo consigues habrás tenido éxito en el uso de tu habilidad.

Hay habilidades en las que, aunque no tengas ningún punto, podrás utilizarlas igualmente (como por ejemplo Atletismo), en esos casos sumarás solamente la Característica principal.

Recuerda que si tienes 10 puntos en una habilidad, todas las tiradas en las que la uses las harás con Ventaja.

### TIRADA DE HABILIDAD

d20 + Característica principal + Habilidad clave

Contra un nivel de dificultad determinado

## DESVENTAJA EN HABILIDADES

Existen algunas habilidades en las que, aunque no tengas ninguna puntuación en ellas, puede que poseas algún conocimiento superfluo, y por lo tanto puedas tirar. En esos casos harás la tirada

con Desventaja, para escenificar tu falta de conocimientos en la materia. Las habilidades que se tiran con Desventaja cuando no tienes ningún punto en ellas vienen indicadas en el listado de habilidades.

El DJ puede decidir que para un uso concreto de la habilidad (por ejemplo hackear una cuenta con Informática) no se permita la tirada si no se tienen puntos, aunque la habilidad permita una tirada con Desventaja. Hay ciertas cosas que no se pueden saber sin un conocimiento previo.

## NEGAR EL USO DE UNA HABILIDAD

Hay habilidades en las que, si no tienes ninguna puntuación en ellas, es posible que tu DJ no te permita hacer una tirada. Esto es más frecuente en aquellas habilidades derivadas de Inteligencia, como por ejemplo Física o Criptografía. A no ser que se trate de un conocimiento básico, que cualquier persona no formada pueda saber, lo habitual es que no tengas la opción de tirar por una habilidad si no tienes ninguna puntuación en ella. Las habilidades que no se pueden usar si no tienes ningún punto en ellas están indicadas en el listado de habilidades.

### EJEMPLO

*Lorena, una periodista digital, tiene que tocar un piano de cola para mantener una identidad falsa que se ha creado. Lo malo es que Lorena no tiene ni un solo punto en Tocar Instrumento (piano), así que el DJ le dice a la jugadora que interpreta a Lorena que por muy buena tirada que saque en Destreza (la Característica asociada de la habilidad) no va a conseguir que suene algo decente en el piano.*

## SUBIR PUNTUACIÓN DE HABILIDADES

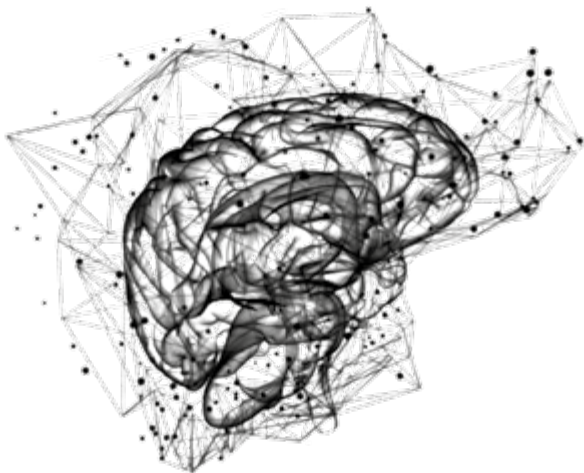
A medida que vayas adquiriendo experiencia podrás incrementar la puntuación en tus habilidades, además de comprar otras nuevas. En el capítulo Experiencia tienes las reglas para subir habilidades con PX.

## ESPECIALIZACIÓN EN HABILIDADES

Una habilidad puede tener muchos matices, como por ejemplo Atletismo, que hace referencia a saltar, correr, nadar, trepar, etc. Por eso es posible que tu personaje esté especializado en un uso concreto (o varios) de una habilidad.

Puedes comprar una especialización en una habilidad, siempre y cuando tengas, al menos, 5 puntos en dicha habilidad. Apuntas la especialización junto a la habilidad, y en todas las tiradas que impliquen esa especialización tendrás un modificador de +2 a la tirada.

Puedes escoger tantas especializaciones como quieras, siempre y cuando pagues el coste apropiado y tengas 5 puntos en la habilidad. Puedes escoger especializaciones que no estén listadas en la descripción de la habilidad, siempre que lo permita el DJ.



### EJEMPLO:

*Jean Paul es un conductor profesional que trabaja como chofer para un excéntrico millonario. Tiene 7 puntos en su habilidad de Conducir, pero además tiene especialización en automóvil, por lo que cuando use este tipo de vehículo tendrá +2 a la tirada.*

## HABILIDADES CON DIFERENTES CARACTERÍSTICAS

Aunque las habilidades están agrupadas dentro de una Característica principal, es posible que algunos usos de la habilidad no dependan exclusivamente de esa Característica, por lo que el DJ te puede pedir que sumes la puntuación de una Característica diferente a la habitual.

Por ejemplo, puedes utilizar tu habilidad de Montar (generalmente relacionada con Destreza) para tratar de calmar a un caballo, por lo que tu DJ podría decirte que para ese uso sumes tu puntuación de Esencia o Voluntad. De la misma forma, puede que estés luchando con una espada en una competición de esgrima, y que tu DJ te diga que sumes Destreza a tu habilidad de Armas cuerpo a cuerpo (en lugar de Fuerza).

## NUEVAS HABILIDADES

A pesar de que la lista de habilidades es bastante extensa, es imposible tener en cuenta todas las opciones. Para cubrir posibles huecos, es posible añadir habilidades de “cosecha propia”. Para hacerlo debes tener en cuenta dos puntos:

- Determina cual será la Característica asociada a la habilidad.
- Describe las diferentes acciones que podrás llevar a cabo con dicha habilidad.

El DJ, como siempre, será el que tenga la última palabra a la hora de permitir una nueva habilidad.



# LISTADO DE HABILIDADES

A continuación, se detalla el listado de habilidades disponibles para tu personaje. Las habilidades vienen agrupadas dentro de su Característica clave. Si en una habilidad se indica “Tirada con Desventaja”

o “Sin tirada”, significa que si no se tienen puntos en dicha habilidad habrá que tirar con Desventaja o no se podrá realizar la tirada, respectivamente.

LISTADO DE HABILIDADES			
	Conocimiento de la calle *	CONSTITUCIÓN	Atletismo
CARISMA	Disfrazarse		Antropología **
	Intimidar		Arqueología **
	Persuasión		Arte *
	Seducción		Astrología *
DESTREZA	Armas a distancia *		Astronomía *
	Armas de fuego *		Biología **
	Conducir *		Ciencias ocultas *
	Esquivar		Criptografía **
	Explosivos **		Derecho **
	Latrocinio *		Economía *
	Montar *		Electrónica *
	Navegar **		Física **
	Pilotar **	INTELIGENCIA	Geografía *
	Sigilo		Geología *
FUERZA	Tocar instrumento **		Historia *
	Armas cuerpo a cuerpo		Idioma extranjero **
	Pelea		Idioma nativo
PERCEPCIÓN	Archivos y bibliotecas		Informática *
	Alerta		Mecánica *
	Buscar		Medicina **
	Intuición		Parapsicología **
	Orientación		Primeros auxilios *
VOLUNTAD	Concentración		Psicología *
	Frialdad		Química **
	Supervivencia *		Teología *

\* Desventaja con habilidad a cero

\*\* Sin tirada con habilidad a cero

## CARISMA

### CONOCIMIENTO DE LA CALLE

*Tirada con Desventaja*

Mide tu capacidad para moverte en un ambiente urbano, ya sea para buscar a alguien escurridizo en los bajos fondos, encontrar a un traficante que pueda venderte drogas, localizar un garito de apuestas ilegales, etc.

**ESPECIALIZACIONES:** BANDAS, TRAFICANTES, CHIVATOS.

### DISFRAZARSE

Representa la capacidad de tu personaje para caracterizarse o hacerse pasar por otra persona. El DJ podría darte Ventaja o Desventaja en la tirada dependiendo de los medios con los que cuentes (una peluca, maquillaje, etc.).

**ESPECIALIZACIONES:** MAQUILLAJE, CAMBIO DE SEXO, APARENTAR EDAD.

### INTIMIDAR

Empleas esta habilidad para amenazar a alguien con el fin de que revele información, sonsacar una confesión u obligar a alguien hostil a retroceder. La dificultad habitual es igual al resultado de una tirada de Voluntad + Frialdad que haga la persona a la que queremos intimidar.

**ESPECIALIZACIONES:** ASUSTAR, COACCIONAR.

### PERSUASIÓN

Esta habilidad mide tu capacidad para convencer, engañar o persuadir a otros mediante tus palabras. Tu DJ puede imponer Ventaja o Desventaja en la tirada, dependiendo de la predisposición de tu interlocutor y de la interpretación que, como jugador, hagas de la escena.

Esta habilidad también se puede usar para dar veracidad a tus mentiras, en una tirada enfrentada contra la Percepción + Intuición del otro (u otros).

**ESPECIALIZACIONES:** CONVENCER, ENGAÑAR.



### SEDUCCIÓN

Se emplea para tratar de mantener relaciones sentimentales con otras personas (ya sean de nuestro mismo sexo o de otro). También sirve para causar una impresión favorable en miembros del sexo opuesto (o del mismo sexo, si es el caso).

**ESPECIALIZACIONES:** COMUNICACIÓN NO VERBAL, TONTEAR.

## CONSTITUCIÓN

### ATLETISMO

Esta habilidad engloba cosas tales como correr, nadar, trepar, saltar o lanzar. Si tienes al menos un punto en esta habilidad, todas esas acciones las realizarás con la puntuación total de Atletismo.

**ESPECIALIZACIONES:** NADAR, CORRER, TREPAR, SALTAR, LANZAR.

## DESTREZA

### ARMAS A DISTANCIA

*Tirada con Desventaja*

Esta habilidad se usa cuando en un combate atacas con cualquier tipo de arma a distancia que no sea de fuego (lanzando un cuchillo, con una ballesta, etc.). En el capítulo Combate se especifican las reglas para el daño de las armas a distancia. También mide tus conocimientos sobre el mantenimiento y la mecánica de este tipo de armas.

**ESPECIALIZACIONES:** ARCO, BALLESTA, HONDA.

### ARMAS DE FUEGO

*Tirada con Desventaja*

Esta habilidad mide tu capacidad para utilizar todo tipo de armas de fuego, ya sea una pistola, una escopeta, un fusil o un subfusil. En el capítulo Combate se especifican las reglas para el daño de cada una de estas armas. También mide tus conocimientos sobre el mantenimiento y la mecánica de este tipo de armas.

**ESPECIALIZACIONES:** ARMA CORTA, ESCOPETA, SUBFUSIL, FUSIL.

### CONducIR

*Tirada con Desventaja*

Emplea esta habilidad para conducir cualquier vehículo motorizado, ya sea un coche, una moto o un camión. Para vehículos diferentes, tales como maquinaria pesada (una grúa, una apisonadora, etc.) tendrás Desventaja en la tirada. Has de añadir la puntuación de MAN del vehículo que conduzcas cuando hagas una tirada de Conducir. Las reglas referentes a vehículos vienen en el capítulo Persecuciones del manual básico de Ragnarok.

**ESPECIALIZACIONES:** COCHE, MOTO, CAMIÓN, FURGONETA.

## ESQUIVAR

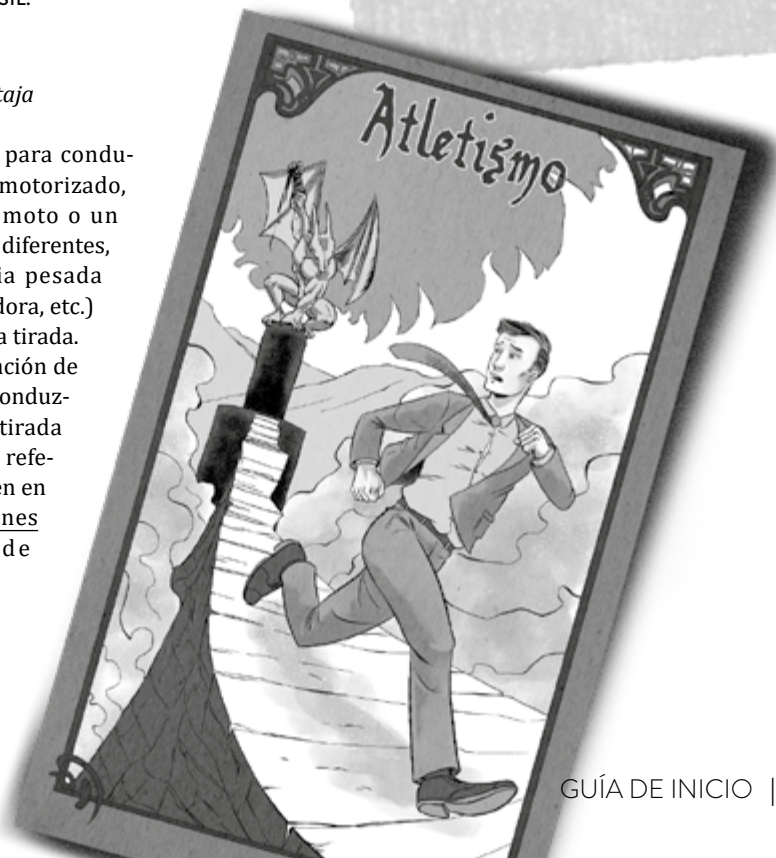
A veces es posible esquivar algunos ataques, o cualquier otra cosa. Para poder esquivar tienes que ser consciente del peligro que te amenaza, y disponer de tu asalto para hacerlo.

Para esquivar un ataque debes superar una tirada de Esquivar a una dificultad igual o mayor a la tirada que haya logrado tu enemigo en el ataque. Las armas de fuego no se pueden esquivar, aunque sí las armas a distancia convencionales.

**ESPECIALIZACIONES:** CUERPO A CUERPO, DISTANCIA.

### EJEMPLO:

*Ignatius está luchando contra una criatura que se ha levantado de su tumba, y que se empeña en desgarrar con sus afiladas uñas el rostro del investigador. El DJ tira Pelea para determinar el ataque de la criatura y saca un total de 21. Ignatius decide esquivar el ataque, y tira su habilidad de Esquivar (porque aún dispone de su asalto). Saca un 23 en total, por lo que logra apartarse en el último momento y evitar las garras del repulsivo ser.*





## EXPLOSIVOS

*Sin tirada*

Se usa para colocar y detonar cualquier tipo de explosivos, además de para desactivarlos. En el caso de que tengas los componentes necesarios, también puedes usar esta habilidad para fabricar explosivos.

Una tirada de 1 en el d20 cuando estás manipulando o programando un explosivo, significa que explota de forma inmediata, alcanzándote, y por lo tanto sufriendo tú el daño.

En el capítulo Combate se especifican las reglas para el daño con explosivos.

**ESPECIALIZACIONES:** GRANADAS, DINAMITA, DESACTIVAR, FABRICAR EXPLOSIVOS.

## LATROCINIO

*Tirada con Desventaja*

Esta habilidad detalla tu capacidad para cometer actos delictivos, que van desde robos hasta forzar cerraduras.

Cuando la usas para pequeños hurtos, como robar una cartera del bolsillo trasero del pantalón, un collar del cuello de una mujer, etc., la dificultad la pone el DJ según las circunstancias, aunque si estás tratando de robar algo directamente a otra persona, lo habitual es que esta haga una tirada enfrentada de Percepción + Intuición. El DJ puede imponer que tengas Ventaja o Desventaja en la tirada, dependiendo de las circunstancias externas.

Si usas esta habilidad para abrir cerraduras o mecanismos similares, la dificultad la pone tu DJ dependiendo del tipo de cerradura a la que te enfrentes, aunque nunca debería ser inferior a Normal (en el caso de una cerradura vieja y oxidada, por ejemplo). En todos los casos (salvo en cerraduras que precisen de una combinación), será necesario el uso de algún tipo de ganzúa o herramienta similar.

**ESPECIALIZACIONES:** CARTERISTA, ALLANADOR DE CASAS, CANDADOS, GANZÚA.

## EJEMPLO:

*Ignatius está intentando robar una carta muy importante del bolsillo interior de la chaqueta de Harry Hughes, un viejo roquero que puede estar metido en turbios asuntos. El DJ tira por la Percepción + Intuición de Harry y saca un total de 18. Esa es la dificultad que tiene Ignatius para robarle la carta. Sin embargo, el DJ le dice al jugador de Ignatius que tiene Desventaja en la tirada, ya que el sitio no es muy accesible y es fácil que lo descubra. El jugador tira 2d20 y saca un 17 y un 4. Como tiene Desventaja se queda con el 4 y tiene un fallo en la tirada. El roquero pill a Ignatius con las manos en la masa, justo cuando estaba deslizando los dedos en el interior de su chaqueta.*

## MONTAR

*Tirada con Desventaja*

Esta habilidad se usa para cabalgar a lomos de cualquier montura, generalmente un caballo. Sin embargo no tienes Desventaja en la tirada si usas cualquier otra montura animal diferente.

**ESPECIALIZACIONES:** CABALLO, CAMELLO, ELEFANTE.



## NAVEGAR

*Sin tirada*

Permite pilotar embarcaciones, desde un pequeño velero hasta un barco de tamaño medio.

**ESPECIALIZACIONES:** VELERO, LANCHAS A MOTOR, YATE, GABARRA.

## PILOTAR

*Sin tirada*

Esta habilidad es muy parecida a la de conducir, aunque permite pilotar aviones y helicópteros. Sabemos que no tiene nada que ver pilotar un avión o un helicóptero, pero integramos la habilidad para ambos casos, para simplificarla. El DJ puede decidir dividir la habilidad en dos.

**ESPECIALIZACIONES:** HELICÓPTERO, AVIONETA, AVIÓN DE COMBATE.

## SIGILO

Utilizas esta habilidad para tratar de pasar desapercibido, ya sea acercándote a un adversario por la espalda o para escabullirte sin llamar la atención. El DJ será el que imponga la dificultad según las circunstancias, aunque también es bastante habitual hacer una tirada enfrentada contra la Percepción + Intuición de aquel o aquellos de quienes quieras pasar desapercibido. También puedes usar Sigilo para esconderte y pasar desapercibido. Si alguien te está buscando de forma activa, deberá hacer una tirada enfrentada de Percepción + Buscar contra tu Destreza + Sigilo. Mediante esta habilidad también es posible esconder objetos (ya sea encima de ti o en cualquier otro lugar).

**ESPECIALIZACIONES:** OCULTARSE EN LAS SOMBRAS, CONFUNDIRSE EN LA MULTITUD, PASAR DESAPERCIBIDO, OCULTAR OBJETOS.

## TOCAR INSTRUMENTO

*Sin tirada*

Mide tu pericia a la hora de tocar música con un instrumento. Debes elegir uno en concreto, y si tratas de usar otro en el que no tengas puntos, la tirada la harás con Desventaja, siempre y cuando sean instrumentos parecidos (una guitarra y un bajo, por ejemplo).

El DJ puede no permitirte ninguna tirada si el instrumento es muy diferente del que usas habitualmente (una flauta de un piano, por ejemplo).

**ESPECIALIZACIONES:** PIANO, GUITARRA, FLAUTA, ACORDEÓN, SAXOFÓN.

## FUERZA

### ARMAS CUERPO A CUERPO

Mide tu capacidad para el uso de armas de combate cercano, tales como cuchillos, espadas, porras, palos, etc. También se usa cuando atacas con un arma improvisada, tal que una silla, una sartén, un trozo de hueso afilado, etc.

En el capítulo Combate se especifican las reglas para el daño de cada una de estas armas. Recuerda que añades tu bonificador al daño cuando utilizas esta habilidad en un combate.

**ESPECIALIZACIONES:** HACHA, PORRA, ESPADA, BATE DE BEISBOL, SIERRA MECÁNICA, ARMAS IMPROVISADAS.

### PELEA

Representa tu destreza en el combate cuerpo a cuerpo cuando estás utilizando tus puños, patadas, cabezazos, etc. En definitiva, usas esta habilidad cuando quieres realizar un ataque y no tienes ningún arma a mano.

En el capítulo Combate se especifican las reglas para el daño de cada uno de estos ataques. Recuerda que añades tu bonificador al daño cuando utilizas esta habilidad en un combate.

**ESPECIALIZACIONES:** PUÑETAZO, PATADA, CABEZAZO, ARTES MARCIALES.

## INTELIGENCIA

### ANTROPOLOGÍA

*Sin tirada*

Proporciona conocimientos de las diversas razas y culturas que habitan la Tierra, tales como rituales, costumbres, etc. También permite reconocer el origen de alguien por su aspecto físico.

**ESPECIALIZACIONES:** SOCIO-CULTURAL, LINGÜÍSTICA, RITOS.

## ARQUEOLOGÍA

*Sin tirada*

Se utiliza para reconocer antigüedades, conocer la edad de unas ruinas, discernir estilos arquitectónicos del pasado, descifrar viejos manuscritos (aunque solo el grafismo, para la traducción debes conocer el idioma).

**ESPECIALIZACIONES:** PREHISTORIA, CIVILIZACIONES CLÁSICAS, PRECOLOMBINA.

## ARTE

*Tirada con Desventaja*

Determina tus conocimientos en el mundo del arte en general, ya sea escultura, pintura o artes escénicas como opera o ballet. Con esta habilidad puedes conocer el nombre de obras y autores famosos (o no tanto), así como las diferentes corrientes artísticas que se han dado a lo largo de la historia.

**ESPECIALIZACIONES:** PINTURA, ESCULTURA, ARQUITECTURA.

## ASTROLOGÍA

*Tirada con Desventaja*

Permite conocer los fundamentos teóricos y prácticos de la astrología, desde interpretar cartas astrales hasta realizarlas.

**ESPECIALIZACIONES:** ZODÍACO, CARTAS ASTRALES.

## ASTRONOMÍA

*Tirada con Desventaja*

Determina tus conocimientos sobre el cosmos, tanto estrellas, planetas, como teorías concretas sobre agujeros negros, agujeros de gusano, etc.

**ESPECIALIZACIONES:** ASTROFÍSICA, COSMOLOGÍA, PLANETOLOGÍA.

## BIOLOGÍA

*Sin tirada*

Conocimientos teóricos sobre todo tipo de seres vivos, desde las mismas células hasta el ser humano, además de animales, plantas, etc.

**ESPECIALIZACIONES:** ECOLOGÍA, GENÉTICA, MICROBIOLOGÍA.

## CIENCIAS OCULTAS

*Tirada con Desventaja*

Indica tus conocimientos generales sobre Lo Oculto, el lado esotérico de la realidad: brujería, vudú, rituales, hechizos, monstruos de diversa índole, satanismo, etc.

**ESPECIALIZACIONES:** ALQUIMIA, BRUJERÍA, DEMONOLOGÍA, MITOLOGÍA.

## CRİPTOGRAFÍA

*Sin tirada*

Usas esta habilidad para descifrar mensajes escritos en clave. También la puedes utilizar para cifrar tus propios mensajes.

**ESPECIALIZACIONES:** DESCIFRAR MENSAJES, OCULTAR MENSAJES.

## DERECHO

*Sin tirada*

Conocimientos sobre las leyes en general. El DJ puede imponer Desventaja en la tirada cuando se trata de leyes de un país que el personaje visite por primera vez.

**ESPECIALIZACIONES:** EMPRESARIAL, JURÍDICO, FISCAL, INTERNACIONAL.

## ECONOMÍA

*Tirada con Desventaja*

Indica tus conocimientos sobre el mundo de las finanzas. Podrías examinar la contabilidad de una empresa y conocer su estado real, por ejemplo.

**ESPECIALIZACIONES:** COMERCIO INTERNACIONAL, GESTIÓN EMPRESARIAL, BOLSA.

## ELECTRÓNICA

*Tirada con Desventaja*

Se utiliza para comprender, alterar o reparar aparatos electrónicos tales como ordenadores, móviles, etc. No sirve para manipular el software; para eso se usa Informática.

**ESPECIALIZACIONES:** ROBÓTICA, ORDENADORES, MÓVILES.





## FÍSICA

*Sin tirada*

Conocimientos teóricos y prácticos sobre el mundo de la física. Puedes estar al corriente de diversas teorías y conocer fórmulas.

**ESPECIALIZACIONES:** ASTROFÍSICA, CUÁNTICA.

## GEOGRAFÍA

*Tirada con Desventaja*

Tienes conocimientos sobre países, ciudades, ríos, cordilleras, etc. También posees nociones de demografía, climatología, geografía económica, etc.

**ESPECIALIZACIONES:** GEO ECONOMÍA, GEOPOLÍTICA, BIOGEOGRAFÍA.

## GEOLOGÍA

*Tirada con Desventaja*

Conocimientos teóricos sobre minerales, el suelo, la evolución de la corteza terrestre, etc. Podrías saber a qué animal pertenece un fósil con solo echarle un vistazo.

**ESPECIALIZACIONES:** GEOTERMIA, VULCANOLOGÍA, GEOQUÍMICA.

## HISTORIA

*Tirada con Desventaja*

Permite conocer acontecimientos del pasado, la historia de las diversas culturas, personajes y hechos históricos concretos, etc. A un nivel más local (por ejemplo para conocer la historia de una mansión abandonada de Dinamarca) tu DJ podría imponer Desventaja en la tirada.

**ESPECIALIZACIONES:** MEDIEVAL, EGIPTOLOGÍA, PSICOHISTORIA.

## IDIOMA EXTRANJERO

*Sin tirada*

Leer, hablar y escribir un lenguaje diferente al nativo. Hay que especificar el idioma en concreto (puede ser una lengua muerta). Si se quiere conocer más de un idioma, habrá que comprarlo como una habilidad diferente.

**ESPECIALIZACIONES:** LEER, ESCRIBIR, HABLAR.

## IDIOMA NATIVO

El idioma con el que has crecido. Tu puntuación en esta habilidad es igual a tu INT, pero puedes subir la habilidad de la forma habitual. No se puede tener más de un idioma nativo. Si has crecido hablando dos o más idiomas, deberás decidir cuál de ellos consideras tu idioma materno.

**ESPECIALIZACIONES:** LEER, ESCRIBIR, HABLAR.

## INFORMÁTICA

*Tirada con Desventaja*

Permite manejar, crear y manipular software, tanto para ordenadores como para dispositivos móviles. También usarás Informática para las búsquedas que realices en Internet.

**ESPECIALIZACIONES:** PROGRAMACIÓN, SEGURIDAD INFORMÁTICA, HACKER, INTERNET.

## MECÁNICA

*Tirada con Desventaja*

Permite manipular mecanismos complejos, repararlos, construirlos y conocer los principios teóricos de su funcionamiento. Puedes manipular motores, maquinaria, etc. Debes tener en cuenta que si el aparato es electrónico la habilidad a usar será Electrónica.

**ESPECIALIZACIONES:** REPARAR, MONTAJE.

## MEDICINA

*Sin tirada*

Proporciona conocimientos sobre el cuerpo humano, diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas, así como nociones de bioquímica y farmacología.

Puedes usar Medicina para curar heridas (si no dispones de equipo lo harás con Desventaja). Ver el capítulo Combate para todo lo relacionado con la curación.

**ESPECIALIZACIONES:** CARDIOLOGÍA, TRAUMATOLOGÍA, FORENSE.

## PARAPSICOLOGÍA

*Sin tirada*

Conocimientos sobre todo lo relacionado con el mundo paranormal: psicofonías, poltergeist, apariciones, espiritismo, etc. Esta habilidad sirve también para tener conocimientos sobre la historia de la parapsicología.

**ESPECIALIZACIONES:** ESPIRITISMO, GEOMAGNETISMO, TELEPATÍA, PRECOGNICIÓN.

## PRIMEROS AUXILIOS

*Tirada con Desventaja*

Conocimientos prácticos sobre socorrismo y primera ayuda a víctimas de accidentes, caídas, contusiones, etc. Esta habilidad no permite realizar tratamientos complicados.

Puedes usar Primeros auxilios para curar heridas (si no dispones de equipo lo harás con Desventaja). Ver el capítulo Combate para todo lo relacionado con la curación.

**ESPECIALIZACIONES:** HERIDAS ABIERTAS, TRAUMAS.

## PSICOLOGÍA

*Tirada con Desventaja*

Conocimientos sobre la psique del ser humano. Permite determinar si alguien sufre algún tipo de trastorno, y en qué estadio se encuentra. Para ello será necesario observar al sujeto durante un tiempo, o realizarle las pruebas pertinentes (no se puede determinar un trastorno con un simple vistazo, a no ser que se trate de algo obvio para todo el mundo).

Mediante esta habilidad también se pueden tratar los trastornos. Consulta el capítulo Estrés y consecuencias para los detalles.

**ESPECIALIZACIONES:** INFANTIL, SOCIAL, TRATAMIENTO.

## QUÍMICA

*Sin tirada*

Permite identificar la composición de un material, crear compuestos o conocer el grado de pureza de una sustancia, siempre y cuando se cuente con los medios apropiados.

**ESPECIALIZACIONES:** FÁRMACOS, ORGÁNICA, INORGÁNICA.

## TEOLOGÍA

*Tirada con Desventaja*

Conocimientos teóricos sobre las diversas religiones, tanto sobre sus dogmas de fe como su historia.

**ESPECIALIZACIONES:** CRISTIANISMO, JUDAÍSMO, HINDUISMO, ISLAMISMO.

## PERCEPCIÓN

### ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

Se usa para todas aquellas situaciones en las que tu personaje busca información en lugares tales como bibliotecas, hemerotecas, archivos, etc. El éxito en la tirada garantiza que tu personaje encuentra lo que está buscando (si es que hay algo). Dependiendo de la categoría de éxito, es posible que puedas toparte con información extra.

Esta habilidad no se usa cuando estás buscando algo en un archivo informatizado o en Internet. Para eso está Informática.

**ESPECIALIZACIONES:** LIBROS VIEJOS, LEGAJOS, BIBLIOTECAS PRIVADAS, BIBLIOTECAS PÚBLICAS.

## ALERTA

Mediante esta habilidad podrás escuchar ruidos, intentar discernir cosas con la vista, oler ciertos aromas que no son evidentes, etc. También se utiliza para determinar el orden de iniciativa en un combate. Mira el capítulo Combate para más detalles.

**ESPECIALIZACIONES:** ESCUCHAR, VISIÓN, OLFATO.

## BUSCAR

Te permite discernir un pequeño detalle o algo que se salga de lo común por medio de la observación activa. Puedes encontrar compartimentos ocultos, trampas sencillas, pasadizos secretos y otros detalles que no sean evidentes a simple vista. También te puede ser útil para encontrar a alguien en medio de una multitud.

**ESPECIALIZACIONES:** TRAMPAS, PASADIZOS, COMPARTIMENTOS, PERSONAS.

## INTUICIÓN

Esta habilidad es una especie de sexto sentido que tiene tu personaje para darse cuenta de cosas que no saltan a simple vista, como por ejemplo detectar si alguien está tratando de engañarte. También se utiliza para ver cosas que suceden a tu alrededor y que no estás buscando de forma activa, como darte cuenta de que hay unas criaturas que tratan de abalanzarse sobre ti a la vuelta de la esquina. Es muy probable que tu DJ tire tu Intuición por ti en algunas ocasiones, para que, en caso de fallar la tirada, no sepas siquiera que la has hecho.

**ESPECIALIZACIONES:** ENGAÑOS, PASIVA.

## ORIENTACIÓN

Refleja la capacidad del personaje para volver al camino correcto si se encuentra perdido, o para saber llegar a un lugar concreto sin necesidad de mapa, ya sea guiándose por el sol, las estrellas o la pura intuición.

Si cuentas con una brújula, mapa o cualquier dispositivo móvil con geo localización, tendrás Ventaja en la tirada (y la Dificultad debería ser menor de la habitual, aunque el DJ es quien tiene la última palabra).

**ESPECIALIZACIONES:** ESTRELLAS, SOL, SIGNOS NATURALES.

## VOLUNTAD

### CONCENTRACIÓN

Mide tu capacidad para centrarte y abstraerte de las cosas. Se suele utilizar para mantener la concentración para lanzar o mantener un conjuro, pese a distracciones como ser herido.

En el capítulo Magia vienen las reglas para mantener la concentración cuando estás lanzando un hechizo.

**ESPECIALIZACIONES:** LANZAR CONJURO, INVOCAR RITUAL, MANTENER EL CONTROL

### FRIALDAD

Esta habilidad sirve para aparentar tranquilidad y autocontrol frente a situaciones tensas. Se usa Frialdad para resistirse a la intimidación de otros.

La Frialdad también se utiliza para las tiradas de estrés. Mira el capítulo Estrés y consecuencias para más detalles.

**ESPECIALIZACIONES:** SITUACIONES ESTRESANTES, AUTOCONTROL.

### SUPERVIVENCIA

*Tirada con Desventaja*

Representa lo habituado que estás para depender por ti mismo en situaciones difíciles. Puedes emplear Supervivencia para encontrar agua en un desierto, construir un refugio estable o poner trampas con las que cazar pequeños animales para comer. Dependiendo de los medios con los que cuentes, el DJ puede imponer Ventaja o Desventaja en la tirada.

**ESPECIALIZACIONES:** FORRAJEAR, ENCENDER FUEGO, SEGUIR RASTROS, ELIMINAR RASTROS.



# COMBATE

Durante una sesión de Ragnarok abundan las situaciones de riesgo. Muchas de ellas pueden suponer un peligro psicológico, pero hay otras en las que los personajes tendrán que enfrentarse a sus enemigos con todo lo que tengan a mano para luchar por sus vidas.

En este capítulo se detallan las diferentes formas de combate, y las armas y equipo del que podrán disponer los personajes para enfrentarse a los múltiples peligros que les acechan.

Ragnarok no es un juego en el que el combate sea el protagonista, sin embargo, no hay que obviar que habrá situaciones que solo pueden solventarse mediante un enfrentamiento físico. Aun así verás que no hay muchas armas diferentes a disposición de los personajes. Esto es así porque no vemos el motivo de incluir un gran listado de armas para un juego como Ragnarok, más enfocado a la investigación y el horror, donde los personajes deberían eludir el combate siempre que pudieran. Con las armas que se detallan en este capítulo debería ser suficiente.

## TIPOS DE COMBATE

Cuando los personajes tienen que enfrentarse a uno o más enemigos, existen dos formas de hacerlo: en un combate a corta distancia y en un combate a larga distancia.

La diferencia entre uno y otro es que el primero se trata de una melé, en el que los combatientes se encuentran frente a frente (como en una pelea de

puñetazos o un combate de esgrima, por ejemplo), mientras que en el segundo las distancias entre combatientes son más largas (varios metros) y el combate se suele realizar con armas de fuego (pistolas, fusiles, etc.). Puede que en algunos casos un combatiente ataque con un arma de fuego en combate cuerpo a cuerpo (ver bocajarro, más adelante), aunque eso no es lo más habitual.

## FASES DE COMBATE

En el momento en el que entremos en un combate el tiempo pasa a medirse en asaltos. Cada personaje, por regla general, dispone de un asalto. También hablaremos de turnos para determinar quién es el personaje o antagonista que actúa en ese momento.

### EJEMPLO:

*Dominic, un hacker cuarentón y solitario, se enfrenta a un matón que quiere rajarle porque el hacker le debe dinero. Dominic se enfrenta al matón con una barra de hierro. El combate, por lo tanto, será a corta distancia. Se determina el orden de iniciativa y el matón gana, por lo que es el primero en tener el turno. En su turno el matón usa su asalto para atacar, pero el DJ tiene una mala tirada y el cuchillo no llega a herir a Dominic. Ahora es el turno del hacker. Utiliza su asalto para responder al ataque, y lanza un golpe con su barra de hierro contra el matón. El jugador tira los dados y logra un impacto. Inmediatamente lanza los dados de nuevo para determinar el daño.*

### PRIMERA FASE: INICIATIVA

Al inicio de un combate es necesario determinar en qué momento actúa cada uno de los implicados. Para ello se hace una tirada de iniciativa, que consiste en lanzar 1d20 y sumarle la puntuación de Percepción + Alerta. El que saque la mayor

puntuación es quien actúa en primer lugar (dispone de su turno); el resto tendrá su turno de acción en orden descendente al resultado de la tirada. En caso de empate, los implicados vuelven a realizar la tirada para desempatar.

En tu iniciativa puedes realizar una acción que esté permitida, o si lo deseas puedes ceder tu iniciativa y actuar en el momento que consideres oportuno. Al ceder tu iniciativa dejas que el siguiente que haya sacado la mejor tirada actúe, pero puedes interrumpir el orden de iniciativa en cualquier momento posterior para actuar tú.

### EJEMPLO:

*Harry Harrison, un motero australiano con muy malas pulgas, que se enfrenta a dos extravagantes criaturas salidas de una mala película de serie B, gana la iniciativa en un combate. Decide ceder la iniciativa y ver lo que hacen sus adversarios. La primera de las criaturas le ataca con unas zarpas afiladas como hojas de cuchilla. Como Harry no ha usado su iniciativa, decide utilizarla en ese momento para tratar de esquivar el ataque. También podría recibir el daño (en caso de producirse), y después interrumpir la iniciativa de la segunda criatura para actuar él en su lugar.*

Cada nuevo turno se vuelve a tirar iniciativa, por lo que el orden de iniciativa suele cambiar varias veces a lo largo de un combate.

## TIRADA DE INICIATIVA

d20 + Percepción + Alerta

**ATAQUE SORPRESA.** En ocasiones uno o varios enemigos pueden atacar a los personajes por sorpresa (o viceversa), con lo que tendrán un turno completo para atacar y después se pasará a la fase de iniciativa.

Para determinar si alguien es cogido por sorpresa, el atacante debe hacer una tirada enfrentada de Destreza + Sigilo contra la Percepción + Alerta del objetivo (u objetivos).

## SEGUNDA FASE: ACCIONES

Una vez determinado el orden de iniciativa, llega el momento de que los contendientes realicen sus acciones. Las acciones básicas de un combate son dos: movimiento y atacar.

En su turno, un personaje puede realizar una acción conjunta de ataque y movimiento, o solamente de ataque, o solo de movimiento. Vamos a explicarlo con más detalle:

**MOVIMIENTO Y ATACAR.** Si decides moverte y atacar en tu asalto, puedes realizar un ataque, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia y moverte un máximo de 5 metros. El movimiento puedes realizarlo antes o después de atacar. Como se ha mencionado, solo se puede llevar a cabo un solo ataque cuando usas tu movimiento en el mismo turno. Es decir, si quieres usar la ráfaga de un arma, deberás gastar una acción completa en atacar. Es posible utilizar tu acción de movimiento para coger un objeto que tengas a mano o desenfundar un arma.

**ATACAR.** Si decides solo atacar en tu turno (sin hacer ningún tipo de movimiento) podrás usar las ráfagas de tu arma.

**MOVIMIENTO.** Si solo usas una acción de movimiento en tu turno, podrás desplazarte hasta un máximo de 30 metros, tirarte al suelo, protegerte con algún objeto que tengas a mano (interponiendo una pequeña mesa, por ejemplo) o esquivar. Ten en cuenta que esta última acción consume siempre una acción de movimiento completa (no se puede compaginar con un ataque). Con una acción de movimiento completo también podrás entregar un objeto a un aliado, siempre y cuando se encuentre a una distancia no superior a 15 metros.

## TENER MÁS DE UNA ACCIÓN

Puede haber casos en los que un personaje o antagonista tenga a su disposición más de una acción para utilizar en su turno. Si este es el caso, cada

una de las acciones extra le permitirá realizar cualquiera de las acciones listadas (moverse y atacar, solo atacar o solo moverse).

## ATACAR

Cuando queremos hacer daño a nuestro enemigo, bien sea con una arma a distancia o en combate cuerpo a cuerpo, lo primero que tenemos que hacer es tratar de impactarle. Si logramos impactar, entonces podremos tirar por el daño del arma.

La dificultad a la hora de impactar depende de la DES de nuestro objetivo. Al número que hay que superar para impactar a lo denominaremos Dificultad al ataque (DA). Habrá que igualar o

superar la dificultad indicada en la [tabla Dificultad al ataque](#) para impactar con éxito. Usaremos la habilidad apropiada al tipo de ataque que estemos realizando (Fuerza + Pelea o Armas cuerpo a cuerpo en combate de melé o Destreza + Armas de fuego o a distancia para el combate a distancia).

Si logramos un éxito tiraremos el daño del arma para calcular cuántos PV quitamos a nuestro enemigo.



# SACAR 1 O 20 AL ATACAR

Un 1 natural en el d20 será siempre un fracaso (y supondrá un encasquillamiento del arma de fuego, ver más adelante), mientras que con un 20 natural siempre es un éxito, y además tiraremos dos veces el daño del arma.

DIFICULTAD AL ATAQUE	
DESTREZA	DA
1 - 3	11
4	12
5	14
6	15
7	17
8	18
9	20
10	23
11 - 15	26
16+	30

Recuerda que en los ataques cuerpo a cuerpo hay que sumar o restar el modificador al daño, tal como se indica en la tabla Bonificador al Daño.

BONIFICADOR AL DAÑO	
FUERZA	BONO AL DAÑO
1	-1d4
2	-1
3	-
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+1d4
10	+1d6
11-13	+1d8
14-17	+1d10
18-20	+2d8
21+	+2d12



Se considera ataque a distancia aquel en el que se utilizan armas de fuego o armas a distancia, y donde los contendientes se encuentran a una distancia de al menos 3 metros entre sí.

Todas las armas de fuego y a distancia tienen un alcance, indicado en metros, que se divide en tres cifras que indican alcance corto, medio y largo.

### ALCANCE CORTO.

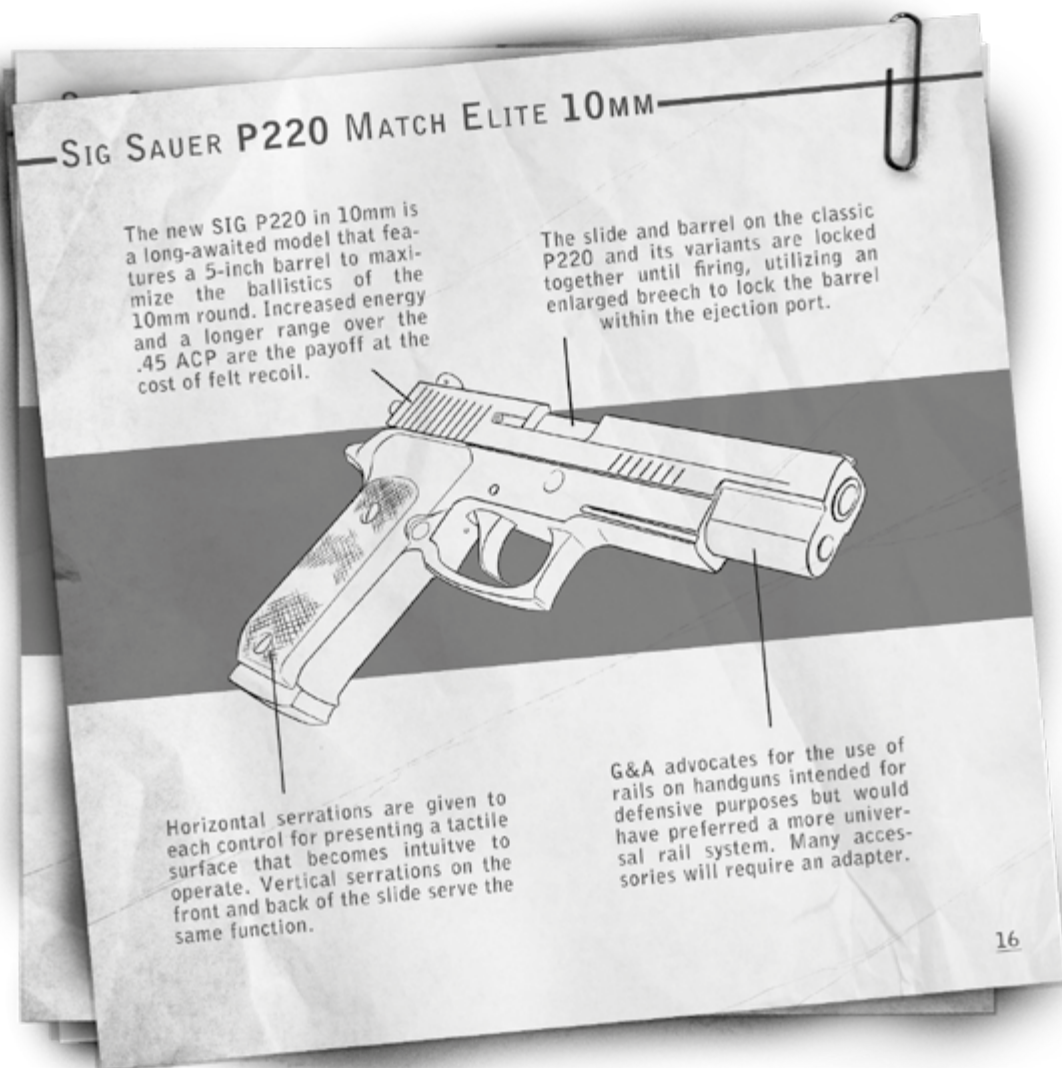
Siempre que el atacante tenga a su objetivo dentro del primer rango, las tiradas de ataque se realizarán a la dificultad habitual.

### ALCANCE MEDIO.

Cuando la distancia esté entre el valor del alcance corto y el medio, la DA se incrementará en 2. Es decir, si la DA es 15, en un rango de alcance medio pasará a ser 17 ( $15 + 2$ ).

### ALCANCE LARGO.

Cuando la distancia esté entre el valor del alcance medio y el largo, sufres Desventaja en la tirada de ataque. No se añade la penalización del alcance medio.



## OTRAS REGLAS DE COMBATE

En un combate los personajes pueden llevar a cabo diversas acciones que dinamizan la lucha y ofrecen más opciones que simplemente atacar y hacer daño.

### APUNTAR

Puedes usar una acción para apuntar a un objetivo. Cuando tengas la oportunidad de dispararle, lo harás con Ventaja. Para las armas que tienen más de un disparo por asalto, la Ventaja solo es válida para el primer disparo. Apuntar es una acción de movimiento, por lo que puedes apuntar y disparar en el mismo turno.

Si pasas un turno completo apuntando a una parte vital de tu enemigo, en tu siguiente turno (cuando te toque disparar) tirarás dos veces el daño del arma, además de tener Ventaja en la tirada de ataque. Para poder beneficiarte de esta acción debes estar completamente quieto mientras apuntas. Si sufres algún daño o te mueves de alguna manera, pierdes la acción de apuntar, aunque puedes disparar de forma normal.

### ATACAR DESDE POSICIÓN VENTAJOSA

Puede que en un combate estés atacando desde una posición elevada, o sorprendas a un enemigo por la espalda, etc. En casos como estos se considera que atacas desde una posición ventajosa, y tendrás Ventaja en tu tirada de ataque. Queda a discreción del DJ imponer alguna tirada al jugador para determinar si logra esa Ventaja (una tirada de Destreza + Sigilo para atacar por la espalda, por ejemplo).

### ATACAR CON DOS ARMAS

Un personaje puede atacar con dos armas de fuego cortas (una en cada mano). Deberá hacer una tirada de impacto para cada una de ellas, y ambas las hará con Desventaja. Si una de las armas (o ambas) tiene más de un disparo por asalto, cada disparo

adicional incrementará la DA en 3 puntos (además de mantener la Desventaja).

Se puede atacar con dos armas cuerpo a cuerpo (por ejemplo dos espadas). El jugador deberá hacer una tirada de impacto para cada una de ellas, y ambas las hará con Desventaja. El daño se calcula de la forma habitual, aunque el BD solo se suma en una de las armas (la de la "mano buena").

### CARGAR

Si dispones de al menos 15 metros (y siempre y cuando no superes una distancia mayor de 30 metros) puedes cargar contra un enemigo. Cargar se considera una acción de movimiento completo, que culmina en un placaje. Si logras impactar a tu enemigo tirarás dos veces el daño normal. Además el enemigo placado debe hacer una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad Difícil para evitar caer al suelo. Sin embargo, antes de lograr cargar contra él, tu enemigo tiene derecho a una tirada de ataque gratuita contra ti, que la hará con Desventaja. El ataque gratuito se produce aunque el enemigo haya gastado todas sus acciones.

Solo se puede cargar si usas un arma cuerpo a cuerpo o tus propias manos desnudas.

### COBERTURA

Un personaje puede tratar de ocultarse para minimizar la posibilidad de que lo impacten con un arma de fuego o a distancia. Existen tres tipos de cobertura: media, tres cuartos y completa.

#### COBERTURA MEDIA.

Debes tener la mitad de tu cuerpo a cubierto (por ejemplo, estando detrás de una mesa). Tu DA se incrementa en 2 puntos.

#### COBERTURA TRES CUARTOS.

Debes tener solo una tercera parte de tu cuerpo expuesta (por ejemplo, estando protegido tras una esquina). Tu DA se incrementa en 4 puntos.



## COBERTURA COMPLETA.

Tienes que estar totalmente oculto (por ejemplo, metido en un arcón congelador). Nadie te puede impactar a no ser que te descubran.

La ocultación es efectiva mientras no hagas nada para moverte de tal posición. Si atacas o haces algún otro movimiento perderás tu cobertura hasta que vuelvas a moverte al lugar donde estabas cubierto. Si realizas un ataque, por ejemplo con una pistola, quedas expuesto hasta tu siguiente turno, en el que puedes decidir permanecer a cubierto o atacar de nuevo, en cuyo caso quedarás de nuevo expuesto, es decir, no te beneficiarás de los efectos de la cobertura.

## DEFENSA

En tu asalto puedes ponerte en actitud defensiva, lo que supone estar más alerta a los peligros que te rodean, con lo que todos los ataques dirigidos contra ti se harán con Desventaja. Para ello tendrás que cambiar tu acción de atacar para ponerte en actitud defensiva, y aún podrás moverte 5 metros.

## DESARMAR

En tu asalto puedes tratar de desarmar a un enemigo que no se encuentre a una distancia mayor de dos metros de ti. Haces una tirada de ataque con un arma cuerpo a cuerpo o con tus propias extremidades. El enemigo debe hacer entonces una tirada de Voluntad + Concentración a la dificultad del resultado de tu tirada, y si no tiene éxito, soltará el arma que lleve en la mano donde has golpeado.

No se puede desarmar a nadie con un arma de fuego o a distancia.

## DISPARO A BOCAJARRO

Un disparo a bocajarro con una arma de fuego (que no a distancia) supone Ventaja en la tirada. La distancia para un disparo a bocajarro es de menos de 3 metros.

## DISPAROS POR ASALTO (DPA)

Algunas armas de fuego permiten más de un disparo por asalto. Puedes gastar una acción de atacar para disparar tantas balas como indique la DPA del arma, pero cualquier disparo por detrás del primero se hace con Desventaja.

Es posible disparar contra más de un objetivo cuando disparamos varias veces en un asalto, pero cada cambio de objetivo incrementa la DA en 3 puntos, que son acumulativos por cada cambio de objetivo (teniendo en cuenta la dificultad para impactar al nuevo objetivo).

### EJEMPLO:

*El padre Cabanillas usa una Walker PPK (DPA 3) contra unos seres viscosos que se arrastran por las paredes y el techo de una caverna. La dificultad para impactarles es 14 (tienen DES 5). El padre Cabanillas tiene un total de 7 puntos en Armas de Fuego (contando sus puntos en DES). El jugador tira el dado y logra impactar con un 18. Después tira el daño del arma y reduce a la criatura a pulpa sanguinolenta (por suerte parece que no tienen muchos PV). Como aún le quedan dos disparos, el padre Cabanillas cambia de objetivo, con lo que la dificultad se incrementa en 3, de 14 a 17. Y además tiene Desventaja por ser el segundo disparo. El jugador lanza 2d20 y saca un 17 y un 22. Se queda con el de menor resultado, pero aún así logra un impacto. Tira el daño y consigue eliminar a otra de las viscosas criaturas. Para su tercer disparo el padre Cabanillas vuelve a cambiar de blanco, esta vez la dificultad se incrementa otros 3 puntos, ya que se acumula por los diversos cambios de objetivo. El nuevo disparo lo tiene que hacer a DA 20 (14 + 3 + 3), y además con Desventaja. El jugador tira 2d20 y saca un 1 y un 18. Se tiene que quedar con el de menor resultado, y además el arma se encasquilla. El pobre padre Cabanillas tendrá que desencasquillar el arma en su próximo asalto, mientras decenas de criaturas se precipitan contra él.*

## ENCASQUILLAMIENTO

Cuando estás disparando con un arma de fuego y sacas un 1 directo en el d20, tu arma se encasquilla, y ya no puedes utilizarla en ese asalto (aunque dispongas de más disparos). Para poder desencasquillar el arma tienes que gastar una acción de movimiento completa y superar una tirada de Inteligencia + Armas de fuego a dificultad Normal. Si la superas, podrás utilizar el arma en tu siguiente asalto disponible. Si fallas la tirada tendrás que volver a intentarlo. Si sacas un 1 natural en la tirada, el arma queda inutilizada, y deberás pasar 2d10 minutos y superar una tirada de Inteligencia + Mecánica para que el arma vuelva a ser utilizable.

## ESQUIVAR

Cuando te atacan, y siempre y cuando aún dispongas de una acción, puedes tratar de esquivar el ataque. Para esquivar un ataque debes superar una tirada de Destreza + Esquivar a una dificultad igual o mayor a la tirada que haya logrado tu enemigo en el ataque. Consulta “Esquivar” en el [capítulo Habilidades](#) para más detalles.

Los disparos de armas de fuego no se pueden esquivar, esto no es Matrix.

## PRESA

Para tratar de apresar a un enemigo debes hacer una tirada enfrentada de Fuerza + Pelea. Si logras más éxito lo apresas, mientras que si él tiene más éxito que tú, no logras apresarlo. En caso de empate tampoco consigues hacer una presa.

La tirada hay que hacerla cada asalto, para ver si logras mantener tu presa o el enemigo consigue zafarse.

Un personaje apresado tiene un modificador de -5 a su DA, y todos los ataques que se hagan contra él serán con Ventaja.

Si uno o más aliados te ayudan en una presa tendrás Ventaja en la tirada.

## RÁFAGA

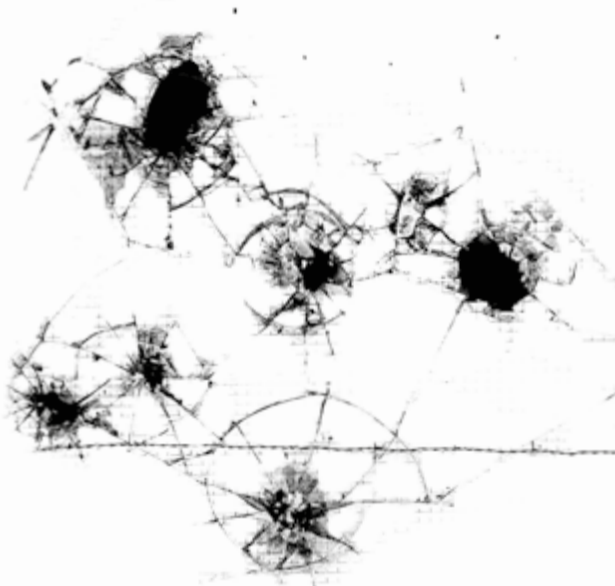
Disparar una ráfaga es una acción de asalto completo, por lo que no se puede hacer ningún tipo de movimiento adicional. Disparas todas las balas del cargador (al menos deben quedar 20 balas para poder tirar una ráfaga).

Debes fijar un blanco objetivo. La ráfaga afectará a ese blanco y a los que se encuentren en un radio de 15 metros a derecha o izquierda del blanco (debes decidir hacia qué dirección diriges la ráfaga). El número máximo de blancos viene determinado entre paréntesis en el apartado ráfaga de la tabla de armas.

Cada uno de los blancos de la ráfaga sufre el daño indicado en el apartado ráfaga de la tabla de armas. Debes hacer una tirada de impacto contra la DA más alta que tenga uno de los objetivos. Si logras la tirada, impactas a todos los objetivos, y si no, tu ráfaga se pierde sin impactar a nadie.

No se puede elegir los objetivos con una ráfaga. Impactas al blanco objetivo y a los que se encuentren más cerca, de derecha o izquierda, dentro de los 15 metros de radio. Una ráfaga no diferencia entre enemigos y aliados.

Si lanzas una ráfaga a bocajarro solo afecta a un blanco, y tiras tres veces el daño de la ráfaga. La tirada se hace con Ventaja. Si logras un 20 directo el daño de la ráfaga será seis veces el valor inicial.



### EJEMPLO:

*Carter es un ex soldado profesional que se está enfrentando a un grupo de 10 satanistas. Carter lleva consigo un fusil Uzi, y ha ganado la iniciativa. Decide gastar todo el cargador y lanzar una ráfaga contra los satanistas (que aún no han tenido tiempo de dispersarse). Elige a uno de ellos como blanco objetivo y decide afectar a los satanistas que se encuentran a su derecha, por lo que dispara a los que se encuentran en un radio de 15 metros del blanco objetivo, hacia la derecha. Como la ráfaga del fusil Uzi afecta a 5 objetivos máximo, el DJ le dice que puede afectar a ese total de enemigos (ya que se encuentran cercanos unos a otros). El jugador de Carter hace una tirada contra una DA de 15, que es la mayor de entre todos los satanistas afectados. Como Carter se encuentra a distancia corta (15 metros, sobre los 20 metros de la Uzi), el ataque no sufre ningún modificador. El jugador tira el dado y logra impactar, por lo que todos los afectados sufrirán un daño de 1d12 + 2 PV cada uno (el daño de la ráfaga de la Uzi). Lo malo es que en el siguiente asalto Carter tendrá que recargar el arma.*

### RECARGAR

---

Tu arma tiene balas limitadas. Cuando se te acaben las del tambor o cargador tendrás que recargarla. Recargar un arma es una acción de movimiento, por lo que aún podrás realizar un ataque o moverte 5 metros. Independientemente del tipo de arma, recargarla supone ponerla a tope de munición (tal como se muestra en las tablas de armas de fuego).

### TUMBARSE

---

Puedes tirarte al suelo para que sea más difícil impactarte con un arma de fuego o a distancia. Tirarse al suelo consume una acción de movimiento, pero incrementa tu DA en 3 puntos. Desde el suelo puedes disparar sin ninguna penalización. Levantarte consume una acción de movimiento.

Aquellos enemigos que se encuentren a boca-jarro de alguien que se haya tumbado (menos de 3 metros) tendrán Ventaja para impactarle con cualquier tipo de arma, y la DA de quien esté tumbado será la habitual para esos enemigos.



ARMAS DE FUEGO: ARMAS CORTAS					
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN*	ALCANCE	DPA	PRECIO
Revólver Colt Snub .38	1d8 + 2	6	8/16/24	1	\$480
Colt .45 Peacemaker	1d12 + 1	6	15/30/45	1	\$600
Glock 17 9 mm	1d10 + 2	17	10/20/40	2	\$600
Luger P08 9 mm	1d10 + 2	7	10/20/30	2	\$1.000
Pistola Derringer .45	1d8 + 2	2	5/10/15	1	\$225
Revolver Smith & Wesson .38	1d10 + 2	6	15/30/45	1	\$450
Smith & Wesson 686 .357 Magnum	2d6 + 2	6	20/35/50	1	\$600
Walther PPK 9 mm	1d10	7	7/14/21	3	\$1.100
Desert Eagle .50	2d6 + 2	7	15/30/50	1	\$1.700
<i>*Munición: La munición máxima que tiene el arma. Cuando se agote hay que recargar</i>					

ARMAS DE FUEGO: ESCOPETAS					
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	PRECIO
Remington 1100 TAC-4	2d8	8	20/40/60	1	\$980
Recortada Frachi SPA-15 Cal .12	2d8 + 2	5	15/20/30	1	\$1.600

ARMAS DE FUEGO: SUBFUSILES						
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	PRECIO
Heckler&Koch MP5 (9 mm)	1d10 + 2	30	20/40/60	3	(5) 1d12 + 2	\$900
Uzi (9 mm)	1d10 + 2	30	15/30/45	3	(5) 1d12 + 2	\$1.000

ARMAS DE FUEGO: FUSILES							
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	PRECIO	
Rifle Springfield M 1903	2d8 + 3	5	40/80/160	1	No	\$1.300	
Remington Mod 30	2d6 + 2	6	20/75/200	1	No	\$1.500	
Winchester 94 lever action (30-30)	2d8 + 2	6	30/60/120	1	No	\$1.200	
Kalashnikov AK-47	2d8	30	45/85/170	3	(6) 2d10	\$1.000	

ARMAS A DISTANCIA					
ARMA	DAÑO	ALCANCE	DPA	PRECIO	
Ballesta	1d10	10/25/50	1	\$200	
Arco	1d8 + 1	10/60/120	1	\$150	
Daga para lanzar	1d6 + BD*	FUEx1/ FUEx2/ FUEx3**	1	\$20	

\* BD: se suma el bono al daño

\*\* Puntuación de FUE en metros



HAND-TO-HAND

# COMBAT-GUIDE



YUKI SASAKI

# COMBATE CUERPO A CUERPO

Se considera que un combate es cuerpo a cuerpo o melé cuando los contendientes están a una distancia corta, inferior a 3 metros. En este tipo de combate se suelen utilizar armas cuerpo a cuerpo o las propias extremidades de los contendientes para hacerse daño. Es habitual sumar el bono al daño en este tipo de ataques.

## DEJAR INCONSCIENTE A UN ENEMIGO.

Cuando atacas con tus propias manos (a puñetazos o patadas) puedes decidir no matar a un enemigo (incluso si se queda a menos PV que su valor de CON), y en su lugar dejarlo inconsciente. Debes declarar que tratas de dejar inconsciente a un enemigo antes de calcular el daño.

### ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	DAÑO	PRECIO
Puñetazo	1d4 + BD	—
Patada	1d4 + BD	—
Hacha	1d10 + BD	\$40
Porra	1d6 + BD	\$10
Bate de beisbol	1d6 + 1 + BD	\$50
Sierra mecánica	3d6 +3	\$150
Espada	1d10 + BD	\$100
Cuchillo	1d6 + BD	\$30

## ARMAS IMPROVISADAS

Es posible que un personaje tenga que enfrentarse al horror sin ningún arma, pero que se valga de un objeto que tenga a mano para tratar de golpear de una forma más contundente. Una silla, una botella rota, una sartén... cualquier cosa puede servir como arma improvisada cuando tratas de defender tu vida.

Generalmente habrá que hacer una tirada de Fuerza + Armas cuerpo a cuerpo, aunque en algunos casos

se puede utilizar Destreza + Armas a distancia (por ejemplo cuando lanzas un macetero contra un zombi babeante).

Es imposible hacer un listado con el daño que producen las armas improvisadas, por lo que el DJ tendrá que decidirlo en cada caso, tomando como referencia la tabla de Armas cuerpo a cuerpo.

Aunque serán difíciles de localizar, los personajes pueden verse en algún momento con una granada, dinamita o similar en sus manos, y querrán hacer uso de ello en cuanto tengan la menor oportunidad.

A continuación detallamos las reglas para usar explosivos. Para este tipo de armas se usa Destreza + Explosivos. Hay que elegir a un objetivo base e impactarle con una tirada exitosa. Los explosivos tienen un radio de deflagración, por lo que también hacen daño a otros enemigos (o aliados) que se encuentren cerca del objetivo base (no es necesario

hacer una tirada de impacto para hacerles daño, si impactas al objetivo base, la zona de deflagración afecta al resto).

Si atacas con un explosivo y sacas un 1 natural en el d20, el explosivo te explota en las manos, y la zona de deflagración se produce normalmente, con el personaje como centro. Si fallas la tirada se entiende que la explosión se produce en una zona donde no afecta a nadie. Con un 20 natural el daño se tira dos veces, incluido el producido en la zona de deflagración.

## EXPLOSIVOS

**Zona de deflagración.** Se trata de un área de efecto, expresada en metros, que forma un diámetro alrededor del objetivo base y que afecta a todos los que se encuentren en la zona. El daño es menor que el que sufre el objetivo base. Se expresa como (3) 1d8, donde 3 es el diámetro (en metros) de la zona de deflagración y 1d8 el daño que sufren los que se encuentren dentro de esa zona.

EXPLOSIVOS				
EXPLOSIVO	DAÑO	ALCANCE	DEFLAGRACIÓN	PRECIO
Granada	4d6	FUEx1/ FUEx2/ FUEx3*	(5) 1d12	\$200
Dinamita	2d10 + 2	FUEx1/ FUEx2/ FUEx3	(3) 1d10	\$180
*Puntuación de FUE en metros				

## DAÑO Y CONSECUENCIAS

A lo largo de un combate los personajes van sufriendo diversas heridas (que se representan mediante la pérdida de PV). Mientras los PV del personaje no lleguen a cero o menos, este estará en plenitud de sus facultades (no sufrirá ningún penalizador).

Cuando los PV de tu personaje lleguen a cero es cuando sus capacidades comienzan a verse afectadas. Todas las tiradas las hará con Desventaja y su capacidad de movimiento se verá reducida a la mitad.

Cuando llegue a -1 PV cada tirada tendrá una penalización de -1 (además de la Desventaja), y a -2 y -3 PV la penalización será de -3 y -5 respectivamente. Si tu personaje llega a -4 PV o menos quedará inconsciente de forma automática. Si en menos de un turno (12 asaltos) no recibe algún tipo de atención médica (como una tirada exitosa de Primeros Auxilios o Medicina a dificultad Difícil), tu personaje morirá.

Si un personaje cae por debajo de su puntuación de CON morirá de forma irreversible (mínimo -5 PV). Por ejemplo, si la puntuación de CON de tu personaje es de 4, morirás si llegas a -5 PV.

Cuando caes inconsciente, solo te despiertas en caso de que recuperes los PV suficientes para ponerte por encima de los -4 PV.

Además, en caso de recuperarse cuando ha caído inconsciente, el personaje puede sufrir una secuela física permanente. Para evitarlo debe superar una tirada de CON a dificultad Normal. Si la falla, el DJ decidirá la secuela física que sufre el personaje, bien sea por su propio criterio o tirando en la tabla Secuelas físicas.

### CURAR HERIDAS

Es posible tratar las heridas recientes en el propio “campo de batalla”, antes de llevar a los heridos a un hospital (si es necesario).

Para curar heridas en el momento hay que hacer una tirada de Inteligencia + Medicina o Primeros Auxilios sobre el personaje herido. Será necesario disponer de un maletín de primeros auxilios, o no se podrá realizar la curación (el DJ puede imponer Desventaja si el personaje utiliza algún material o instrumento que, sin ser un maletín de primeros auxilios, pueda resultar adecuado para la curación). La dificultad viene determinada por los PV que le queden al personaje, tal como se indica en la tabla Dificultad para curar.

Cuando haces una tirada de curar heridas para un personaje que está por debajo de cero PV, si logras un éxito lo estabilizas y lo dejas a cero PV.

Con cero PV o más, cada tirada de curar con éxito recupera 1PV al personaje.

Solo es posible realizar una curación al día, aunque puedes repetir la tirada tantas veces como sea necesario hasta que tengas, al menos, un éxito. Con un 1 natural en la tirada de curación haces que el personaje pierda 1 PV adicional, mientras que con un 20 natural duplicas el resultado de la curación (si lo estás estabilizando porque está a menos de cero PV, el personaje se quedará con 1 PV).

Cada tirada de curación lleva un turno completo (12 asaltos).

## CURACIÓN NATURAL Y HOSPITALIZACIÓN

Un personaje puede recuperar PV de forma natural, pero es más complicado que si lo hospitalizan o recibe algún tipo de ayuda médica.

Por cada día que pase, tu personaje puede recuperar 1 PV de forma natural, para ello debes superar una tirada de CON a dificultad Normal, teniendo en cuenta los posibles penalizadores según tu estado actual. Si en la tirada sacas un 1 natural, pierdes 1 PV adicional a consecuencia del empeoramiento de tus heridas. Si sacas un 20 natural, ese día recuperas 2 PV.

En el caso de estar hospitalizado, el personaje recuperará 3 PV por día, sin necesidad de hacer ninguna tirada.

PENALIZADORES POR PUNTOS DE VIDA	
PV	PENALIZADOR
Total hasta 1	Normal
0	Desventaja
−1	−1 y Desventaja
−2	−3 y Desventaja
−3	−5 y Desventaja
−4 o menos	Inconsciente
Total CON en negativo	Muerte definitiva

DIFICULTAD PARA CURAR	
PV	PENALIZADOR
Total hasta 1	Muy Fácil
0	Fácil
−1	Normal
−2	Difícil
−3	Muy difícil
−4 o menos	Imposible

SECUELAS FÍSICAS	
1d6	SECUELA
1	<b>COJO.</b> Te mueves a la mitad de la velocidad y tienes Desventaja en todas las tiradas relacionadas con el movimiento. Pierdes 1 punto de DES.
2	<b>SORDO.</b> Pierdes parte de tu capacidad auditiva. Tienes Desventaja en todas las tiradas relacionadas con el oído.
3	<b>MANCO.</b> Una de tus manos ha perdido sensibilidad, y cada vez que la usas tienes Desventaja en las tiradas relacionadas. Si usas objetos a dos manos tienes también Desventaja. No puedes atacar con dos armas. Determina al azar si es la mano zurda o la diestra.
4	<b>DESFIGURADO.</b> Tu rostro ha sufrido una desfiguración. Pierdes 1 punto en CAR y tienes Desventaja en Persuasión y Seducción. Sin embargo tienes Ventaja en Intimidar.
5	<b>TUERTO.</b> Pierdes la visión en un ojo (o pierdes el ojo directamente). Todas las tiradas relacionadas con la vista las haces con Desventaja. Tu DJ puede decidir que, pasado un tiempo (unos meses) tu personaje se acostumbre a la visión de un solo ojo y ya no tenga Desventaja en las tiradas.
6	<b>DESCONCENTRADO.</b> Has sufrido un trauma craneal que te ha hecho perder parte de tu concentración. Todas las tiradas en las que uses Concentración las haces con Desventaja.



# PROTECCIONES

Durante un combate tu personaje puede tratar de protegerse del daño llevando encima algún tipo de objeto que “absorba” parte de los impactos. A esta clase de objetos se les denomina protecciones.

La protección tiene un Valor de Absorción de Daño (VAD), que indica los puntos de daño que absorbe el objeto en caso de que recibas un impacto.

Por ejemplo, si llevas encima un chaleco antibalas que tiene un VAD de 3, de cada impacto que sufras, el chaleco eliminará 3 PV. Si el daño es inferior al VAD de tu protección, entonces no recibirás ningún daño, y si es mayor sufrirás los PV que supongan la diferencia entre el daño y el VAD.

### EJEMPLO:

*El padre Cabanillas lleva puesta una cazadora de cuero, que le otorga un VAD de 1. En un enfrentamiento contra un lobo rabioso, el animal le inflige 4 PV con un mordisco, pero a la hora de calcular el daño, restamos el valor del VAD de la cazadora (1) al daño del mordisco (4 PV), con lo que al final el padre Cabanillas sufre 3 PV de daño.*

Es posible que alguna de las protecciones que lleve un personaje sufra algún deterioro por el daño o se rompa definitivamente. Si se sufre un impacto crítico (un 20 natural en la tirada de ataque) la protección se rompe y sufre un deterioro que se refleja

en su VAD, bajando 1 punto de su total. Si el valor baja a cero, la protección queda inutilizada, y no se puede volver a usar (ni siquiera reparándola). Es posible reparar las protecciones dañadas, aunque no es sencillo ni barato.

A continuación se detallan algunas de las protecciones más comunes que pueden usar los personajes, junto a su precio. No están todas las existentes, y el DJ es libre de añadir o quitar las que desee.

PROTECCIONES		
PROTECCIÓN	VAD	PRECIO
Ropa gruesa (cazadora de cuero, abrigo, etc.)	1	Varía
Chaleco antibalas	3	\$900
Chaleco de asalto	4	\$1.500
Traje antibalas*	5	\$3.000
Traje de asalto*	7	\$5.000
*Desventaja en las tiradas relacionadas con Destreza		

Los chalecos y trajes antibalas y de asalto son objetos muy difíciles de conseguir, ya que están destinados para uso militar y policial. Lo habitual es tener que recurrir el mercado negro para poder comprarlos, o disponer de contactos en el ejército o la policía que estén dispuestos a hacer la vista gorda (por un precio, claro).

Además del daño producido por impactos de bala, explosiones, traumatismos, etc., hay otros tipos de daño a los que tu personaje tal vez tenga que enfrentarse a lo largo de sus aventuras. En este apartado tratamos de cubrir otras amenazas que pueden acechar a los personajes.

### FUEGO

Para que un fuego haga daño al personaje, este debe entrar en contacto directo con él. El DJ es quien decide la parte del fuego que afecta a un personaje (si de forma parcial o total) y también el daño que sufre.

La siguiente tabla pretende ser una guía para el daño producido por el fuego. El daño indicado es por asalto que el personaje esté en contacto con las llamas:

DAÑOS POR FUEGO		
TAMAÑO DEL FUEGO	DAÑO	DIFICULTAD PRENDER
Vela	1 PV	No prende
Antorcha	1d4 PV	Fácil
Hoguera	1d6 PV	Normal
Habitación ardiendo	2d6+2 PV	Difícil
Edificio en llamas	3d6 + 3 PV	Muy difícil

Es posible que las llamas puedan prender al personaje, provocando daño adicional cada asalto hasta que sean extinguidas. Para evitar que el fuego prenda, el jugador debe hacer una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad variable (según la tabla Daños por fuego). Si falla, el fuego lo prenderá.

El DJ es quien debe decidir el daño en estos casos, pero debería ser, al menos, la mitad del que haga el fuego inicial. Si es 1d6 PV, por ejemplo, al prenderse el personaje sufrirá 1d3 PV por asalto. Para extinguir las llamas de un personaje prendido, basta con echar agua o usar un extintor o similar durante un asalto. Cubrirlo con mantas o rodar por el suelo también podría servir (si el DJ lo aprueba). En cualquier caso, extinguir a un personaje hace que los que estén implicados en la extinción y el propio personaje pierdan su asalto.

### CAÍDAS

Un personaje sufrirá 1d6 PV de daño por cada 3 metros de caída. Las franjas de altura deben ser de 3 metros para incrementar un dado más, es decir, una caída de 8 metros seguiría provocando el mismo daño que una de 6 metros, es decir 2d6 PV.

A partir de 30 metros de altura se considera que la caída es mortal de necesidad, por lo que no hay que tirar dados de daño. El personaje morirá directamente, a no ser que el DJ considere lo contrario.

### AHOGAMIENTO

Un personaje es capaz de aguantar la respiración tanto tiempo como su puntuación de Constitución x 30 segundos. Así, un PJ con una CON de 6 podrá aguantar la respiración durante 3 minutos sin problemas.

Una vez excedido el tiempo, el personaje perderá 1 PV por asfixia por cada 5 segundos adicionales que esté sin respiración. Si llega a su total de CON en negativo morirá.

El PJ recupera 1 PV cada 5 segundos que logre respirar tras el ahogamiento. Solo podrá recuperar por este medio los PV que haya perdido a causa del ahogamiento.



# ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

Ragnarok es un juego de horror, y como tal los jugadores deberán enfrentarse a situaciones que pondrán a prueba sus nervios y su resistencia mental frente a hechos y criaturas que están más allá de la comprensión humana.

Para representar el desgaste psicológico de los personajes usaremos el estrés. El estrés detalla las consecuencias sobre la mente y la conducta de un personaje que ha sufrido un impacto emocional o una tensión nerviosa. Este tipo de situaciones se medirán mediante los Puntos de Estrés (PE).

Los PE pueden ser temporales (PET) o permanentes (PEP). Los PET se reciben tras haber sufrido algún tipo de shock psíquico, y se pueden eliminar a través del reposo y la tranquilidad. Los PEP se obtienen cuando has sumado varios PET, y no se pueden eliminar bajo ninguna circunstancia.



# SITUACIONES ESTRESANTES

Un personaje puede adquirir PET cuando se enfrenta a alguna situación estresante, que puede ser de dos tipos: natural o sobrenatural.

La situación de estrés natural se produce cuando la integridad física del PJ corre un peligro grave, como por ejemplo desplomarse por un barranco en el interior de un coche, ser atacado por un grupo de sicarios en clara superioridad numérica, sufrir torturas, etc. No siempre hay que hacer una tirada de estrés cuando haya peligro físico, solo en aquellos casos en los que este represente una clara amenaza contra la vida del personaje, o la situación sea muy tensa o extraña (por ejemplo, un psicópata enmascarado que entra en nuestra casa con una motosierra).

Existen otras situaciones de estrés natural que también requieren de una tirada de estrés, como por ejemplo ir en contra de tu motivación de forma clara y consciente, disparar a bocajarro contra un aliado, huir de una situación mortal dejando atrás a tus amigos, beber sangre humana, etc.

Una situación de estrés sobrenatural es aquella que desafía la capacidad de comprensión del personaje y choca contra toda la lógica existente. Contemplar un espectro que ha venido a visitarnos a los pies de nuestra cama, enfrentarnos a las garras sangrantes de un licántropo en un bosque oscuro, ser testigos de una figura que nos observa desde el otro lado de la pantalla del televisor... Todas estas situaciones sobrenaturales son ejemplos que obligarían a hacer una tirada de estrés sobrenatural.

## TIRADA DE ESTRÉS

Cuando nuestro personaje se enfrenta a situaciones estresantes, tenemos que hacer una tirada de estrés para determinar hasta qué punto le afecta la situación.

La tirada de estrés es diferente si se trata de una situación de estrés natural o sobrenatural. El estrés natural depende de nuestra Voluntad, mientras que el sobrenatural tiene que ver con nuestra Esencia. Para ambos casos usaremos la habilidad de Frialdad.

### TIRADA DE ESTRÉS

Estrés Natural: d20 + Voluntad + Frialdad

Estrés Sobrenatural: d20 + Esencia + Frialdad

La Dificultad de la tirada la pondrá el DJ, tomando como referencia la tabla de Situaciones Estresantes.

### SITUACIONES ESTRESANTES

SITUACIÓN	DIFICULTAD
Ir en contra de tu motivación	Fácil
Visión del cadáver de un amigo	Normal
Visión del cadáver de un ser querido	Difícil
Situación natural potencialmente letal	Normal
Sufrir torturas	Difícil
Ver morir a un amigo o familiar	Difícil
Verse obligado a atacar a un amigo o familiar	Muy difícil
Ver sufrir torturas a un amigo o familiar	Muy difícil
Visión de un cadáver mutilado	Normal
Visión del cadáver mutilado de un amigo o familiar	Muy difícil
Escenas dantescas (decenas de cadáveres)	Muy difícil
Cometer asesinato a sangre fría	Milagroso
Fenómenos paranormales (un poltergeist)	Difícil
Fenómenos paranormales potencialmente peligrosos (poltergeist lanzando cuchillos)	Muy difícil
Contacto con entidades sobrenaturales (aparecido)	Imposible
Contacto con entidades sobrenaturales potencialmente peligrosas (aparecido vengador)	Milagroso
Lanzar un conjuro o ritual	Variable
Ser testigo de un conjuro o ritual	Variable



# ACOSTUMBRARSE AL HORROR

Con el tiempo, tu personaje se acostumbrará a presenciar escenas y situaciones potencialmente terroríficas, y ya no le afectarán de la misma forma que al principio. Es el efecto de la repetición, que nos hace “inmunizarnos” ante determinadas cosas.

Si una situación estresante se manifiesta repetidas veces a lo largo de una aventura o campaña, el personaje tendrá que realizar las tiradas de estrés con una dificultad menor, o no hacerlas en absoluto.

Por ejemplo, si un grupo de personajes se enfrentan a un aparecido en un viejo castillo de Rumanía, la primera vez que lo vean harán una tirada de estrés a dificultad Imposible (tal como indica la tabla), pero la segunda vez que se manifieste la dificultad será Muy difícil, y la tercera vez será Difícil, o quizá el DJ determine que no ya no es necesaria ninguna tirada de estrés, ya que los personajes han asimilado la presencia del aparecido, y por lo tanto han superado el pavor que provoca que tengan que hacer tiradas de estrés.

El DJ es quien decide cuando se han acostumbrado al horror los personajes, y de qué manera modifica las tiradas de estrés (o las pasa por alto).

## EFFECTOS INMEDIATOS DEL ESTRÉS

Si el resultado de una tirada de estrés es un éxito, el personaje habrá superado el impacto emocional de la situación y no ocurrirá nada más.

Sin embargo, si el resultado es un fracaso, el personaje ganará 1 PET, y dependiendo de la categoría de fracaso, sufrirá las consecuencias indicadas en la tabla de Estrés. Ten en cuenta que solo tendrás resultados adversos cuando tu categoría de fracaso sea de -5 o menos. Si es superior, tu personaje no sufrirá ninguna reacción especial, pero aun así seguirás añadiéndote el PET.

ESTRÉS	
CATEGORÍA DE FRACASO	REACCIÓN
-5	Nerviosismo leve
-6	Nerviosismo moderado
-7	Nerviosismo grave
-8	Inmovilidad
-9	Huida
-10	Histeria
-11	Enajenación
-12	Desmayo
-13 o menos	Infarto

### NERVIOSISMO

Tu personaje pierde la calma, y no puede actuar de forma serena. Dependiendo del nivel de nerviosismo, tendrás los siguientes penalizadores:

NIVEL DE NERVIOSISMO	PENALIZADOR
Nerviosismo leve	-1
Nerviosismo moderado	-2
Nerviosismo grave	Desventaja

Puedes hacer una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Difícil cada turno para tratar de calmarte. Si la superas, el nerviosismo remitirá. Pararse un rato a respirar hondo y tranquilizarte también hace que el nerviosismo desaparezca (son necesarios al menos 10 minutos de tranquilidad).

### INMOVILIDAD

El personaje se queda completamente inmóvil, y es incapaz de realizar ninguna acción hasta que no supere una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Difícil. Puede hacer una tirada cada 5 minutos, o cada vez que sufra algún tipo de daño.

Un sueño reparador de unas ocho horas revierte el estado de inmovilidad.



## HUIDA

Tu personaje huye tan rápido como puede, sin tener en cuenta las consecuencias. Si tiene a mano un vehículo hará uso de él. Huyes durante tantos asaltos como el resultado de 1d20 menos tu Voluntad (mínimo un asalto). Una vez pasado el efecto debes hacer una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Difícil, si la superas no ocurre nada, pero si la fallas tendrás Desventaja en todas tus tiradas mientras el motivo de tu huida siga presente.

## ENAJENACIÓN

El personaje actúa como si estuviera fuera de sí, atacando a quienes estén más próximos (aunque sean aliados o amigos), destrozando lo que tenga a mano y gritando de forma incoherente. Permaneces en ese estado tantos asaltos como el resultado de 1d20 menos tu Voluntad (mínimo un asalto). Tras ese tiempo puedes hacer una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Muy difícil cada asalto para salir de dicho estado.

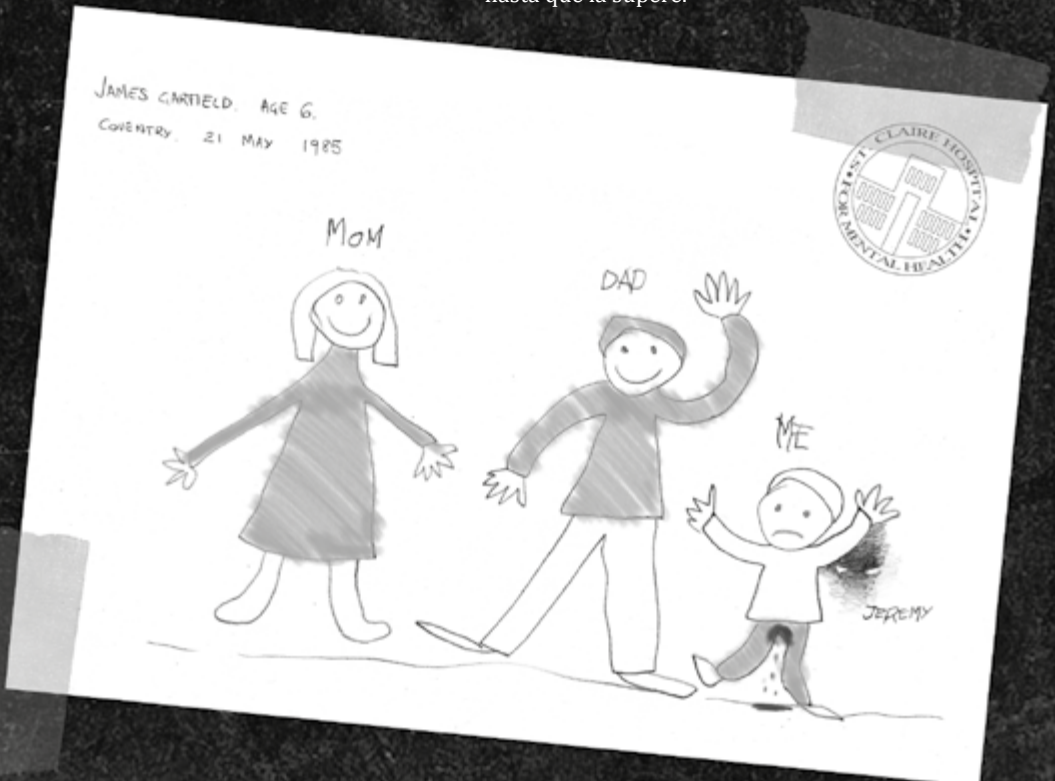
## HISTERIA

El personaje cae de rodillas, llorando de forma enloquecida y soltando todos los objetos que tenga en sus manos, con los ojos cerrados y las manos en la cabeza. No escuchará nada de lo que se le diga, ni atenderá a ningún tipo de razones. Permaneces en ese estado tantos asaltos como el resultado de 1d20 menos tu Voluntad (mínimo un asalto), o hasta que alguien te abofetee o le haga daño de algún tipo, momento en el que puedes hacer una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Muy difícil cada asalto.

## DESMAYO

El personaje cae desvanecido, superado por la situación. No puede hacer nada hasta volver a despertar. Permanece en ese estado tantos asaltos como el resultado de 2d10 menos su Voluntad (mínimo un asalto). Tras ese tiempo puede hacer una tirada de Voluntad + Frialdad a dificultad Muy difícil cada asalto para despertar.

Si alguien le coloca un frasco de amoníaco o algo similar bajo la nariz o le arroja un cubo de agua, el personaje podrá intentar la tirada de Voluntad + Frialdad de forma inmediata, pero no despertará hasta que la supere.





## INFARTO

La emoción ha sido demasiado fuerte para el corazón del personaje, que sufre un ataque al corazón fulminante. Debes hacer una tirada de CON a dificultad Normal. Si la superas sufrirás los efectos de un desmayo, aunque con doble duración (4d10

asaltos). Si fallas la tirada sufres los efectos de un ataque al corazón.

Para evitar la muerte dispones de 5 asaltos para que alguien te haga un masaje cardíaco con éxito (tirada de Inteligencia + Primeros Auxilios o Medicina a dificultad Difícil), o morirás de forma irremediable.

## ACUMULACIÓN DE PUNTOS DE ESTRÉS

Los PET son acumulables, a no ser que logres eliminarlos (ver más adelante). Cuando acumulas 4 PET, estos desaparecen para convertirse en 1 PEP (que no se puede eliminar). Los PEP producen trastornos mentales a los personajes.

Cuando acumulas 4 PEP sufres una crisis mental, que hace que tu cerebro se colapse y tu cuerpo deje de obedecerte. Te conviertes en un vegetal y nunca podrás recuperarte. Se puede decir que sufres una muerte cerebral, y por lo tanto deberás crearte otro personaje.

Además, por cada PET que acumules te será más complicado superar las tiradas de estrés, ya que

estarás tenso y nervioso. Consulta la tabla de Penalización por Estrés para los penalizadores.

No hay penalización por los PEP acumulados, solo por los temporales.

### PENALIZACIÓN POR ESTRÉS

PET	PENALIZACIÓN A TIRADA DE ESTRÉS
1	Ninguna
2	-1
3	-2

## ELIMINAR ESTRÉS TEMPORAL

Puedes eliminar PET gracias al sueño. Cuando un personaje que tiene PET duerme durante al menos 8 horas, tiene derecho a realizar una tirada de Voluntad + Frialdad a una dificultad variable (consulta la tabla Eliminar Estrés Temporal). Si superas la tirada eliminas 1 PET. Si fallas no recuperas ninguno. Con un 1 natural en la tirada aumentas 1 PET, mientras que con un 20 natural eliminas todos los PET que tengas.

Dependiendo de cómo sea tu personaje, también puedes eliminar PET con otro tipo de actividades que sirvan para "relajarlo". Por ejemplo, el consumo de alcohol u otras drogas podrían conseguir que tu personaje elimine PET. También con el sexo, una pelea en un bar u otro tipo de actividades que quemen adrenalina (cualquier deporte de riesgo tipo *puenting*). Si tu personaje utiliza alguno de estos sistemas (debería elegir uno concreto para eliminar siempre PET de esta forma), realizará la

tirada de Voluntad + Frialdad con Ventaja, una vez haya realizado la actividad.

### ELIMINAR ESTRÉS TEMPORAL

PET	DIFICULTAD DE LA TIRADA DE VOLUNTAD + FRIALDAD
1	Normal
2	Difícil
3	Muy difícil

También puedes eliminar un punto de estrés temporal de forma inmediata gastando un punto de Motivación (ver el capítulo *Creando un personaje* para más detalles). Puedes gastar todos los PM que quieras para eliminar PET, siempre que cuentes con ellos.





## PUNTOS DE ESTRÉS PERMANENTES

Cuando nuestro personaje adquiere su cuarto PET, inmediatamente pasa a tener un PEP (y sus PET vuelven a cero). Esto significa que la acumulación de estrés sufrida deriva en una afección más grave, un trastorno que pone en peligro su salud mental.

Los trastornos mentales son desajustes psíquicos causados por la acumulación de estrés que se manifiestan en algún tipo de conducta desordenada. Esta conducta puede afectar al personaje de una forma suave (por ejemplo, en su comportamiento con algunos lugares o animales) o de una manera más intrusiva (cayendo en una depresión o en un delirio esquizofrénico).

Dependiendo de los PEP que tengas, el trastorno mental de tu personaje será más o menos severo, y cuando llegues a 4 PEP sufrirás una crisis mental tan grave que tu personaje será incapaz de comunicarse de una forma lógica con los demás, incluso puede que entre en un estado de muerte cerebral. Lo normal es que tu personaje sea internado de por vida en una institución psiquiátrica y tengas que hacerte otro personaje.

Hay tres estadios de gravedad para un trastorno mental, que dependerán de los PEP que tenga tu personaje:

### ESTADIO 1 (LEVE) (1 PEP).

El trastorno se manifiesta como síntomas ligeros y conductas que no pasan de ser algo excéntrico o una rareza. El personaje manifiesta su trastorno al fallar una tirada de Voluntad (y solo VOL) a dificultad Fácil. Los síntomas tienen una duración de 1d4 horas.

### ESTADIO 2 (MODERADO) (2 PEP).

El trastorno se hace más evidente, la conducta resulta mucho más extraña ante los demás. El personaje manifiesta su trastorno al fallar una tirada de Voluntad a dificultad Difícil. Los síntomas tienen una duración de 1d6+2 horas.

### ESTADIO 3 (GRAVE) (3 PEP).

El desorden se manifiesta en todo su esplendor. Para los demás es evidente que el personaje necesita ayuda psicológica urgente. El personaje manifiesta su trastorno al fallar una tirada de Voluntad a dificultad Muy Difícil. Los síntomas tienen una duración de 2d12 horas.



## ¿CUÁNDO HACER LA TIRADA DE VOLUNTAD?

Cuando tengamos uno o más PEP deberemos hacer una tirada de VOL (a dificultad variable según el estadio en el que nos encontremos) para tratar de mantener nuestro trastorno a raya.

Cada vez que tengamos que hacer una tirada de estrés la resolveremos de la forma habitual, pero además (y solo en el caso de tener PEP) haremos una tirada de VOL. Si la fallamos, los síntomas de nuestro trastorno se manifestarán por tanto tiempo como el que indique el estadio en que nos encontremos, y con la virulencia descrita en el trastorno concreto.

Un trastorno mental se puede manifestar de formas muy diversas, desde una común claustrofobia hasta un desdoble de la propia personalidad. La primera vez que sufras un trastorno mental (es decir, la primera vez que ganes 1 PEP) el DJ deberá elegir un trastorno acorde con la situación que lo ha provocado. Por ejemplo, si el personaje contempla una brutal matanza en la que varias víctimas han sufrido desmembramientos, podría sufrir Hematofobia, que es aversión a la sangre, o tal vez despierte su lado sádico, y adquiera este trastorno. El DJ también puede elegir el trastorno de forma aleatoria en la tabla de Trastornos, aunque no es recomendable, ya que puede surgir un trastorno que no tenga nada que ver con la situación que lo ha provocado.

TRASTORNOS	
1d20	TRASTORNO
1–4	Psicopatía y sociopatía
5–8	Depresión
9–12	Compulsión
13–16	Fobia
17–20	Trastornos varios

También deberemos hacer una tirada de VOL cuando el trastorno que padecemos tenga una posibilidad clara de manifestarse, por ejemplo cuando queremos subir a un ascensor y sufrimos de claustrofobia. Hay casos en los que la manifestación del trastorno es evidente (como en el ejemplo anterior), y otros en los que no lo es tanto, como por ejemplo cuando tienes una compulsión que te hace morderte las uñas de forma incontrolada. Para esos casos será el DJ quien decida cuando se puede manifestar tu trastorno (aunque no estaría de más que el jugador pusiera algo de su parte y le echara una mano interpretando el trastorno).

## TRASTORNOS MENTALES

A partir del segundo PEP seguirás con el mismo trastorno que tenías, y los síntomas se irán acentuando.

Un personaje afectado por un trastorno no habría de limitarse a realizar las tiradas cuando la situación lo requiera, sino que debería tratar de actuar de acuerdo a la enfermedad que padece.

Por ejemplo, un paranoico tendría que ser desconfiado, incluso aunque su trastorno no se haya manifestado. Se supone que la enfermedad se encuentra de forma latente y que, de alguna manera, afecta a su día a día. El DJ debería recomendar a aquellos jugadores que representen bien su trastorno, más que aquellos que se limiten a hacer lo que obliguen las tiradas de dados.

## CÓMO DESARROLLAR UN TRASTORNO

Cuando un personaje gana su primer PEP y sufre un trastorno, esto no quiere decir que se manifieste de forma inmediata. Se trata de un proceso que lleva su tiempo, y por lo tanto es posible que tarden días en manifestarse los primeros síntomas del mismo, e incluso puede que estos lo hagan de



forma exponencial, comenzando con pequeños cambios en la actitud del personaje, que poco a poco irán derivando hasta los síntomas completos del trastorno.

El DJ es quien tiene la última palabra a la hora de determinar cuánto tiempo y de qué manera se manifiesta un trastorno. Es posible que un personaje sufra un trastorno en una sesión de juego y este no comience a manifestarse hasta la siguiente sesión, e incluso más tarde. Puede que un trastorno se manifieste de golpe en un momento dramático de la partida, por ejemplo un ataque de ansiedad en mitad de un combate.

## LISTADO DE TRASTORNOS

A continuación se detallan cada uno de los posibles trastornos mentales que puede sufrir tu personaje.

### FOBIA

Una fobia es un temor irracional a algo, a alguien o a algún tipo de situación específica. Mientras los síntomas no se manifiesten, el personaje tratará de evitar, en la medida de lo posible, la fuente de su fobia.

Por ejemplo, si sufres **nictofobia** (miedo a la noche), te sentirás incómodo o inseguro cada vez que el sol se ponga, aunque no irá más allá. Sin embargo, si tu fobia se manifiesta, tratarás de evitar por todos los medios salir al exterior de noche, y si es posible permanecerás en un lugar protegido (tu casa, un hotel, etc.) con las luces encendidas.

Cada vez que tu trastorno se manifieste, tendrás que evitar la fuente de tu fobia (incluso huyendo si fuera necesario). Si no puedes evitarla (porque te has quedado encerrado en un ascensor y sufres **claustrofobia**, por ejemplo), o tratas de superar durante unos momentos tu temor, tendrás **Desventaja** en todas las tiradas que hagas cuando la fuente de tu fobia esté presente. Además tendrás que hacer una tirada de **Voluntad + Frialidad** a dificultad **Muy difícil** (recuerda que la haces con **Desventaja**) y comparar el resultado en la **tabla de Estrés** para ver si sufres algún tipo de reacción.

### EVITAR EFECTOS DE UNA FOBIA

Tirada de **Voluntad + Frialidad** a dificultad **Muy Dificil**

Comparar el resultado en la **tabla de Estrés**

Desventaja en todas las tiradas

Quando sufras una fobia por primera vez, tira en la **tabla de Fobias** para ver con cual tendrás que lidiar.

### FOBIAS

1d20	FOBIA	EFFECTOS
1	Anemofobia	A l viento o corrientes de aire
2	Ceraunofobia	A los truenos y explosiones
3	Climacofobia	A caer por las escaleras
4	Hematofobia	A la sangre
5	Pirofobia	Al fuego
6	Rabdofohia	A los golpes violentos
7	Agorafobia	A los grandes espacios
8	Nictofobia	A la noche y la oscuridad
9	Fotofobia	A la luz
10	Hidrofobia	Al agua
11	Monofobia	A la soledad
12	Oclofobia	A la multitud
13	Ponofobia	Al dolor
14	Zoofobia	A los animales
15	Claustrofobia	A los espacios cerrados
16	Aigmofohia	A los objetos punzantes
17	Acrofobia	A las alturas
18	Hoplofobia	A las armas
19	Misofobia	A ensuciarse
20	Neofobia	A lo nuevo



## COMPULSIÓN

Una compulsión es un impulso imperioso a realizar repetidas veces ciertos actos. El compulsivo realiza de forma mecánica una acción concreta para superar la angustia que le produciría no hacerlo.

Una compulsión está siempre presente. Mientras los síntomas no se manifiesten, el personaje debería representar su compulsión (aunque sea de una forma leve). Por ejemplo, comiendo cada poco tiempo si sufre glotonería.

Si el trastorno se manifiesta, el personaje tratará de aplacar su compulsión (por ejemplo, comenzando a contar las baldosas del suelo si sufre una compulsión por numerar las cosas), olvidándose de todo lo que le rodea por un tiempo, que dependerá del estadio en el que se encuentre, tal como se indica en la descripción de los estadios.

Si no puedes aplacar la compulsión (porque en ese momento no dispones de agua para lavarte las manos, por ejemplo) o tratas de sobreponerte a ella, tendrás Desventaja en todas las tiradas que hagas cuando tu compulsión se manifieste. Además tendrás que hacer una tirada de Voluntad + Frialidad a dificultad Muy difícil (recuerda que la haces con Desventaja) y comparar el resultado en la tabla de Estrés para ver si sufres alguna reacción.

### EVITAR EFECTOS DE UNA COMPULSIÓN

Tirada de Voluntad + Frialidad dificultad Muy Difícil

Comparar el resultado en la tabla de Estrés

Desventaja en todas las tiradas

Cuando sufras una compulsión por primera vez, tira en la tabla de Compulsiones para ver cual es la que te afectará.

Las compulsiones no suelen ser muy graves, aunque sí son bastante molestas para quien las sufre y los que le rodean. A continuación explicamos los efectos de las diferentes compulsiones que puede sufrir un personaje:

### COMPULSIONES

Id10	COMPULSIÓN
1	Temblor
2	Numerar las cosas
3	Glotonería
4	Lavarse las manos
5	Contar dinero
6	Incontinencia
7	Morderse las uñas
8	Rascarse
9	Tararear
10	Tartamudez

### CONTAR DINERO

El personaje cuenta frecuentemente el dinero que tiene en el bolsillo o en la cartera. También contará repetidas veces los cambios que le puedan dar en un establecimiento, las monedas que vea en el sombrero de alguien que esté pidiendo en la calle, etc. Su compulsión provoca que siempre quiera hacerse cargo del dinero y gestionar cualquier pago del grupo, contando varias veces las monedas y billetes que le entreguen.

### GLOTONERÍA

El personaje está siempre comiendo, preferiblemente cosas pequeñas y fáciles de llevar consigo. Es habitual que lleve siempre en los bolsillos chocolatinas o chucherías, así como paquetes de galletas o bolsas de patatas fritas en una bandolera o mochila. Si se encuentra en un restaurante, no dejará nada en el plato, y si el resto de comensales no se lo come todo, insistirá en acabar él su comida. Los personajes con glotonería tienden a engordar más que el resto. Al cabo de varias sesiones de juego en el que el personaje haya comido de forma compulsiva, el DJ puede dictaminar que engorde unos kilos.

### INCONTINENCIA

El personaje tiene la sensación de tener ganas de orinar, incluso cuando acabe de hacerlo hace poco rato. No desaprovechará una oportunidad de ir al servicio “por si acaso” cuando tenga uno a mano. Además tratará de evitar beber muchos



líquidos para no llenar la vejiga (aunque al final irá al baño de todas formas). La incontinencia suele manifestarse en los momentos más inoportunos o embarazosos.

## LAVARSE LAS MANOS

El personaje tiene la constante sensación de que sus manos están sucias y llenas de gérmenes, por lo que acude a lavárselas al lavabo más cercano a menudo. Tendrá reparos a estrechar la mano de otros, o a tocar objetos que hayan pasado por muchas manos (como monedas o billetes, incluso armas). Es común que el personaje lleve guantes (aunque sea verano) o toallitas húmedas, aunque eso no evite que, aun así, siga teniendo que irse a lavar las manos a menudo.

## MORDERSE LAS UÑAS

El personaje tiene siempre los dedos en la boca, mordiéndose las uñas, e incluso los pellejos que sobresalen de los dedos. Se muerde tanto las uñas que apenas quedan resquicios de ellas en sus dedos (aunque eso no evita que siga mordiéndoselas). Es común que tenga heridas menores en los dedos a causa de su compulsión.

En situaciones extremas es posible que dejes caer lo que tengas en las manos para poder morderte las uñas con fruición. Si estás en medio de un combate no soltarás tus armas, pero tendrás Desventaja en las tiradas por tu falta de concentración (estarás pensando en morderte las uñas en todo momento).

## NUMERAR LAS COSAS

El personaje no puede evitar contar objetos que tenga al alcance de su vista (coches de cierto color, baldosas del baño, butacas en un cine, etc.). Mientras tu personaje esté contando cosas, todas las tiradas basadas en Percepción o cualquier otra cosa que requiera cierta concentración (como atacar, por ejemplo) las haces con Desventaja.

## RASCARSE

El personaje siente una necesidad imperiosa de rascarse para aliviar picores (generalmente imaginarios) en varias partes de su cuerpo. Cualquier tirada de interacción social (como Persuasión, por ejemplo) tendrá Desventaja mientras sufra esta compulsión. Además también tendrás Desventaja

en cualquier tirada de ataque cuando tengas la necesidad de rascarte.

## TARAREAR

El personaje no puede dejar de silbar y tararear la cancioncilla que tiene en la cabeza (generalmente alguno de los insufribles éxitos del verano). Lo hace a tal volumen que es casi imposible pasar desapercibido. Cualquier enemigo que trate de localizarlo tendrá Ventaja en las tiradas relacionadas con Percepción.

## TARTAMUDEZ

El personaje se atasca cada vez que trata de decir algo, y mantener con él una conversación es un acto de paciencia absoluta. Cualquier tirada de interacción social (como Persuasión, por ejemplo) tendrá Desventaja mientras sufra esta compulsión. Además también tendrás Desventaja si tratas de lanzar un conjuro estando tartamudo (ver el [capítulo Magia](#) del manual básico de Ragnarok para más detalles).

## TEMBLOR

El personaje es presa de un incómodo temblor que dificulta su coordinación. Mientras esté en este estado tendrá Desventaja en todas las tiradas relacionadas con Destreza, además de en todos sus ataques.

## PSICOPATÍA Y SOCIOPATÍA

Este tipo de trastornos suelen manifestarse como un desprecio total a las normas socialmente establecidas, una falta de empatía hacia los demás, nula capacidad para valorar las consecuencias de nuestros actos y un parco control de los impulsos primarios.

La conducta de un psicópata suele ser calculada, y con una ausencia total de sentimientos. Es habitual que una conducta así conlleve una transgresión de la ley, generalmente grave. Un psicópata realizará este tipo de actos para saciar sus impulsos, sin que haya una razón lógica para ello (más allá de la propia lógica que el psicópata tenga en su cabeza).



Un psicópata suele ser inteligente, por lo que procurará no ser descubierto cuando haga algo fuera de la ley. Igualmente tratará de compaginar una vida “normal” con su conducta trastornada.

Las psicopatías y sociopatías funcionan de forma diferente al resto de trastornos. Aunque se manifiestan con total virulencia cuando se falla la tirada de VOL, un trastorno de este tipo está mucho más latente en la psique del personaje que el resto. Por lo tanto, al margen de las reglas habituales para los trastornos, cuando un personaje sufre una psicopatía debe realizar una tirada de VOL a dificultad variable (dependiendo de su estadio; ver tabla de Regla para Psicopatías y sociopatías) todos los días al despertar. Si la falla, el trastorno tomará el control durante 24 horas. Esta tirada puede ser secreta, para que el resto de jugadores no sepan si un personaje está afectado o no por una psicopatía.

REGLA PARA PSICOPATÍAS Y SOCIOPATÍAS	
ESTADIO	DIFICULTAD TIRADA DE VOLUNTAD 1 VEZ AL DÍA
1	Fácil
2	Normal
3	Difícil

No es posible aplacar o sobreponerte a una psicopatía. Cuando se manifiesta no hay forma de evitarla.

Cuando sufras una psicopatía o sociopatía por primera vez, tira en la tabla de Psicopatías y Sociopatías para ver cuál es la que te afectará.

PSICOPATÍAS Y SOCIOPATÍAS	
1d4	PSICOPATÍA / SOCIOPATÍA
1	Doble personalidad
2	Pirómano
3	Cleptómano
4	Sádico

A continuación explicamos los efectos de las diferentes psicopatías y sociopatías que puede sufrir tu personaje:

### DOBLE PERSONALIDAD

El personaje comienza a desarrollar una segunda personalidad que se opone totalmente a su forma de ser habitual. Es muy posible que incluso cambie su tono de voz, apariencia, etc. para enfatizar aún más esa nueva personalidad.

No será consciente de su nueva personalidad, y cuando vuelva a su forma de ser “normal” tendrá una laguna en la memoria que corresponderá a todo el tiempo en el que la nueva personalidad haya tomado el poder. Además se negará a creer a nadie que le diga que se comporta de forma extraña. Es más, si alguien le muestra evidencias de su doble personalidad, deberá hacer una tirada de VOL a dificultad Muy difícil para evitar que su segunda personalidad vuelva a tonar el control durante tantas horas como su categoría de fracaso (24 horas si saca un 1 directo en el dado).

La segunda personalidad la irá perfilando el jugador con ayuda del DJ, y puede suponer cambios tan drásticos como suplantación de sexo, raza, etc. Es común que alguien que sufre doble personalidad refuerce este desdoblamiento con algún tipo de disfraz (peluca, vestidos, etc.).

Si el DJ lo considera oportuno, el jugador podría hacer una segunda ficha de personaje (que comenzaría con las Características y habilidades de su personalidad primaria) y distribuir los PX conseguidos para cada “personaje” (los mismos PX para uno que para otro, no se dividen los PX conseguidos entre los dos). De esta manera sería como llevar dos fichas diferentes.

Un cambio de personalidad no implica que el personaje tenga que quebrantar alguna norma o cometer algún delito cuando se encuentre bajo el influjo de su segunda personalidad, aunque lo habitual es que si ese personaje original es bueno, su segunda personalidad sea malvada.

### PIRÓMANO

El personaje siente una necesidad imperiosa de quemar todo aquello que le rodea. Una casa en llamas, un coche envuelto en fuego, el infierno de un bosque quemado... Todo eso es lo que un pirómano ansía.



Cuando sea presa del trastorno, el personaje no dejará pasar la oportunidad de quemar algo, y cuanto más grande y espectacular sea el fuego mejor. El personaje siempre llevará encima un mechero o una caja de cerillas, y comenzará un fuego siempre que le sea posible y no entrañe un riesgo para sí mismo.

Si no quema algo de cierta relevancia estando bajo los efectos del trastorno (no vale una pila de papeles), el personaje tendrá Desventaja en todas las tiradas que haga en las siguientes 24 horas después de se pase el efecto del trastorno. El DJ tendrá la última palabra a la hora de aplicar esta restricción, teniendo en cuenta que el personaje tendrá que quemar cosas cada vez más grandes o importantes dependiendo del estadio del trastorno en el que se encuentre.

## CLEPTÓMANO

El personaje desea apoderarse de todo aquello que está a su mano y no le pertenece. Generalmente serán objetos pequeños, aunque también podría tratarse de algo más grande, como un coche, e incluso de atracos planificados a tiendas y bancos.

Si no roba algo estando bajo los efectos del trastorno, el personaje tendrá Desventaja en todas las tiradas que haga en las siguientes 24 horas después de se pase el efecto del trastorno. El DJ será quien considere si lo que ha robado sirve para aplacar esta restricción, teniendo en cuenta que su necesidad será mayor dependiendo del estadio del trastorno en el que se encuentre.

## SÁDICO

El personaje disfruta haciendo daño a los demás y recreándose en el dolor ajeno. No dejará pasar la oportunidad de hacer daño, torturar e incluso matar a otros siempre que pueda hacerlo. A veces se puede contentar con dañar a algún animal, aunque dependerá del estadio en el que se encuentre (en estadio 3 precisará siempre hacerle daño a otro ser humano, incluso tener que llegar a matarlo o dejarlo muy malherido).

Si no consigue hacer daño a alguien (o a alguna criatura viva) estando bajo los efectos del trastorno, el personaje tendrá Desventaja en todas las tiradas que haga en las siguientes 24 horas después de se pase el efecto del trastorno. El DJ tendrá la última palabra a la hora de aplicar esta restricción.





# DEPRESIÓN

Se trata de un trastorno en el estado de ánimo del personaje que se caracteriza por sentimientos de abatimiento, infelicidad y culpabilidad. Provoca, además, una incapacidad total o parcial para disfrutar de las cosas y de los acontecimientos de la vida cotidiana.

Al contrario que otros trastornos, la depresión no manifiesta siempre los mismos síntomas, si no que estos serán aleatorios cada vez que la depresión se presente.

La depresión funciona de forma parecida a las psicopatías. Por sus condiciones y síntomas, la depresión está siempre latente en la psique del personaje. Por lo tanto, al margen de las reglas habituales para los trastornos, cuando un personaje sufre una depresión debe realizar una tirada de VOL a dificultad variable todos los días al despertar (dependiendo de su estadio; ver tabla de Regla para la Depresión). Si la falla, el trastorno tomará el control durante 24 horas.

REGLA PARA LA DEPRESIÓN	
ESTADIO	DIFICULTAD TIRADA DE VOLUNTAD 1 VEZ AL DÍA
1	Fácil
2	Normal
3	Difícil

No es posible aplacar o sobreponerte a una depresión. Cuando se manifiesta no hay forma de evitarla. Además, el jugador debería tratar de interpretar a su personaje como alguien alicaído y poco animoso, aun cuando la depresión no se haya manifestado en toda su virulencia.

Cuando sufras un episodio de depresión, tira en la tabla de Episodios Depresivos para ver de qué forma se manifestará. Deberás tirar siempre en la tabla de forma aleatoria, ya que los síntomas de una depresión no suelen manifestarse siempre de la misma forma. Ten en cuenta que, dependiendo del estadio en el que te encuentres, la tirada sufrirá modificadores, tal como se indica al final de la tabla.

## EPISODIOS DEPRESIVOS

1d10	EPISODIO DEPRESIVO
1–2	Apatía
3–4	Fatiga
5–6	Llanto incontrolado
7–8	Retardo psicomotor
9–10	Catatonía
Añadir +2 a la tirada si se está en el estadio 2	
Añadir +4 a la tirada si se está en el estadio 3	

A continuación se explican los efectos de los diferentes episodios depresivos que puede sufrir el personaje:

### APATÍA

El personaje se encuentra totalmente falto de motivación. No tiene ganas de hacer nada, no quiere colaborar con los que le rodean y le asaltan pensamientos pesimistas.

La única forma de que reaccione es, o bien si se encuentra en peligro y tiene que hacer algo para defenderse, o bien si alguno de sus compañeros lo insta a actuar. En el segundo caso el compañero o amigo deberá superar una tirada de Carisma + Persuasión a dificultad Difícil, en cuyo caso el personaje podrá hacer una tirada de VOL a dificultad Normal para poder actuar. Aun así, si alguien con apatía se ve obligado a actuar, lo hará con Desventaja en todas sus tiradas.

### FATIGA

El personaje se encuentra aquejado de un súbito cansancio físico y mental. Cualquier actividad, por liviana que sea, le supone un esfuerzo descomunal. Mientras se encuentra en este estado, todas las tiradas las hace con Desventaja.

### LLANTO INCONTROLADO

El personaje sufre un acceso repentino de llanto incontrolado sin ningún motivo aparente, o por un motivo trivial (tiene la chaqueta sucia, ha visto pasar un gato negro...). Los llantos son fuertes e incontrolados, por lo que cualquier intento de pasar desapercibido fracasará. Además, el personaje tendrá Desventaja en todas las tiradas y será incapaz de mantener una conversación fluida.



RETARDO PSICOMOTOR

El personaje se vuelve lento en todas sus reacciones. Para él será como si el mundo se moviera a cámara lenta. Tendrá Desventaja en todas las tiradas y será el último en tener la iniciativa en un combate. Además, sus movimientos se tornarán pesados y torpes, por lo que se moverá a la mitad de su velocidad normal.

CATATONIA

El personaje entra en un estado de estupor. No se mueve ni contesta cuando le hablan, no reacciona a ningún estímulo externo, aunque es consciente de lo que ocurre a su alrededor. Si se le intenta mover ofrecerá total resistencia.

Todas sus Características y habilidades quedan anuladas (salvo FUE y CON, para evitar ser movido). Un personaje catatónico no reacciona siquiera a los golpes (aunque sí sufre daño).

La única forma de reaccionar es mediante un electroshock. En caso de que se emplee este método (será necesario un equipo adecuado, no vale con un par de cable pelados en un enchufe) quien lo use tendrá que hacer una tirada de Inteligencia + Medicina a dificultad Difícil. Un 1 directo en el d20 significa un paro cardíaco (tal como se especifica en la tabla de Estrés). Si tiene éxito el personaje catatónico volverá a su estado normal, pero tendrá Desventaja en todas las tiradas hasta que haya descansado, al menos, 8 horas.

TRASTORNOS VARIOS

Los trastornos varios son problemas mentales que no pertenecen a un síndrome concreto. No se pueden contener, por lo que cuando se manifiestan, el personaje los sufre tal como se indica en cada una de las descripciones.

Si un personaje sufre uno de estos trastornos por primera vez, deberá tirar en la tabla de Trastornos Varios. El síndrome que sufra será el que se manifieste cada vez que tenga una recaída, es decir, no tendrá que tirar en la tabla cada vez que sufra el trastorno.

TRASTORNOS VARIOS

Id6	TRASTORNO
1-2	Desorientación
3-4	Amnesia
5-6	Ansiedad

A continuación detallamos los efectos de los trastornos varios que puede sufrir el personaje:

DESORIENTACIÓN

El personaje sufre de lapsus de orientación. De repente no sabe dónde se encuentra, ni qué hora ni día es. Es consciente de todo lo demás, solo que no sabe cómo ha llegado hasta donde está. Esta confusión provoca que el personaje tenga Desventaja en todas las tiradas mientras dure la desorientación (dependiendo del estadio en el que se encuentre).

Un personaje desorientado será incapaz, además, de tratar de orientarse de ninguna manera, y no reconocerá nada del lugar en el que se encuentre (aunque sea su propia casa).

AMNESIA

El personaje es incapaz de recordar nada anterior al momento presente. No reconocerá a sus compañeros o aliados, no sabrá qué es lo que está haciendo ni tendrá recuerdos de nada que no sea anterior a la propia creación del personaje (es decir, al momento en que comenzó su vida aventurera). Sin embargo sí que mantendrá todas sus habilidades y conocimientos, y sabrá cómo usarlos si llega el caso. El personaje volverá a recordarlo todo cuando el episodio de amnesia remita (la duración dependerá del estadio en el que se encuentre).

ANSIEDAD

El personaje siente una terrible tensión, que no está causada por nada en concreto. Le cuesta respirar, y sus palpitaciones se disparan. No es capaz de concentrarse como es debido, ni pensar con claridad. Mientras se encuentre en este estado todas las tiradas las hace con Desventaja.



# TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS

Es posible curar a un personaje de un trastorno que padezca, aunque la efectividad dependerá del estadio del trastorno, de quién administre la terapia y de cuánto tiempo sea administrada.

La psicoterapia es el tratamiento utilizado para superar un trastorno, que se puede apoyar con el uso de fármacos para que el personaje tenga más posibilidades de curarse.

**Nota importante:** Curarse o sobreponerse a un trastorno no significa que el personaje elimine PEP. Lo que consigue es anular la afección, pero los PEP quedan latentes. Si el personaje vuelve a sufrir el trastorno, lo hará en el estadio que determinen los PEP que tenga. Como ya se ha mencionado, los PEP no se eliminan de ninguna forma.

## EJEMPLO:

*Un personaje con claustrofobia recibe un tratamiento de psicoterapia que consigue que controle su trastorno. Sin embargo el personaje tiene 2 PEP, que se quedarán latentes hasta que vuelva a sufrir un trastorno. Si más adelante acumula 4 PET y, por lo tanto, suma un nuevo PEP, volverá a sufrir de claustrofobia, y se manifestará en el estadio 3 (por los 2 PEP que ya tenía, más el nuevo PEP sufrido).*

## PSICOTERAPIA

Se trata de un tratamiento en el que se utilizan métodos psicológicos para sugestionar o enfrentar al personaje a su problema, con la esperanza de que su propia mente, con la ayuda de diversas terapias, logre superar el trauma psicológico que le afecta.

Para que funcione, la terapia debe ser llevada a cabo por un profesional (un psicólogo o psiquiatra), o alguien con conocimientos profundos en la materia (Psicología a nivel mínimo de 6). El personaje debe acudir a terapia por el número de meses que se indica en la tabla Tiempo de Terapia, y que dependerá del estadio del trastorno.

TIEMPO DE TERAPIA	
ESTADIO	MESES DE TERAPIA
1	2
2	1d4 + 2
3	1d6 + 3





Al cabo de ese tiempo (que el DJ tirará en secreto y no revelará al jugador hasta que la terapia haya concluido), el personaje realizará una tirada de VOL a una dificultad igual a la indicada en la tabla de Remisión de Trastornos. A la tirada se le sumarán la puntuación de Psicología del profesional que lo ha tratado. Si supera la tirada, el personaje habrá superado su trastorno (al menos por el momento).

Si falla la tirada, tendrá que estar 1 mes más en tratamiento para volver intentarlo.

REMISIÓN DE TRASTORNOS			
TRASTORNO	ESTADIO		
	1	2	3
Fobia	N	D	MD
Compulsión	N	D	MD
Psicopatía y sociopatía	D	MD	I
Depresión	D	MD	I
Trastornos varios	D	MD	I
N (normal), D (Difícil), MD (Muy difícil), I (Imposible)			

Un personaje tendrá que acudir a la consulta al menos 2 horas por semana, y deberá hacerlo de forma continuada. Si falla dos semanas al tratamiento, tendrá que comenzar de nuevo.

El precio habitual de una sesión de una hora ronda los \$100, aunque puede ser más bajo si el tratamiento es muy prolongado en el tiempo. Generalmente, cuanto mejor sea el profesional (más puntuación en Psicología tenga), menos dispuesto estará a hacer rebajas en sus honorarios.

## FARMACOTERAPIA

Es posible ayudarse de medicamentos psicotrópicos (siempre bajo prescripción médica del profesional que esté tratando al personaje) para superar con más facilidad un trastorno.

Si un personaje toma algún tipo de psicotrópico mientras está en tratamiento psicológico, podrá realizar la tirada para superar su trastorno (al final del tratamiento) con Ventaja.

No todos los profesionales están dispuestos a recetar psicotrópicos a un paciente, la decisión dependerá del tipo de trastorno y de la virulencia con que se manifieste. El DJ es quien tiene la última palabra a la hora de decidir si un profesional receta algún tipo de medicamento al personaje o no.

Tomar un psicotrópico durante una terapia aumenta el coste de esta en \$10 por sesión.

### EJEMPLO:

Un personaje con una amnesia en estadio 2 es tratado por un profesional con puntuación en Psicología de 7. El DJ tira en la tabla de Tiempo de Terapia para ver cuantos meses va a durar el tratamiento. Como el PJ está en el estadio 2, tira  $1d4 + 2$ , y obtiene un resultado total de 4, por lo que la terapia tendrá una duración total de 4 meses. El psiquiatra receta al personaje un psicotrópico que le ayudará con la terapia.

Durante los próximos 4 meses, el personaje acude a la consulta del psiquiatra dos horas por semana. El profesional le cobra \$90 por hora, más \$10 de gasto por los medicamentos, lo que hace un total de \$100 por hora, que multiplicadas por las 32 horas que durará la terapia (2 sesiones de una hora por semana, por 4 meses), supondrá un gasto total de \$3.200. Por supuesto el DJ no le dice al jugador cuánto tiempo va a durar la terapia.

Una vez finalizada la terapia, el jugador tiene que hacer una tirada de VOL para ver si logra superar su trastorno. Comprueba la dificultad en la tabla de Remisión de Trastornos. Como se trata de trastornos varios en estadio 2, la dificultad es Muy difícil.

El personaje tiene 6 puntos en VOL, a los que le suma los 7 puntos de la habilidad de Psicología del profesional que le ha tratado, para un total de 13 puntos. Además hará la tirada con Ventaja, ya que ha estado medicándose a lo largo de todo el tratamiento.



## CONTROLAR TEMPORALMENTE UN TRASTORNO

Un personaje tiene la opción de tomar medicamentos psicotrópicos (previamente recetados por un psiquiatra), para paliar de forma temporal los efectos de un trastorno. El personaje debe tomar el doble de la cantidad prescrita al comienzo del día, lo que hará que su mente se “calme”, consiguiendo que durante 24 horas no se vea afectado por las consecuencias de un trastorno (en términos generales será como si el trastorno estuviera en estado de reposo).

Sin embargo esta ingesta de fármacos no está exenta de secuelas para el personaje, ya que al calmar su actividad cerebral se comportará de forma un tanto torpe y aturdida, como si estuviera en una especie de burbuja.

El primer día que tome esta sobredosis de medicamentos tendrá un penalizador de -1 a todas las tiradas relacionadas con Percepción y Voluntad. Si continúa un segundo día sufrirá una penalización de -3 en PER y VOL, y si lo hace un tercer día tendrá Desventaja en todas las tiradas relacionadas con PER y VOL. A partir del cuarto día que tome los medicamentos, el personaje seguirá teniendo Desventaja en las tiradas de PER y VOL, pero correrá el riesgo de que su organismo no lo asimile. Cada día que se tome la dosis extra de psicotrópicos por encima del tercer día, el personaje tendrá que hacer una tirada de CON a dificultad Normal (y cada día posterior que siga tomando la sobredosis de medicamentos la dificultad de la tirada de CON se incrementará un grado: de Normal a Difícil, después a Muy difícil, etc.). En el momento en que falle la tirada, deberá ser ingresado para un lavado de estómago (o morirá a consecuencia de la sobredosis).

El personaje tendrá que dejar de tomar las dosis extra de medicamentos durante una semana completa para que su cuerpo se “limpie” y pueda comenzar de nuevo con el proceso. Si no deja que pase esa semana y vuelve a tomarse una sobredosis, los efectos se acumularán con respecto a los provocados por la última ingesta de fármacos.

### EJEMPLO:

*Hans es un profesor universitario alemán que sufrió una depresión después de ver cómo su amiga Heike era devorada por lo que, contra toda lógica, parecía un lobo enorme que caminaba sobre dos patas. Desde entonces ha sufrido diversos episodios depresivos, y aunque va a terapia para curarse, el proceso es demasiado lento, por lo que Raúl, el jugador que interpreta a Hans, decide tomar una dosis extra de los medicamentos que le recetó la psiquiatra a Hans. El primer día se toma los medicamentos, y con eso logra mantener a raya la depresión, sin embargo sufre un -1 en todas las tiradas relacionadas con PER y VOL. El segundo día decide seguir tomando la cantidad extra de psicotrópicos, por lo que la penalización de PER y VOL sube hasta -3. El tercer día Hans tiene que realizar una investigación muy importante para tratar de encontrar a la criatura que mató a su amiga, por lo que Raúl decide que su personaje vuelva a tomarse la sobredosis. Esta vez tendrá Desventaja en las tiradas de PER y VOL durante todo el día. Al día siguiente, el cuarto, Raúl no sabe qué hacer, ya que tomar la medicación extra eliminará temporalmente la depresión de su personaje, pero corre el riesgo de ser hospitalizado para un lavado de estómago. La CON de Hans es de 5, por lo que la tirada para evitarlo, aun siendo a dificultad Normal, entraña demasiados riesgos, por lo que Raúl decide parar de tomar las sobredosis de fármacos. Ese día vuelve a correr el riesgo de sufrir una depresión, pero todos los negativos en PER y VOL han desaparecido. Deberá esperar una semana hasta que el organismo de Hans se haya depurado para poder tomar los psicotrópicos extra y así paliar su depresión. Si lo hace antes de que pase ese tiempo, será como si los hubiera tomado después del tercer día, y tendrá que hacer la tirada de CON para evitar el lavado de estómago, y si logra la tirada seguirá teniendo Desventaja en PER y CON.*



# EXPÉRIENCES ÉLECTRO-PHYSIOLOGIQUES REPRÉSENTÉES PAR LA PHOTOGRAPHIE.

Pl. 6.



DUCHENNE (de Boulogne), phot.



# **RAGNAROK**

tercera edición

**MÓDULO DE INICIACIÓN: CHRISTMASLAND**

por Luis Ángel Madorrán

# RAGNAROK

CHRISTMASLAND

por Luis A. Madorrán







**WASHINGTON**

**MITCHELL**

**WILLAMETTE  
NATIONAL FOREST**

**OREGON**

**CALIFORNIA**

En los últimos 50 años han estado desapareciendo niños y niñas a lo largo de Estados Unidos, sin que nadie haya averiguado quién se los ha podido llevar. No se pedía rescate, ni se volvía a tener ningún indicio sobre ellos. Por supuesto, los cuerpos de seguridad jamás llegaron a sospechar que estas desapariciones pudieran estar relacionadas.

La verdad es mucho más terrible de lo que nadie se atrevería a aventurar. Un ser maligno, un hombre viejo y delgado, con la piel blanca como la nieve y unos dientes tan afilados y sucios como estacas clavadas en el barro, ha estado raptando a niños y niñas a lo largo de estos años para preservar su inocencia y llevarlos a un lugar donde siempre es Navidad: *Christmasland*. Sin embargo, cuando estos niños son conducidos a ese mundo de juegos y diversión, se convierten en seres repulsivos bajo las órdenes del anciano, seres que solo piensan en devorar a aquellos adultos incautos que son llevados a *Christmasland*.

Para ayudarse en su tarea, el viejo ser cuenta con un coche antiguo: un Rolls Royce Espectro que parece tener vida propia, y con el que se lleva a los pequeños hasta la Tierra de la Navidad Eterna. Además, a lo largo de los años ha contado también con ayudantes mortales, hombres rotos, pederastas en su mayoría, a los que hace promesas de felicidad y goce eterno si le ayudan a raptar a los pequeños. Cuando dejan de serles útiles, los lleva a *Christmasland*, donde son devorados por los niños demoníacos.

Ahora el viejo cuenta con la ayuda de un hombre gordo de inteligencia reducida, que viste ropa militar y una máscara antigás, cuya única pasión es ganarse su pasaje a *Christmasland*.

El viejo acaba de raptar a una nueva víctima y está persiguiendo a una mujer (alimento para los niños) que se ha escapado del lugar donde la tenía recluida.

## INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES

Diciembre de 2017. Los personajes se encuentran de viaje a una cabaña rural en el Willamette National Forest, en el estado de Oregón (EE.UU). Es de noche, son las 20:30 h. y han parado en una gasolinera para llenar el depósito (están a unos 200 kilómetros de su destino), poco después de haber dejado atrás la pequeña población de Mitchell. En la cabaña les espera un amigo común: **Randall King**, que se ha adelantado a ellos para organizarlo todo

para su llegada. El motivo del viaje es puramente vacacional: pasar unos días de relax en una cabaña apartada de la civilización.

*Como DJ puedes desarrollar esta historia en cualquier otra parte del mundo, haciendo una serie de cambios menores.*

## LA GASOLINERA

La gasolinera (de Shell) tiene dos surtidores y una pequeña caseta de madera donde está la caja registradora y algún artículo de venta en una reducida estantería metálica. también cuenta con una máquina de café. El dueño es **Harry Stuart**, un hombre de 56 años con algo de sobrepeso. Hay

aparcado un coche de policía cerca de los surtidores. En el interior, junto a la máquina de café, hay dos agentes de policía, **Sarah Reynolds**, una veterana de 46 años, de pelo corto y moreno, y **James Holden**, un joven policía de 25 años, de aspecto militar, que acaba de entrar en el cuerpo.



En el exterior hace bastante frío (ronda los 0°C) y hay una ligera niebla que lo envuelve todo, atrapada entre los bosques que abrazan la carretera principal.

Harry sale a echar gasolina cuando ve aparecer a los personajes. La pareja de policías sigue a lo suyo, echando un breve vistazo a los recién llegados, para después continuar con sus cafés.

## LA CHICA

Cuando los personajes han entrado a pagar (y quizás a tomarse un café para calentarse un poco) ven surgir de entre la niebla a una chica que sale del bosque y se acerca corriendo a la gasolinera. Va vestida con un jersey y un pantalón vaquero. Tiene rasguños en la cara y la ropa manchada de barro y hollín. Sus ojos están inundados en lágrimas, y con solo mirarla queda claro que está aterrorizada. Su nombre es **Rose “Rosie” Miller**. Tiene 23 años.

Rosie entra en el bar, sollozando y pidiendo ayuda. Los policías la atienden inmediatamente, tratando de calmarla y preguntándole qué le ha ocurrido. Ella dice, de forma entrecortada, que un hombre la ha raptado, y que ella ha conseguido escapar, pero cree que la persigue. Sarah le pregunta quién ha sido, pero la chica no lo sabe: un hombre viejo que vive en el bosque, cerca de aquí.

Harry, el dueño, dice que debe tratarse de Papá Noel. Cuando la policía le increpa, se defiende diciendo que se trata de un viejo loco que vive

en una cabaña a un kilómetro al oeste, dentro del bosque. Le llaman así porque tiene los árboles alrededor de la cabaña decorados con bolas de Navidad y esas historias. Todo el año.

## EL ROLLS ROYCE

En el momento en que el agente Holden está llamando a comisaría para ponerles al corriente de la situación y pedir refuerzos, un coche negro muy antiguo (pero brillante y pulido, como si fuese nuevo) entra en la gasolinera. Es un Rolls Royce Espectro, un modelo de finales de los años 30 (tirada de **Inteligencia + Conducir o Historia a dificultad Normal**). El coche tiene los cristales tintados. Se detiene en uno de los surtidores y un hombre mayor (de unos 70 años) baja del coche. Viste un traje negro pasado de moda con una camisa blanca. Coge una manguera y comienza a llenar el depósito. Cuando abre la puerta, la música de un villancico suena a todo volumen de la radio del coche (es *Let it snow*, cantado por Frank Sinatra).

En ese momento ocurren dos cosas: por un lado la radio de la policía comienza a crepitar y falla (los PJs comprobarán que sus móviles tampoco funcionan, si alguno trata de hacer una llamada). Por otro lado Rosie, claramente aterrorizada, dice a la policía que ese es el hombre que la ha secuestrado.

Los policías ordenan a los PJs y al dueño que se queden dentro, cuidando de la chica. Los dos salen al exterior, desenfundando sus pistolas mientras se dirigen lentamente hacia él. El viejo permanece tranquilo llenado el depósito, de espaldas a los agentes.



Holden, el más joven de los agentes, le apunta con la pistola a un metro de distancia y le ordena que apoye las manos sobre el capó. El viejo obedece con calma, mientras la manguera sigue llenando el depósito. La otra policía, Reynolds, rodea el coche. Cuando Holden está a punto de esposar al viejo se escucha un fuerte golpe en el maletero.

“¿Qué tienes ahí dentro?” grita Holden. El viejo no responde.

Reynolds mete la mano por la ventanilla del conductor para apagar la música (el volante está a la derecha porque se trata de un coche inglés). Cuando lo hace, la ventanilla sube a toda velocidad y le atrapa el brazo. Holden intenta ayudar a su compañera, pero una de las puertas se abre de repente y le golpea, tirándole al suelo. En ese momento el coche se pone en marcha y arrastra a la agente Reynolds. La manguera del surtidor cae al suelo. El viejo la recoge y empieza a echarle gasolina a Holden, que aún está en el suelo, en shock. Todo pasa muy rápido.

El coche se detiene un poco más adelante y la ventanilla se baja. Reynolds cae al suelo. Entonces el coche se pone marcha atrás y lo arrolla. Después tira marcha adelante para volver atropellarlo. Lo hace repetidas veces hasta que la mata. Un reguero de sangre y restos humanos quedan sobre el asfalto. Todos los PJs deben hacer una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Por otro lado el viejo termina de empapar de gasolina a Holden. Después saca una cerilla y se la lanza. El fuego se propaga con rapidez. El viejo sonríe a los PJs a través de las llamas: Está completamente calvo y tiene unos dientes marrones muy afilados, como si fueran pequeños cuchillos.

El viejo se monta en su coche y se larga. Cuando lo hace, la ventanilla trasera se abre y los PJs pueden ver un niño, de unos 4 años, que grita pidiendo auxilio. Vuelve a sonar el villancico. La ventanilla se cierra de nuevo y el coche se pierde en la carretera.

Si los PJs intentan salir a ayudar, comprobarán que la puerta metálica está cerrada, y que no se puede abrir, ni siquiera con la llave. La ventana también está cerrada. No hay grandes cristalerías, sino ventanas con rejillas (para evitar robos). Para cuando logren salir, el viejo ya se habrá marchado con el coche.

## ESCAPAR DEL FUEGO

El fuego se propaga con rapidez y virulencia. Se produce una explosión en la gasolinera que rompe el cristal de la caseta en la que están los PJs. Un trozo de metal sale despedido y se clava en la frente de Harry Stuart, el dueño, que muere al instante. Los PJs deben aprovechar esta oportunidad para escapar. Lo malo es que su coche ya es pasto de las llamas.

Es necesario superar una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para salir ilesos del incendio. Si alguien falla, sufre un daño de 1d4 PV por las contusiones, nada grave. La chica logra escapar sin problemas.



## MENSAJE TELEFÓNICO

Los PJs han logrado escapar por los pelos del incendio de la gasolinera, pero se encuentran en la calle, sin coche (está ardiendo) y sin cobertura para llamar a nadie (el extraño efecto que ha provocado el mal funcionamiento de los móviles al aparecer el coche continúa). Tanto el dueño de la gasolinera como los policías están muertos. Es imposible recuperar las armas, ya que se encuentran en el centro del fuego, y cuando se apague (dentro de un par de horas) estarán inutilizables.

La temperatura en el exterior ha bajado a -5º C. La niebla se sigue arremolinando entre los árboles y la carretera.

### EL MENSAJE

De repente, todos los móviles de los PJs suenan a la vez. Han recibido un mensaje de un usuario desconocido. Se trata de una imagen que muestra al amigo que los estaba esperando en la cabaña, Randall King, atado en una silla, con una grave herida en la cabeza y un gorro de Papa Noel. Un texto aparece escrito sobre la fotografía:

*“¿Queréis a vuestro amigo? Venid a la Casa del Trineo. Si avisáis a alguien... MORIRÁ.”*

La Casa Trineo se encuentra a una media hora de camino desde la estación de servicio. Los jugadores cruzarán unos 200 metros de carretera para internarse después en un estrecho sendero que serpentea entre un espeso bosque. La oscuridad en el bosque es total, y se necesita una fuente de luz para evitar caídas o tropezones (una linterna o la luz de los móviles podría servir). Los PJs tendrán que guiarse por sí mismos, por lo que será necesaria una tirada de **Percepción + Orientación a dificultad Normal** para llegar directamente y no perderse (con la pérdida de tiempo que implica).

Cuando estén en medio del bosque, deben hacer una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad**

La Casa Trineo es la casa de la que ha escapado Rosie. Ella sabe dónde está, aunque se negará rotundamente a ir. Será necesaria una tirada de **Carisma + Persuasión o Intimidar a dificultad Difícil** para que les diga dónde está la Casa Trineo (ni siquiera quiere oír hablar de ella). Si la superan, les dirá cómo llegar a la casa.

### QUEDARSE EN LA GASOLINERA

Es posible que los PJs decidan no ir a la cabaña, pues pueden pensar (con razón) que se trata de una trampa. Si no hacen nada por ir, el Rolls Royce Espectro aparecerá en la carretera, como si los observara. En ese momento los PJs vuelven a recibir el mensaje en el móvil, seguido de: “¿CRÉES QUE ESTOY DE BROMA?” Justo después de haber enviado el mensaje, la puerta trasera del coche se abre, y algo cae al suelo. Tras eso el coche se va. Cuando los jugadores se acerquen verán que se trata de una oreja sangrante arrancada de cuajo (tirada de **estrés natural a dificultad Normal**). En ese momento los jugadores reciben otro mensaje: “LA PRÓXIMA VEZ TIRARÉ LA CABEZA”. Si aun así los jugadores deciden no ir, serán acosados por el coche, que les cortará el paso, obligándoles a internarse en el bosque, donde serán acosados por la figura de la máscara de gas.

## LA CASA TRINEO

**Normal** para percatarse de la presencia de una figura que los observa desde la distancia, medio oculta entre los árboles. Se trata de alguien gordo, vestido con ropa militar y con una máscara antigás que le cubre el rostro completamente. No es posible discernir muchos detalles desde la distancia. La figura se esconderá en cuanto se dé cuenta de que los PJs le han visto.

Pasada la media hora (o más si los PJs se han perdido), ven un resplandor de luces intermitentes de colores que parece proceder de un claro más adelante. En el claro, bañado por unas extrañas luces parpadeantes, hay una desgarrada cabaña de madera de unos 40 metros cuadrados. La cabaña



está completamente decorada con luces de neón de diversos colores, que resplandecen en la oscuridad creando una desconcertante sensación. Junto a la cabaña hay varios árboles de los que cuelgan varios adornos navideños ajados y mugrientos: estrellas plateadas, bolas, duendes sonrientes y ángeles de cara sucia que les observan impasibles desde su posición elevada.

El claro parece estar despejado. Una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Difícil** les permite discernir un sendero semi oculto que se pierde en el bosque, al otro lado de donde han llegado los PJs. Su anchura es suficiente para que pueda pasar un coche.

Si examinan el claro, pueden hacer una tirada de **Percepción + Buscar a dificultad Normal** para percatarse de las marcas de ruedas que hay en el claro, como si un coche hubiera pasado por aquí reiteradas veces.

## EN LA CABAÑA

La Casa Trineo es, en apariencia, una pequeña cabaña de madera ubicada en medio del bosque. Las ventanas están cerradas por contraventanas de madera, y es imposible ver el interior. Además, estas ventanas están protegidas por férreos barrotes de hierro, lo que hace inviable que nadie pueda entrar (o salir) por ellas. Para investigarla los PJs deberán encontrar una forma de entrar.

Si alguien cuenta con ganzúas, o alguna otra herramienta para forzar cerraduras, puede hacer una tirada de **Destreza + Latrocinio a dificultad Fácil** para forzar la cerradura de la puerta (un trozo de alambre o similar permitirá una tirada con Desventaja). También pueden tratar de echar la puerta abajo. La puerta de madera tiene 20 PI y VAD 2.



## SALÓN

Nada más entrar en la cabaña, los PJs notan un fuerte olor a descomposición, como si algo se estuviera pudriendo en su interior.

Los PJs se encuentran en un acogedor salón de madera, con un hogar apagado en una esquina (con una pila de troncos al lado) y un árbol de Navidad lleno de adornos y luces encendidas que parpadean en la oscuridad. No hay luz aparte de los adornos, y todo está sumido en penumbra. En la chimenea hay colgados unos enormes calcetines llenos de caramelos, y hay una estantería junto a una ventana, frente a la puerta de entrada a la cabaña. Está llena de libros con cuentos infantiles navideños. Todo el salón está decorado con muérdago y figuras navideñas.

La estantería da acceso al pasaje a *Christmasland* (ver “La amenaza”, más adelante).

## COCINA

Se trata de una cocina mugrienta y llena de grasa. Los cacharros, sucios y llenos de cucarachas, se amontonan en el fregadero, sin lavar desde hace siglos. La mesa está llena de turrones y dulces navideños (todos mohosos y llenos de bichos). En la puerta del frigorífico (que está apagado y vacío) hay un dibujo hecho por niños que muestra a un hombre vestido de Papa Noel que va de la mano de unos niños (el hombre se parece mucho al conductor del Rolls Royce).

## BAÑO

Esta es la parte más sucia y tétrica de toda la cabaña. Nada más abrir la puerta, los jugadores sufrirán una fuerte bocanada de un hedor nauseabundo. Es necesario superar una **tirada de Constitución a dificultad Fácil** para no vomitar.

Hay un WC sin tapa en el que se ve un líquido pútrido y marrón. El suelo está lleno de algo viscoso y seco que parece barro (una tirada de **Inteligencia + Biología o Medicina a dificultad Normal** determina que se trata de sangre seca). Una bañera se encuentra al fondo, con una cortina corrida de hule con un muñeco de nieve dibujado. La cortina está manchada por la misma materia que cubre el suelo.

Dentro de la bañera hay una figura enrollada con plástico. Se trata de una persona adulta. Si alguien le quita el plástico, el hedor de hace aún más fuerte e insoportable. Enrollado en el plástico hay un hombre en avanzado estado de putrefacción cubierto de crueles heridas (es evidente que ha sido torturado). Una tirada de **Inteligencia + Medicina a dificultad Difícil** puede determinar que lleva muerto alrededor de una semana.

Contemplan esta escena provoca una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Dentro de la boca (**tirada de Percepción + Alerta a dificultad Normal** para averiguarlo, si alguien no lo hace por iniciativa propia) el cadáver tiene un trozo de papel lleno de babas y sangre. Si lo leen pone lo siguiente (está escrito en inglés):

*Tengo la cabeza lo bastante clara para escribir. El primer momento en días. Esto es lo fundamental:*

- 1. Soy Robert Wilson, de Portland.*
- 2. Me ha secuestrado un gordo seboso con máscara antigás.*
- 3. Trabaja para un hombre viejo que conduce un Rolls Royce.*
- 4. Tengo una hija, Emma, hermosa y buena. Gracias a Dios el coche me cogió a mi y no a ella. Asegúrense de que lea esto:*

*Te quiero, hija. No puede hacerme mucho daño porque cuando cierro los ojos pienso en ti. No pasa nada porque llores, pero tampoco renuncies a la risa. No renuncies a ser feliz. Necesitas las dos cosas. Yo las tuve. Te quiero, peque. Tu padre.*

*Si están leyendo esto, por favor, acaben con esa pareja de sádicos asesinos. El gordo es peligroso... pero es mortal, tan solo es un soldado a las órdenes del viejo. Pero el otro es algo más. No puedo explicarlo, pero parece inmortal. Creo que la clave está en su coche. Hay algo extraño en él, como si estuviera vivo, como si fuera el coche quien controlara la situación. ¡Dios, es de locos! Destruyan el coche, pero háganlo en Christmasland. Yo traté de llegar, pero el gordo me cogió en el laberinto. Creo que el pasaje sigue en la estantería.*

*Destruyan el mal*

## LA AMENAZA

Justo después de leer la nota encontrada en el cadáver (o al poco de encontrar el cuerpo, si no encuentran la nota), haz que todos los jugadores hagan una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Fácil**. Quien la pase escucha el sonido de un motor de coche que ruge en el exterior.

El Rolls Royce está fuera, en el claro, con el motor encendido. El hombre viejo permanece sentado al volante. Parecen esperar a que alguno de los PJs salga al exterior. De hecho, si alguien lo hace, el coche se abalanzará contra él, tratando de atropellarle (Tirada de **Destreza + Esquivar a dificultad**

**Difícil** para evitar sufrir un daño de 2d6 PV). El coche tratará de atropellar al PJ reiteradas veces hasta matarle, a no ser que este se retire de nuevo a la cabaña en su turno.

Al mismo tiempo que hacen la tirada para escuchar, haz que los jugadores tiren **Percepción + Alerta a dificultad Fácil** para que se percaten de que la cabaña se está llenando de humo. El viejo ha prendido fuego al exterior, y la cabaña arderá en cuestión de minutos. La única salida es a través del pasaje al que hace referencia la nota del cadáver.

## EL PASAJE

La cabaña tiene un extraño pasaje secreto oculto en la estantería. Si alguien la mueve (tirada de **Fuerza + Atletismo a dificultad Normal** para lograrlo, aunque se puede hacer una tirada colaborativa entre tres PJs), verán que al otro lado no hay pared, sino un pasillo estrecho (de la misma anchura que la estantería) que se adentra en una profunda oscuridad.

Por supuesto, esto debería ser imposible, ya que la pared es la que delimita el exterior de la cabaña, y no debe tener un grosor superior a unos 15 centímetros. Sin embargo, la única opción que les queda a los jugadores para evitar quemarse vivos o ser atropellados es escapar por este pasillo imposible.

Contemplar la imposible abertura a la oscuridad supone una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Normal**.

## DIMENSIONES EXTRAÑAS

El pasillo que se extiende delante de los PJs tiene unos 50 metros de longitud, una altura de 2 metros y una anchura de 1 metro y medio. Está completamente a oscuras (la luz de la cabaña se filtra hasta 3 metros, después todo es oscuridad), por lo que es necesario alguna fuente de luz (con la linterna de un móvil bastará).

El pasillo está construido con un extraño material parecido a la piedra, pero tiene una textura gomosa, como si estuviera acolchado. Hay un extraño silencio aquí, como si los muros amortiguasen el sonido. El pasillo termina abruptamente en un enorme agujero de unos 20 metros de diámetro por el que descende una escalera en espiral, amarrada a los laterales del agujero.

## LA ESCALERA

La escalera es metálica, de apenas un metro de anchura, y sus peldaños están incrustados en la pared de piedra del agujero. No hay pasamanos, ni ningún medio de protección para evitar caer al oscuro abismo. Si alguien lanza algún tipo de luz (cerilla, mechero, etc.) verá como la llama descendiendo en la oscuridad hasta perderse en ella (en realidad se apaga). No hay forma de ver el fondo, por lo que los PJs tendrán que bajar con cuidado para no caer.

Mientras desciendan despacio no ocurre nada, los escalones emiten un sonido metálico con cada pisada que resuena en el enorme agujero, pero nada

más. No es necesario hacer ningún tipo de tirada. Los PJs solo pueden bajar de uno en uno. Pídeles que te indiquen el orden de marcha.

Cuando lleven unos 10 minutos de descenso deben hacer una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para percatarse del sonido metálico de unas pisadas que se mueven a gran velocidad por las escaleras (no hay manera de saber si suben o bajan; en realidad están bajando). Está claro que, sea quien sea, va mucho más rápido que ellos, y no tardará en alcanzarles si no se dan prisa. (Se trata del hombre de la máscara antigás que han podido vislumbrar en el bosque, cerca de la cabaña).

Si huyen, los PJs deben hacer una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para evitar tropezarse y perder tiempo. Hay que tener en cuenta el orden de bajada, ya que si alguien que esté delante falla la tirada, los que lo siguen perderán tiempo también en ese turno a no ser que intenten sobrepasarlo, superando una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Difícil**.

Cuando apenas hayan empezado a correr (presumiblemente hacia abajo, ya que si van hacia arriba se toparán de pleno con el hombre de la máscara antigás), escucharán el terrible sonido de una motosierra al encenderse (no hace falta tirada para oírlo).

A partir de este momento, los PJs deben superar 3 Tiradas de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para llegar al final de las escaleras y escapar. Si fallan 2 tiradas, el hombre de la máscara



antigás les dará caza, y tendrán que luchar a muerte con él. En el caso de sacar un 1 en la tirada, el PJ caerá por las escaleras al fondo del pozo, sufriendo un daño de 2D6 puntos de vida (independientemente del momento en que hayan fallado la tirada). Las estadísticas del hombre de la máscara antigás están al final del módulo.

Esta situación es lo suficientemente estresante para suponer una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Cuando lleguen al final de las escaleras, se encontrarán en una habitación circular, de 20 metros de diámetro, con 10 puertas repartidas a su alrededor. Da igual la que tomen, todas llevan al mismo sitio. El hombre de la máscara antigás no les seguirá más allá de las escaleras. Se quedará observándoles, con la motosierra encendida, durante unos segundos. Después regresará arriba. Su cometido es no permitir que los PJs regresen a la cabaña.

## A TRAVÉS DE LAS PUERTAS

Todas las puertas de la habitación circular conducen a una enorme estancia, cuyas dimensiones se pierden en la oscuridad. Si se adentran en ella, da la sensación de que estén caminando por terreno abierto, aunque al mismo tiempo los PJs están seguros de encontrarse en un recinto cerrado.

Cuando lleven alrededor de 15 minutos deambulando por la gigantesca estancia (y hayan perdido de vista la puerta que han cruzado, sin posibilidad de localizarla a no ser que hayan elaborado algún plan para poder volver a ella), haz que todos hagan una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para percatarse de unos puntos luminosos que aparecen entre la oscuridad.

Los puntos luminosos son dobles, y en realidad se trata de los niños de *Christmasland*, que observan a los PJs desde la distancia, relamiéndose ante la futura comida (ver más adelante). Los ojos luminosos aparecen y desaparecen, pero es evidente que cada vez son más. Pronto los jugadores escuchan una siniestra risa de niños que fluctúa por la estancia. Esto provoca una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Fácil**. Al cabo de unos minutos, los ojos desaparecen paulatinamente, hasta dejar de nuevo a los PJs sumidos en la oscuridad.

Haz que el grupo siga avanzando por la estancia hasta que se agote la batería de los móviles, o los mecheros se queden sin gas... En resumidas cuentas, hasta que se queden completamente a oscuras.

## EL GRAN ÁRBOL DE NAVIDAD

*Esta parte solo estará disponible si los PJs han recogido la carta de la boca de Robert Wilson. Esto hace pensar a su fantasma (a continuación) que tenían intención de llevársela a su hija.*

A los pocos minutos de haber perdido toda fuente de luz, los PJs ven en la distancia una figura resplandeciente, que parece humana. Cuando se acerquen (o la figura se aproxime a ellos), se darán cuenta de que se trata de una forma fantasmal del hombre muerto de la bañera, Robert Wilson. Sin decir una palabra, el fantasma les hace un gesto para que lo sigan. A pesar de tratarse de un figura espectral, contemplarlo no provoca estrés, sino todo lo contrario. Los PJs que tengan 1 punto de estrés temporal pueden borrarárselo (pero solo uno).

El fantasma de Wilson los guía hasta un resplandor parpadeante. Parece tratarse de un montón de luces intermitentes. A medida que se acercan, comprueban que se tratan de unas luces de neón de colores diversos que se encuentran colgadas del árbol de navidad más grande que los PJs hayan visto jamás. Es un árbol cuya altura se pierde en la oscuridad y cuyo tronco tiene un grosor de unos 3 metros de diámetro. Al pie del árbol hay un montón de regalos envueltos en papel navideño, tantos como personajes haya.

Los jugadores deben escoger un regalo cada uno. Los juguetes que contienen son los siguientes: **escudo de plástico, juego de química, juego de magia, Tic Tac Boum, dominó, cubilete de dados, espada de plástico, fichas de scrabble y juego de operación**. Si hay más personajes que regalos, puedes repetir alguno. En cualquier caso, debes entregarles el juego de magia, el escudo de plástico, el juego de química y el Tic Tac Boum. Si hay menos de 4 PJs, haz que reciban dos regalos cada uno. Al cogerlos, sabrán cómo utilizarlos.



## ESCUDO DE PLÁSTICO

**PUNTOS DE LUZ:** Especial, ver más abajo.

**ESPECIAL:** Hay que provocarse cortes en el cuerpo por valor de 2 PV y untar con la sangre el escudo (1 minuto de tiempo para llevarlo a cabo).

**DESCRIPCIÓN:** Se trata de un escudo de plástico con el símbolo del Capitán América. El escudo crea un campo de protección de 10 metros de diámetro alrededor del personaje, que dura tantos minutos como Puntos de Luz se hayan invertido (el PJ no se puede quedar por debajo de 1). El campo invisible impide que nadie pueda entrar en él hasta que se haya desvanecido. Una vez se ha agotado el tiempo, el escudo no vuelve a ser útil hasta que no se lo unta otra vez con sangre (y se vuelven a gastar PL).

## JUEGO DE QUÍMICA

**PUNTOS DE LUZ:** 5 puntos por uso.

**ESPECIAL:** Hay que mezclar sangre propia (por valor de 1 PV) con los productos del juego para crear la poción (ver más abajo). Cuesta 1 minuto preparar cada poción.

**DESCRIPCIÓN:** Se trata del típico juego de química con un montón de componentes diversos que se pueden mezclar entre sí para producir diferentes experimentos. Usando los productos del juego, se puede crear una poción con la que es posible evitar respirar, y por lo tanto el PJ puede estar bajo el agua, o no se ve afectado por gases nocivos o cualquier otra sustancia que deba inhalarse. Una vez tomada la poción, esta tiene una duración de 30 minutos. El juego tiene materiales suficientes para fabricar 4 pociones. Se pueden dejar preparadas las pociones para tomarlas más adelante.

## JUEGO DE MAGIA

**PUNTOS DE LUZ:** 1 punto por uso.

**ESPECIAL:** Es necesario untar la varita con la propia sangre, causando un daño de 1 PV. (1 minuto)

**DESCRIPCIÓN:** Se trata de típico juego de magia, con un montón de componentes para realizar diversos trucos. Entre ellos destaca una varita de mago de plástico gris. Cuando se usa la varita de la caja, esta desvela cosas invisibles. Es necesario superar una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para que lo invisible se vea. La detección de la varita dura 1 hora una vez ha sido activada. Se puede realizar una prueba (con su consiguiente tirada) cada asalto. Cada prueba consume 1 Punto de Luz. Lo invisible se manifiesta para todos, no solo para el usuario de la varita.

## TIC TAC BOUM

**PUNTOS DE LUZ:** 10 puntos por uso.

**ESPECIAL:** Para activar la bomba hay que untarla con la propia sangre, para un daño de 1D4 PV (1 minuto).

**DESCRIPCIÓN:** Es un juego con varias cartas y una bola negra de plástico con una mecha que simula ser una bomba. Esta puede activarse para causar un daño de 20D6 PV. Una vez activada, se dispone de 10 minutos máximo para que explote, aunque el PJ puede programar ese tiempo por debajo si así lo quiere.

## DOMINÓ

**PUNTOS DE LUZ:** 1 punto por uso (por cada ficha lanzada).

**ESPECIAL:** La fichas se destruyen al lanzarlas. En la caja del dominó hay 28 fichas.

**DESCRIPCIÓN:** Se trata de una caja rectangular de plástico en cuyo interior están guardadas las fichas de dominó. Cuando lanzas una ficha de dominó contra un enemigo causas un daño de 2D6 + BD. Es necesario superar una tirada de **Destreza + Armas a distancia** contra el VAD del enemigo. El PJ hace la tirada con Ventaja cuando usa el dominó.

CUBILETE DE DADOS

**PUNTOS DE LUZ:** 1 punto por uso.

**ESPECIAL:** Es necesario untar los dados con la propia sangre, para un daño de 1 PV (1 minuto).

**DESCRIPCIÓN:** Se trata de un cubilete de plástico con dos dados blancos de seis caras en su interior. El PJ lanza el cubilete y el efecto dependerá de lo que saque en la tirada (tirar los dados cuesta 1 asalto, y el efecto es inmediato):

D6-D6	EFFECTO
1-1	El jugador sana 5 PV.
1-2	El jugador sana 2 PV.
1-3	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) pierden 2 Puntos de Luz
1-4	El jugador recupera todos sus Puntos de Luz.
1-5	Todos los aliados del PJ recuperan 1 Punto de Luz.
1-6	Todos los aliados pierden 1D4 PV.
2-2	Todos los aliados recuperan todos los PV.
2-3	Uno de los aliados del PJ sana 2 PV
2-4	El PJ sana 1D6 PV
2-5	El PJ sufre un daño de 1D4 PV.
2-6	El PJ recupera todos sus PV.
3-3	Todos los aliados del PJ sufren un daño de 1 PV.
3-4	El PJ pierde 1D4 Puntos de Luz.
3-5	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) sanan 2 PV.
3-6	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) recuperan 2 Puntos de Luz.
4-4	El PJ sana 5 PV.
4-5	El PJ recupera 1 PL.
4-6	Todos los aliados recuperan todos los Puntos de Luz.
5-5	Todos los aliados del PJ sufren un daño de 1D4 PV.
5-6	Todos los aliados pierden 1D4 Puntos de Luz.
6-6	Todos los aliados del PJ sanan 3 PV. Cuando se activan los dados, estos permanecen activos durante 1 hora.

ESPADA DE PLÁSTICO

**PUNTOS DE LUZ:** 2 puntos por uso.

**ESPECIAL:** Es necesario gastar 1 puntos de Coraje para usarla (además de los Puntos de Luz).

**DESCRIPCIÓN:** Es una espada de plástico similar a la de He-Man (de los Masters del Universo). Al activar el poder de la espada (gritando “por el poder de Grayskull”), esta se vuelve brillante y afilada. El personaje gana 5 puntos en su habilidad de Armas cuerpo a cuerpo, y además hace las tiradas con Ventaja. El arma causa un daño de 2D6 + 6 + BD. Cuando se activa la espada, esta permanece activa durante 1 hora. Si en ese tiempo no ha realizado ningún daño a una criatura, el portador perderá 1 PV (que será absorbido por la espada).

FICHAS DE SCRABBLE

**PUNTOS DE LUZ:** 1 punto por uso.

**ESPECIAL:** Es necesario quemarse la piel con un cigarrillo, mechero, etc. y hacerse un daño de 1 PV para usar el poder (1 minuto de tiempo para llevarlo a cabo).

**DESCRIPCIÓN:** El personaje tiene en su poder una bolsa llena de fichas de scrabble. Puede realizar una pregunta y sacar un puñado de fichas que dejará caer al suelo. Estas formarán la respuesta (generalmente críptica) a su pregunta.

JUEGO OPERACIÓN

**PUNTOS DE LUZ:** 1 punto por uso.

**ESPECIAL:** Es necesario superar una tirada de **Inteligencia + Medicina o Primeros Auxilios a dificultad Normal** para usar con éxito las pinzas (ver más abajo) La tirada se hace con Ventaja (1 minuto cada uso).

**DESCRIPCIÓN:** Es una caja con el juego “Operación”, de Hasbro. En el interior está la silueta del personaje a operar y el resto de componentes del juego, entre ellos las pinzas. Usando las pinzas sobre las heridas de un personaje, curarán un total de 3D6 PV. La habilidad de Medicina se ve incrementada en 5 puntos. Si falla la tirada, se pierde el Punto de Luz y no surte efecto la curación. Si se saca 1 en la tirada, la pinza provoca un daño de 1D6, pero quien la utilice recupera 1D6 Puntos de Luz.



## HACIA CHRISTMASLAND

Cuando todos los PJs han cogido sus regalos (o si no lo han hecho, al poco tiempo de agotarse las fuentes de luz), se escucha un fuerte retumbar, como si un edificio se estuviera desmoronando.

De repente una fuerte luz blanca rompe la oscuridad. A unos 50 metros de donde están los PJs, se ha roto una gran sección de pared, formando lo que parece ser la entrada a un túnel. Cuando se acerquen podrán ver un cartel a la entrada, con una flecha hacia adelante en el que pone:



El túnel tiene una altura de más de 4 metros, y una anchura de 3 metros. El suelo es de piedra lisa, y las paredes de piedra pulida. Una fuerte luz inunda el interior (aunque no se ve de donde procede). El túnel tiene unos 300 metros de longitud antes de llegar al exterior. A medida que se van acercando, el frío empieza a ser más intenso, y el suelo comienza

a estar salpicado por pequeños montículos de nieve. Cuando están a unos 10 metros de la salida, pueden ver cómo ante ellos se extiende un paisaje nevado. El suelo del túnel está completamente cubierto de nieve.

### EL CAMINO NEVADO

Frente a los PJs se extiende un sendero tapizado de nieve que transita entre unas montañas nevadas y bosques de pinos cubiertos de un manto blanco. Una suave nieve cae con delicadeza desde un cielo repleto de nubes blancas. Un cartel que indica *Christmasland* señala directamente en la dirección en la que se pierde el sendero.

Hace bastante frío en el exterior, aunque es soportable siempre y cuando los PJs lleven ropa de abrigo.

El camino serpentea entre los árboles y las montañas. La nieve lo cubre todo, y las huellas de los PJs pronto son tapadas por la nieve que cae. Si no se salen del sendero, los jugadores llegarán hasta *Christmasland* en menos de una hora. No hay nada amenazante en el camino; por el contrario, da la sensación de que todos los peligros hayan quedado atrás.

Al cabo de una hora, justo cuando se ha hecho de noche, los jugadores llegan a *Christmasland*.

## BIENVENIDOS A CHRISTMASLAND

Ante ellos se extiende un acogedor conjunto de casas de madera con los tejados cubiertos de nieve y las chimeneas expulsando un denso y acogedor humo gris que se pierde en el frío de la noche. A través de las ventanas, traslúcidas por el vaho del calor interior, se puede ver el resplandor de los hogares. En las calles, empedradas y cubiertas de nieve, varias farolas de gas iluminan el exterior, donde las casas y las tiendas están decoradas con motivos navideños. Más allá de las casas, siguiendo la calle principal, un formidable árbol de Navidad domina una gran plaza.

Tras él se recortan las siluetas de las atracciones de un gran parque de atracciones, con su noria, la montaña rusa y un sinfín de tiovivos llenos de luces y música. Delante de los PJs un cartel les da la bienvenida a *Christmasland*.

A pesar de todo, no se ve un alma en las calles. Hay algo lúgubre en este lugar; haz que los jugadores hagan una Tirada de **Esencia + Intuición a dificultad Normal** para percatarse de que algo no va bien. Pueden sentir la presencia de un peligro que les acecha, aunque no pueden dilucidar de qué se trata.

A medida que los PJs se adentran en las calles (probablemente siguiendo la vía principal hasta el árbol de Navidad), haz que hagan tiradas de **Percepción + Alerta a dificultad Normal**. Por cada una conseguida podrán darse cuenta de lo siguiente:

- En el escaparate de una tienda de dulces hay una figura de chocolate de un niño con un hacha. A su lado hay varios adultos, también de chocolate, que están tirados en el suelo, con las cabezas cercenadas.
- En una ventana se puede ver la huella de una mano manchada de sangre.
- En un callejón oscuro hay un niño que les observa pasar. Justo cuando se dan cuenta de su presencia, el niño se pierde en la oscuridad. Sin embargo, muestra una sonrisa taimada, y da la sensación de que tuviera una hilera de dientes puntiagudos amarillentos. Tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Normal**.
- A través de una de las ventanas de una casa se ve un árbol de Navidad junto al fuego. Sus adornos parecen ser dedos humanos cortados. Tirada de **estrés natural a dificultad Normal**

## LA PLAZA DEL ÁRBOL

Al llegar a la Plaza del Árbol, el gran árbol de Navidad se enciende, iluminando la plaza con su potente luz. Las atracciones del fondo también se iluminan, mostrando todo su horror.

La noria está llena de cadáveres de personas adultas atados a la estructura de metal y parcialmente devorados. De los raíles elevados de la montaña rusa cuelgan hombres y mujeres a los que les faltan brazos, piernas o cabezas. Todas las atracciones del parque están repletas de cadáveres semidevorados. Todos ellos son de personas adultas. Contemplar esta dantesca escena provoca una tirada de **estrés natural a dificultad Muy difícil**.

En ese momento, el anciano que ha estado acosándoles toda la noche aparece detrás del árbol. No hay rastro del coche. El anciano sonríe con una boca llena de dientes afilados y marrones. Al dar el paso al frente, los PJs pueden ver cómo a la plaza comienzan a acudir decenas de niños, centenares probablemente.

Los niños tienen un aspecto espeluznante. Su piel es pálida, de la textura de la porcelana. Sus ojos brillan con una maligna intensidad rojiza. Parecen estar más muertos que vivos, y se mueven de una forma mecánica, antinatural, como si fueran títeres a los que les faltan las cuerdas. Muchos de ellos llevan objetos punzantes en sus manos: tijeras, cuchillos, hachas... Otros llevan martillos o palos. Cuando ven a los PJs en el centro de la plaza, sus bocas llenas de dientes afilados que les llegan hasta la garganta se abren y se cierran como guillotinas. Muchos sacan la lengua para relamerse. A algunos les cuelga un icor negro entre la comisura de sus labios azulados y sin vida. Esto provoca una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Muy difícil**. El anciano hace un gesto a los niños para que se tranquilicen. Después se dirige a los PJs:

*“¡Bienvenidos a mi mundo, donde la diversión es eterna y siempre es Navidad! Os aconsejo que no os resistáis, mis niños tienen que comer, y me temo que no les gustan los turrónes. Dejaos llevar, os prometo que no sentiréis dolor... Bueno, al principio tal vez sí, pero pasará pronto.”*

Si le preguntan por su amigo, les dirá que no sabe nada de él, que lo usó como artimaña para atraerlos aquí para que sus niños tuvieran algo fresco que comer.

El viejo no se andará con muchos más rodeos. Está dispuesto a dar coba a los PJs durante un rato, pero pronto empezará a aburrirse de la conversación. Si los jugadores no están dispuestos a rendirse, tendrán que luchar.

## LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

Cuando comience la lucha contra el viejo, los niños se lanzarán a ayudarlo. Los jugadores deberían activar el poder del **Escudo de plástico** para quedarse aislados unos minutos con el viejo, o de lo contrario deberán enfrentarse a centenares de niños vampiro que acabarán con ellos en cuestión de segundos. Permíteles una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** para que se den cuenta de esto, si no caen en la cuenta por sí mismos.

Una vez se hayan quedado aislados con el anciano, los PJs deberían usar sus juguetes para poder salir

con vida de esta lucha. El objetivo es encontrar el Rolls Royce Espectro y destruirlo, para ello deben usar la varita del **juego de magia**, con la que pueden detectar cosas invisibles. Una vez la hayan utilizado con éxito, verán como aparecen dos coches: el Espectro, justo detrás del anciano, y un coche similar, pero blanco, al otro lado de la plaza (dentro del radio de protección del escudo, si está activo). Ahora unos deberían entretener al anciano luchando contra él mientras los otros tratan de destruir el Espectro. De nuevo, si andan faltos de iniciativa, permite a los jugadores una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** para que se den cuenta de la situación.

## DENTRO DEL ROLLS ROYCE ESPECTRO

Mientras unos PJs luchan contra el viejo, el resto debería tratar de destruir el coche. Para ello van a necesitar dos juegos: El **Tic Tac Boum** (para explotar el coche) y las pociones del **juego de química** (para evitar respirar dentro del coche; ver más adelante)

Una vez llegan al lado del coche, se darán cuenta de que es imposible abrir las puertas delanteras, pues están cerradas a cal y canto (y los cristales son irrompibles; de hecho el coche no sufrirá ningún daño le hagan lo que le hagan, lo que debería hacerles pensar que sólo una bomba en su interior podría hacerle daño. Permite una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** si no se dan cuenta por sí mismos).

Las puertas traseras se pueden abrir sin problemas, pero nada más hacerlo, el niño que estaba atrapado en el asiento trasero (y que vieron desde la gasolinera) se abalanzará contra uno de ellos (si van varios). Lo mejor es no perder el tiempo, y que al menos uno de los jugadores trate de poner la bomba en el interior del coche.

Cuando alguien trate de entrar en el asiento trasero del coche, verá cómo una densa neblina verdosa ocupa todo el interior. La niebla provoca un sueño directo a todo aquel que la respira (sin posibilidad de resistirse) por lo que es necesario beber la poción fabricada con el **juego de química** para poder entrar dentro sin necesidad de respirar.

Una vez en el interior, hay que activar la bomba y dejarla. El problema es que si se deja la bomba sobre la superficie del asiento, el coche parece

tragársela y aparece en el exterior del vehículo. Hay que meterla en un compartimento de almacenaje que se encuentra entre los dos asientos delanteros (tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para darse cuenta). Sin embargo, el compartimento no es fácil de abrir, y requiere una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche (que tiene FUE 8). Cada intento consume un asalto.

Una vez introducida la bomba, las puertas del coche se cierran de golpe, atrapando a todos los que estén dentro. Si alguien estaba sujetando alguna puerta, permítele una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche (que tiene FUE 8) para mantenerla abierta un asalto más. Si algún PJ queda atrapado, verá que desde el interior es imposible abrir la puerta; solo podrá hacerlo alguien que se encuentre en el exterior con una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche.

## LA EXPLOSIÓN

Si todo va según lo planeado, los PJs logran introducir la bomba en el coche y activarla para su detonación. En el momento en que la bomba estalla, lee lo siguiente:

*De repente todo parece detenerse. Durante un breve lapso de tiempo, las ventanillas del Rolls Royce se iluminan enviando poderosos haces de luz sobre la plaza. Al instante siguiente se produce una sonora deflagración, seguida de una bola de fuego que se expande atravesando el fuselaje del coche y convirtiéndolo en un amasijo de hierros fundidos.*

*El anciano lanza un grito sobrenatural que casi os hace daño en los oídos, y después empieza a derretirse como si se tratara de una figura de cera en un incendio. Justo detrás de él, las montañas más allá de Christmasland parecen volcarse sobre sí mismas y derraman un poderoso alud de nieve que hace que todo tiemble a vuestro alrededor.*

*La nieve se abalanza con gran rapidez hacia donde os encontráis, arrollando todo a su paso.*

Los niños comienzan a correr aterrorizados, mientras el viejo parece derretirse por completo. Los jugadores deben actuar rápido. La única salida que les queda es el coche blanco, con el que deben tratar de huir de Christmasland antes de que la nieve los devore. El Rolls Royce blanco tiene las llaves puestas.



# HUÍDA DE CHRISTMASLAND

En el interior del coche caben, como mucho, siete personas apiñadas (4 detrás y 3 delante). Si alguien se atreve, podría meterse en el maletero. Si hay algún jugador que no cabe, deberá sujetarse en el exterior del coche, pero para no caer tendrá que superar una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Difícil** cada vez que haya que hacer una maniobra con el vehículo (ver más adelante).

Una vez montados en el coche, alguien debe hacerse cargo de la conducción. El PJ que se ponga al volante será quien realice las maniobras. Las características del Rolls Royce blanco son: **VEL 10, ACE +4, MAN +4, PI 100, DA 14**.

Nada más montarse en el coche, la barrera del escudo se rompe (si no lo ha hecho ya). El conductor debe pisar el acelerador a tope para escapar del rugiente alud que se está tragando todo.

Los PJs se encontrarán varios imprevistos en su huida: niños en medio de la calle, un árbol que cae y desprendimiento de rocas. Recuerda que para superarlos hay que realizar una **tirada de Destreza + Conducir + MAN** a la dificultad que indique el imprevisto. Si el conductor falla, sufrirán las consecuencias descritas en cada imprevisto.

## NIÑOS EN MEDIO DE LA CALLE

Un grupo de niños tratan de huir de la avalancha, pero están ocupando casi toda la calle. Hay que hacer una maniobra para esquivarlos a dificultad Muy difícil. Si se falla, el coche sufre un daño de 2D12 puntos de vida al chocar contra una farola. Si se decide arrollar a los niños, el coche sufre 1D10 PI (pero no es necesaria la maniobra).

## ÁRBOL QUE CAE

Nada más salir de *Christmasland* (y mientras contemplan como la ciudad es tragada por la enorme masa de nieve), un árbol comienza a caer delante del coche. Es necesario pisar a tope el acelerador para pasar por debajo de él. La tirada es a dificultad Muy difícil. Si se falla, el árbol cae sobre el coche, haciéndole un daño de 6D6 + 6 PI.

## DESPRENDIMIENTO DE ROCAS

Cuando ya están llegando al túnel de salida, un gran número de rocas se desprende de una de las montañas, dejando un pequeño paso en el camino por el que apenas cabe el coche. Hay que superar una tirada a dificultad Muy difícil. Si se falla la maniobra, el coche sufre un daño de 5D6 + 6 PI.

## EN EL TÚNEL

Si los PJs logran llegar al túnel, verán cómo este queda anegado por la nieve, que colapsa e inutiliza la salida hacia *Christmasland* una vez han logrado cruzarla. El túnel se extiende delante de ellos, ofreciéndoles la única vía de escape.

Sin embargo, antes de que logren llegar al otro lado, verán cómo un coche negro va directo contra ellos. Se trata del Rolls Royce Espectro, que ofrece un aspecto ruinoso, apenas una chatarra andante conducida por el viejo, que tiene el rostro completamente desfigurado, más parecido a una masa informe con un único ojo sano que a una persona.

Los PJs pueden ver cómo el coche se abalanza contra ellos con decisión, en un último intento por evitar que salgan con vida de *Christmasland*.

Aquí se requiere una última maniobra para evitar la colisión, aunque esta sea un tanto diferente a las otras. Para evitar el choque, hay que hacer una tirada enfrentada de **Destreza + Conducir + MAN** (el anciano tiene un total de 17). Quien la supere será quien logre realizar la mejor maniobra (en caso de empate es el viejo quien gana). Si el viejo gana, su coche se estampa contra el de los PJs (ver más adelante).

En caso de que el PJ conductor logre la mejor tirada, consigue esquivar el Rolls Royce Espectro in extremis, para comprobar cómo este choca contra uno de los laterales del túnel y estalla en una bola de fuego.

## CHOQUE FRONTAL

En el caso de que el Espectro logre chocar contra el coche de los PJs, el Rolls Royce blanco queda completamente destrozado, y todos los PJs sufren un daño por la colisión de 3D6 puntos de vida (tira el daño por separado para cada jugador). El Rolls Royce Espectro no sale mejor parado, pues al

chocar, vuelca sobre sí mismo y se estrella contra uno de los laterales del túnel, convirtiéndose en una bola de fuego.

## LA SALIDA

Tanto si los personajes huyen en el coche, como si lo hacen a pie (al menos todos aquellos que aún queden con vida), al final el grupo llega hasta el otro lado del túnel, donde una luz resplandeciente los abraza, cegándoles por completo.

# DE NUEVO EN LA GASOLINERA

Los PJs se despiertan en la gasolinera (todos ellos, incluso los que habían muerto), rodeados por la llamas que amenazan con calcinarlos vivos. No hay rastro de la chica del principio (Rosie), y pueden ver cómo el dueño de la gasolinera está tratando de salir del edificio, mientras les grita que se den prisa. Los dos miembros de la policía están fuera, tratando de abrir las puertas para que salgan todos. Nadie ha muerto, y no hay ni rastro del Rolls Royce Espectro.

Salir es fácil con la ayuda de los policías y el dueño de la gasolinera. Cuando los personajes pregunten qué ha pasado, los policías dirán que, de repente, se ha producido una deflagración y el local ha

empezado a arder. Los PJs se han desmallado por la onda expansiva.

Sin embargo el incendio no es tan grave como pueda parecer, y los sistemas antiincendios se ponen en marcha y pronto extinguen las llamas. La cosa no pasa más allá del susto inicial. El vehículo de los PJs está perfectamente.

Parece que todo ha sido producto de un sueño, aunque ha sido muy real, y todos han soñado lo mismo. Tras comprobar que todos están bien y avisar a otra patrulla y a los bomberos, los jugadores pueden marcharse.

## EPÍLOGO

Una hora después, cuando ya están conduciendo de camino a la cabaña, atravesando la oscura y desierta carretera, un coche los sobrepasa a toda velocidad. A los PJs apenas les da tiempo de distinguir que se trata de Rolls Royce negro, que se pierde rápidamente en la carretera. El PJ que conduce ni siquiera se ha dado cuenta de que venía.

En ese momento la radio del coche se pone en marcha por sí sola (o cambia de canal si ya estaba encendida). En la emisora suena un villancico: *Let it snow*, cantado por Frank Sinatra...

# APÉNDICE 1

## PNJS Y CRIATURAS



## HOMBRE DE LA MÁSCARA ANTIGÁS

## Asesino pederasta desequilibrado

**FUE 8, DES 6, CON 8, INT 4**

**CAR 2, VOL 5, PER 5, ESE 4**

**PV 18, Protección:** Ninguna (VAD 0)

**BD +1, DA 15**

**Motivación:** Vivir en *Christmasland*

**PM: 0, PC: 5, PL: 9**

**Habilidades:** Armas cuerpo a cuerpo 5, Pelea 4, Atletismo 6, Intimidar 2, Sigilo 5, Alerta 4, Buscar 3, Intuición 2, Idioma nativo (Inglés) 4.

Hace tiempo que este hombre, cubierto con una máscara antigás, que viste siempre con ropa militar y con capacidad intelectual limitada, ha olvidado su nombre. Trabaja para el viejo raptando adultos que son llevados a *Christmasland*, con la esperanza de conseguir méritos suficientes para obtener un pasaje a la Tierra de la Navidad Eterna, donde podrá vivir junto a los niños a los que tanto desea. Siempre lleva consigo una motosierra, con la que se encarga de hacer entrar en vereda a aquellos que se resisten a las órdenes de su amo.

## NIÑOS DE CHRISTMASLAND

## Niños caníbales demoníacos

*Tirada de estrés sobrenatural a dificultad Muy difícil*

**FUE 4, DES 6, CON 4, INT 5**

**CAR 3, VOL 8, PER 6, ESE 8**

**PV 8, Protección:** Ninguna (VAD 0)

**Iniciativa:** 9

**Velocidad:** 20 metros / asalto (3 metros + ataque)

**BD 0, DA 15**

**PM: 0, PC: 8, PL: 16**

**Habilidades:** Pelea 4, Atletismo 5, Intimidar 3, Sigilo 5, Alerta 3.

**Ataque:** Mordisco (daño 1D6 +BD) o arma.

Su piel es pálida, de la textura de la porcelana. Sus ojos brillan con una maligna intensidad rojiza. Parecen estar más muertos que vivos, y se mueven de una forma mecánica, antinatural, como si fueran títeres a los que les faltan las cuerdas. Muchos de ellos llevan objetos punzantes en sus manos: tijeras, cuchillos, hachas... Otros llevan martillos o palos. Sus bocas están llenas de dientes afilados que les llegan hasta la garganta, y que se abren y se cierran como guillotinas.

## EL ANCIANO

## Señor y guardián de Christmasland

**FUE 9, DES 7, CON 5, INT 10**

**CAR 10, VOL 10, PER 10, ESE 10**

**PV 50, Protección:** Ninguna (VAD 0)

**Iniciativa:** 9

**Velocidad:** 30 metros / asalto (5 metros + ataque)

**BD +1D4, DA 17**

**PM: 0, PC: 10, PL: 20**

**Habilidades:** Armas cuerpo a cuerpo 6, Pelea 6, Atletismo 5, Concentración 5, Frialdad 6, Intimidar 8, Persuasión 8, Conducir 10, Esquivar 4, Sigilo 6, Alerta 5, Buscar 5, Intuición 8, Ciencias ocultas 8, Psicología 6.

**Ataque:** Martillo trepanador (daño 1D6 + 4 + BD). El martillo aparece en su mano con un solo pensamiento del anciano.

**Ataque especial:** *Viento gélido de Christmasland* (coste 5 PL). Un asalto convoca un viento helado

que golpea a todos los oponentes en un radio de 5 metros, causando un daño de 1D6 + 3 PV (se puede realizar una tirada de **Constitución a dificultad Normal** para mitad de daño).

**Habilidad especial:** *Inmortal* (El anciano no puede morir, salvo si su Rolls Royce es destruido, ver más adelante). Cualquier herida le hace el daño mínimo, y regenera 1d10 PV por asalto (sus heridas se cierran a una velocidad pasmosa).

**Debilidad:** La misma que le da poder: su Rolls Royce Espectro. Si el coche resultara destruido, él también lo sería.

Este ser adopta la apariencia de un hombre mayor (de unos 70 años) con la piel blanca como la nieve y unos dientes tan afilados y sucios como estacas clavadas en el barro. Viste un traje negro pasado de moda con una camisa blanca. Siempre va montado en su Rolls Royce Espectro, en realidad una parte fundamental de sí mismo, que le da el poder suficiente para vivir eternamente.

# APÉNDICE 2

## PLANOS Y AYUDAS

En esta sección tienes el plano de la cabaña y las ayudas para entregar a los jugadores.





## PLANO DE LA CASA TRINEO



1. SALÓN
2. COCINA
3. BAÑO





## CARTA ENCONTRADA EN LA CASA TRINEO

TENGO LA CABEZA LO BASTANTE CLARA PARA ESCRIBIR...  
EL PRIMER MOMENTO EN DÍAS. ESTO ES LO FUNDAMENTAL:

- 1- SOY ROBERT WILSON, DE PORTLAND.
- 2- ME HA SEQUESTRAO UN GORDO FEBOSO CON MÁSCARA ANTIGUA.
- 3- TRABAJA PARA UN HOMBRE VIEJO QUE CONDUCE UN ROLLS ROYCE
- 4- TENGO UNA HIJA, EMMA, HERMOJA Y BUENA. GRACIAS  
A DIOS EL COCHE ME COGIÓ A MI Y NO A ELLA.  
ASEGÚRENSE QUE LEA ESTO:

TE QUIERO, HIJA. NO PUEDE HACERME MUCHO DAÑO  
PORQUE CUANDO CIERRO LOS OJOS PIENSO EN TI. NO PASA  
NADA PORQUE MUERES, PERO TAMPOCO RENUNCIO A LA RISA.  
NO RENUNCIES A SER FELIZ. NECESITAS UNAS COSAS.  
YO LAS TUVE. TE QUIERO, PEQUE.

TU PADRE.

SI ESTÁN LEYENDO ESTO ¡POR FAVOR, ACABEN CON ESA  
PAREJA DE SÁDICOS ASESINOS. EL GORDO ES PELIGROSO...  
PERO ES MORTAL. TAN SOLO ES UN SOLDADO A LAS ÓRDENES DEL VIEJO  
PERO EL OTRO ES ALGO MÁS. NO PUEDO EXPLICARLO, PERO PARECE  
INMORTAL. CREO QUE LA CLAVE ESTÁ EN SU COCHE.  
HAY ALGO EXTRAÑO EN ÉL, COMO SI ESTUVIERA VIVO,  
COMO SI FUERA EL COCHE QUIEN CONTROLARA LA  
SITUACIÓN ¡DIOS, ES DE LOCOS!

DESTRUYAN EL COCHE, PERO HÁGANLO EN CHRISTMASLAND.  
YO TRATÉ DE UEGAR, PERO EL GORDO ME COGIÓ  
EN EL LABERINTO. CREO QUE EL PADRE SIGUE EN LA ESTANERÍA.

DESTRUYAN EL MALO.



## DIBUJO EN LA NEVERA







# **RAGNAROK**

t e r c e r a   e d i c i ó n

**FICHAS DE PERSONAJE**

PROFESIÓN	MARINE	INGRESOS		GASTOS		AHORROS	
NACIONALIDAD	USA / PORTLAND / OREGÓN	FECHA NACIMIENTO	06/07/1990	ALTURA	180 CM	PESO	75 KG
RASGOS FÍSICOS	RUBIA. OJOS AZULES. PELO CORTO CORTADO A CEPILLO. NI UN GRAMO DE GRASA, VISTE SIEMPRE DE FORMA SOBRIA.						

RASGOS PSICOLÓGICOS	MARCADA POR EL CÓDIGO MILITAR. TRATA SIEMPRE DE MANTENER EL ORDEN Y EL CONTROL.
---------------------	---

MOTIVACIÓN	TOMAR EL CONTROL	PUNTOS DE MOTIVACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
------------	------------------	----------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

MÉRITOS	DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA 19  VAD _____	PUNTOS DE CORAJE 7	PUNTOS DE LUZ 13	PUNTOS DE EXPERIENCIA
---------------------------------------	-----------------------	---------------------	-----------------------

5 FUERZA BD -

2	ARMAS CUERPO A CUERPO
2	PELEA

6 CONSTITUCIÓN

3	ATLETISMO

7 VOLUNTAD

3	CONCENTRACIÓN
5	FRIALDAD AUTOCONTROL
5	SUPERVIVENCIA * SEGUIR RASTROS

6 CARISMA

	CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
	DISFRAZARSE
3	INTIMIDAR
	PERSUASIÓN
	SEDUCCIÓN

7 DESTREZA DA 17

2	ARMAS A DISTANCIA *
5	ARMAS DE FUEGO * ARMA CORTA
3	CONducir *
	ESQUIVAR
3	EXPLOSIVOS **
	LATROCINIO *
	MONTAR *
2	NAVEGAR **
	PILOTAR **
3	SIGILO
	TOCAR INSTRUMENTO **

7 PERCEPCIÓN

	ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
2	ALERTA
3	BUSCAR
5	INTUICIÓN
2	ORIENTACIÓN

6 ESENCIA


6 INTELIGENCIA

	ANTROPOLOGÍA **
	ARQUEOLOGÍA **
	ARTE *
	ASTROLOGÍA *
	ASTRONOMÍA *
	BIOLOGÍA **
	CIENCIAS OCULTAS *
	CRIOGRAFÍA **
	DERECHO **
	ECONOMÍA *
	ELECTRÓNICA *
	FÍSICA **
	GEOGRAFÍA *
	GEOLOGÍA *
	HISTORIA *
	IDIOMA EXTRANJERO **
6	IDIOMA NATIVO INGLÉS
	INFORMÁTICA *
	MECÁNICA *
	MEDICINA **
	PARAPSIKOLOGÍA **
3	PRIMEROS AUXILIOS *
	PSICOLOGÍA *
	QUÍMICA **
	TEOLOGÍA *

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO

## PERSONAJE

AMY KLINNER

# RAGNAROK

## JUGADOR

FICHA DE PERSONAJE

## POSESIONES Y EQUIPO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook page or a sheet of stationery designed for writing.

## CONJUROS Y RITUALES

## GRADO

## ESTRÉS

MODIFICADOR

[illegible]

## PODER PARANORMAL

## MODIFICADOR A LA TIRADA

# ARMAS

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					

## VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

## ESTRÉS TEMPORAL

--	--	--

## ESTRÉS PERMANENTE

--	--	--	--

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

## TRASTORNO

---



PROFESIÓN PROFESOR UNIVERSITARIO (HISTORIA)INGRESOSGASTOSAHORROS

NACIONALIDAD USA / PORTLAND / OREGÓNFECHA NACIMIENTO 21/06/1975ALTURA 174 CMPESO 96 KG

RASGOS FÍSICOS CALVA INICIPIENTE. UN POCO ENTRADO EN KILOS.

RASGOS PSICOLÓGICOS INFATIGABLE. VALORA LA HONRADEZ Y EL COMPAÑERISMO

MOTIVACIÓN BUSCAR LA VERDAD

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

X

MÉRITOS

DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA

17

VAD

PUNTOS DE CORAJE

5

PUNTOS DE LUZ

10

PUNTOS DE EXPERIENCIA

6 FUERZA

BD -

ARMAS CUERPO A CUERPO

PELEA

8 CONSTITUCIÓN

1 ATLETISMO

5 VOLUNTAD

4 CONCENTRACIÓN

2 FRIALDAD

SUPERVIVENCIA \*

7 CARISMA

CONOCIMIENTO DE LA CALLE \*

DISFRAZARSE

INTIMIDAR

3 PERSUASIÓN

SEDUCCIÓN

7 DESTREZA

DA 17

ARMAS A DISTANCIA \*

ARMAS DE FUEGO \*

2 CONDUCIR \*

3 ESQUIVAR

EXPLOSIVOS \*\*

LATROCINIO \*

MONTAR \*

NAVEGAR \*\*

PILOTAR \*\*

4 SIGILO

TOCAR INSTRUMENTO \*\*

5 PERCEPCIÓN

4 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

2 ALERTA

BUSCAR

2 INTUICIÓN

ORIENTACIÓN

5 ESENCIA

9 INTELIGENCIA

ANTROPOLOGÍA \*\*

ARQUEOLOGÍA \*\*

5 ARTE \*

ASTROLOGÍA \*

ASTRONOMÍA \*

BIOLOGÍA \*\*

CIENCIAS OCULTAS \*

CRIPTOGRAFÍA \*\*

DERECHO \*\*

ECONOMÍA \*

ELECTRÓNICA \*

FÍSICA \*\*

2 GEOGRAFÍA \*

2 GEOLOGÍA \*

5 HISTORIA \* ANTIGUO EGIPTO

3 IDIOMA EXTRANJERO \*\* HEBREO

9 IDIOMA NATIVO INGLÉS

1 INFORMÁTICA \*

MECÁNICA \*

MEDICINA \*\*

PARAPSIKOLOGÍA \*\*

2 PRIMEROS AUXILIOS \*

3 PSICOLOGÍA \*

QUÍMICA \*\*

TEOLOGÍA \*

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO

## PERSONAJE

BENJAMIN MATHEWS

# RAGNAROK

**JUGADOR**

FICHA DE PERSONAJE

## POSESIONES Y EQUIPO

[illegible]

## CONJUROS Y RITUALES

## GRADO

## ESTRÉS

MODIFICADOR

[illegible]

## PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

**ARMAS**

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					

## VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

## ESTRÉS TEMPORAL

□ □ □

## ESTRÉS PERMANENTE

□ □ □ □

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

## TRASTORNO

---

PROFESIÓN   MOTERO "CROOS CRUISER CLUB"   INGRESOS   GASTOS   AHORROS

NACIONALIDAD   USA / PORTLAND / OREGÓN   FECHA NACIMIENTO   07/06/1986   ALTURA   186 CM   PESO   110 KG

RASGOS FÍSICOS   PELIRROJO DE PELO CORTO, ALTO Y ROBUSTO. TIENE VARIAS CICATRICES DE ACCIDENTES Y PELEAS QUE LUCE CON ORGULLLO

RASGOS PSICOLÓGICOS   RESERVADO E IMPACIENTE. NO SUELE CAER BIEN A NADIE. NO SOPORTA LAS ESPERAS. SIEMPRE TIENE QUE PASAR A LA ACCIÓN.

MOTIVACIÓN   AUTOSUFICIENCIA   PUNTOS DE MOTIVACIÓN   ☒   ☐   ☐

MÉRITOS

DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA

18

VAD \_\_\_\_\_

PUNTOS DE CORAJE

6

PUNTOS DE LUZ

13

PUNTOS DE EXPERIENCIA

5   FUERZA   BD   -

2   ARMAS CUERPO A CUERPO

2   PELEA

6   CONSTITUCIÓN

3   ATLETISMO

6   VOLUNTAD

2   CONCENTRACIÓN

3   FRIALDAD

2   SUPERVIVENCIA \*

6   CARISMA

3   CONOCIMIENTO DE LA CALLE \*

DISFRAZARSE

3   INTIMIDAR

PERSUASIÓN

1   SEDUCCIÓN

5   DESTREZA   DA   14

1   ARMAS A DISTANCIA \*

5   ARMAS DE FUEGO \*   ARMA CORTA

5   CONDUCIR \*   MOTO

3   ESQUIVAR

EXPLOSIVOS \*\*

2   LATROCINIO \*

MONTAR \*

NAVEGAR \*\*

PILOTAR \*\*

2   SIGILO

TOCAR INSTRUMENTO \*\*

6   PERCEPCIÓN

ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

2   ALERTA

2   BUSCAR

3   INTUICIÓN

3   ORIENTACIÓN

7   ESENCIA

5   INTELIGENCIA

ANTROPOLOGÍA \*\*

ARQUEOLOGÍA \*\*

ARTE \*

ASTROLOGÍA \*

ASTRONOMÍA \*

BIOLOGÍA \*\*

CIENCIAS OCULTAS \*

CRITOGRAFÍA \*\*

DERECHO \*\*

ECONOMÍA \*

ELECTRÓNICA \*

FÍSICA \*\*

GEOGRAFÍA \*

GEOLOGÍA \*

HISTORIA \*

IDIOMA EXTRANJERO \*\*

5   IDIOMA NATIVO   INGLÉS

INFORMÁTICA \*

MECÁNICA \*

MEDICINA \*\*

PARAPSICOLOGÍA \*\*

2   PRIMEROS AUXILIOS \*

PSICOLOGÍA \*

QUÍMICA \*\*

TEOLOGÍA \*

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO



## PERSONAJE

HARRY "EL LOCO" HILL

# RAGNAROK

FICHA DE PERSONAJE

**JUGADOR**

## POSESIONES Y EQUIPO

[illegible]

## CONJUROS Y RITUALES

## GRADO

## ESTRÉS

MODIFICADOR

[illegible]

## PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

**ARMAS**

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					

## VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

## ESTRÉS TEMPORAL

--	--	--

## ESTRÉS PERMANENTE

□ □ □ □

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

## TRASTORNO

---

PROFESIÓN ANTICUARIOINGRESOSGASTOSAHORROS

NACIONALIDAD USA / PORTLAND / OREGÓNFECHA NACIMIENTO 03/04/1955ALTURA 163 CMPESO 72 KG

RASGOS FÍSICOS PELO CANOSO. BARBA RECORTADA. TIENE UNA COJERA QUE LE OBLIGA A CAMINAR CON BASTÓN

RASGOS PSICOLÓGICOS AFABLE Y EXTROVERTIDO. LE GUSTA QUE TODO SALGA PERFECTO Y NO SE CONFORMA CON MENOS

MOTIVACIÓN BÚSQUEDA DE LA PERFECCIÓN

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

X

MÉRITOS

DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA

11

VAD 1

PUNTOS DE CORAJE

6

PUNTOS DE LUZ

12

PUNTOS DE EXPERIENCIA

6 FUERZA BD -

ARMAS CUERPO A CUERPO

2 PELEA

3 CONSTITUCIÓN

2 ATLETISMO

6 VOLUNTAD

1 CONCENTRACIÓN

1 FRIALDAD

SUPERVIVENCIA \*

7 CARISMA

CONOCIMIENTO DE LA CALLE \*

DISFRAZARSE

INTIMIDAR

3 PERSUASIÓN

SEDUCCIÓN

7 DESTREZA DA 17

ARMAS A DISTANCIA \*

2 ARMAS DE FUEGO \*

2 CONDUCIR \*

3 ESQUIVAR

EXPLOSIVOS \*\*

LATROCINIO \*

MONTAR \*

NAVEGAR \*\*

PILOTAR \*\*

3 SIGILO

TOCAR INSTRUMENTO \*\*

6 PERCEPCIÓN

4 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

2 ALERTA

3 BUSCAR

3 INTUICIÓN

2 ORIENTACIÓN

7 ESENCIA

6 INTELIGENCIA

ANTROPOLOGÍA \*\*

ARQUEOLOGÍA \*\*

2 ARTE \*

2 ASTROLOGÍA \*

ASTRONOMÍA \*

BIOLOGÍA \*\*

4 CIENCIAS OCULTAS \*

2 CRIPTOGRAFÍA \*\*

DERECHO \*\*

ECONOMÍA \*

ELECTRÓNICA \*

FÍSICA \*\*

GEOGRAFÍA \*

GEOLOGÍA \*

4 HISTORIA \*

5 IDIOMA EXTRANJERO \*\* ESPAÑOL

6 IDIOMA NATIVO INGLÉS

2 INFORMÁTICA \*

MECÁNICA \*

MEDICINA \*\*

3 PARAPSICOLOGÍA \*\*

2 PRIMEROS AUXILIOS \*

PSICOLOGÍA \*

QUÍMICA \*\*

TEOLOGÍA \*

3 IDIOMA EXTRANJERO (LATÍN)

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO

POSESIONES Y EQUIPO

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

ARMAS

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					

VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO



PROFESIÓN MÉDICO

INGRESOS

GASTOS

AHORROS

NACIONALIDAD USA / SALEM / OREGÓN

FECHA NACIMIENTO 21/08/1985

ALTURA 173 CM

PESO 56 KG

RASGOS FÍSICOS PELO LARGO CASTAÑO. FIBROSA Y DELGADA. SE NOTA QUE HACE MUCHO DEPORTE Y QUE CUIDA SU FÍSICO.

RASGOS PSICOLÓGICOS ES CAPAZ DE ARRIESGAR SU PROPIA INTEGRIDAD PARA SALVAR LA VIDA DE OTROS.

MOTIVACIÓN SALVAR VIDAS

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

X

MÉRITOS

DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA

18

VAD

PUNTOS DE CORAJE

6

PUNTOS DE LUZ

12

PUNTOS DE EXPERIENCIA

5 FUERZA

BD -

ARMAS CUERPO A CUERPO

PELEA

7 CONSTITUCIÓN

5 ATLETISMO

6 VOLUNTAD

3 CONCENTRACIÓN

5 FRIALDAD

SUPERVIVENCIA \*

6 CARISMA

CONOCIMIENTO DE LA CALLE \*

DISFRAZARSE

INTIMIDAR

3 PERSUASIÓN

3 SEDUCCIÓN

7 DESTREZA

DA 17

ARMAS A DISTANCIA \*

ARMAS DE FUEGO \*

2 CONDUCIR \*

ESQUIVAR

EXPLOSIVOS \*\*

LATROCINIO \*

MONTAR \*

NAVEGAR \*\*

PILOTAR \*\*

SIGILO

TOCAR INSTRUMENTO \*\*

6 PERCEPCIÓN

3 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

ALERTA

4 BUSCAR

3 INTUICIÓN

ORIENTACIÓN

6 ESENCIA

7 INTELIGENCIA

1 ANTROPOLOGÍA \*\*

ARQUEOLOGÍA \*\*

1 ARTE \*

ASTROLOGÍA \*

ASTRONOMÍA \*

4 BIOLOGÍA \*\*

2 CIENCIAS OCULTAS \*

CRITOGRAFÍA \*\*

DERECHO \*\*

1 ECONOMÍA \*

ELECTRÓNICA \*

FÍSICA \*\*

GEOGRAFÍA \*

GEOLOGÍA \*

HISTORIA \*

2 IDIOMA EXTRANJERO \*\* FRANCÉS

7 IDIOMA NATIVO INGLÉS

5 INFORMÁTICA \*

MECÁNICA \*

5 MEDICINA \*\* CIRUJÍA

2 PARAPSICOLOGÍA \*\*

5 PRIMEROS AUXILIOS \*

PSICOLOGÍA \*

QUÍMICA \*\*

TEOLOGÍA \*

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO



PROFESIÓN PERIODISTA

INGRESOS

GASTOS

AHORROS

NACIONALIDAD USA / PORTLAND / OREGÓN

FECHA NACIMIENTO 14/12/1965

ALTURA 161 CM

PESO 52 KG

RASGOS FÍSICOS NEGRA. MORENA. PELO A LO AFRO. COMPLEXIÓN ATLÉTICA.

RASGOS PSICOLÓGICOS DECIDIDA Y PROACTIVA.

MOTIVACIÓN PERSEGUIR LA VICTORIA.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

X

MÉRITOS

DEFECTOS

PUNTOS DE VIDA

13

VAD

PUNTOS DE CORAJE

8

PUNTOS DE LUZ

11

PUNTOS DE EXPERIENCIA

4 FUERZA

BD -

ARMAS CUERPO A CUERPO

PELEA

5 CONSTITUCIÓN

2 ATLETISMO

8 VOLUNTAD

2 CONCENTRACIÓN

3 FRIALDAD

SUPERVIVENCIA \*

7 CARISMA

3 CONOCIMIENTO DE LA CALLE \*

DISFRAZARSE

INTIMIDAR

3 PERSUASIÓN

SEDUCCIÓN

6 DESTREZA

DA 15

ARMAS A DISTANCIA \*

1 ARMAS DE FUEGO \*

2 CONDUCIR \*

3 ESQUIVAR

EXPLOSIVOS \*\*

LATROCINIO \*

MONTAR \*

NAVEGAR \*\*

PILOTAR \*\*

2 SIGILO

TOCAR INSTRUMENTO \*\*

5 PERCEPCIÓN

3 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS

2 ALERTA

3 BUSCAR

5 INTUICIÓN

ENGAÑOS

ORIENTACIÓN

3 ESENCIA

6 INTELIGENCIA

ANTROPOLOGÍA \*\*

ARQUEOLOGÍA \*\*

ARTE \*

ASTROLOGÍA \*

ASTRONOMÍA \*

BIOLOGÍA \*\*

1 CIENCIAS OCULTAS \*

CRITOGRAFÍA \*\*

DERECHO \*\*

ECONOMÍA \*

ELECTRÓNICA \*

FÍSICA \*\*

GEOGRAFÍA \*

GEOLOGÍA \*

HISTORIA \*

3 IDIOMA EXTRANJERO \*\*

ALEMÁN

6 IDIOMA NATIVO

INGLÉS

INFORMÁTICA \*

MECÁNICA \*

MEDICINA \*\*

PARAPSICOLOGÍA \*\*

1 PRIMEROS AUXILIOS \*

3 PSICOLOGÍA \*

QUÍMICA \*\*

TEOLOGÍA \*

\* DESVENTAJA CON HABILIDAD A CERO | \*\* SIN TIRADA CON HABILIDAD A CERO



PERSONAJE  
VALERIE OLSEN

RAGNAROK

JUGADOR

FICHA DE PERSONAJE

POSESIONES Y EQUIPO


CONJUROS Y RITUALES

GRADO	
ESTRÉS	MODIFICADOR
PODER PARANORMAL	
MODIFICADOR A LA TIRADA	

ARMAS

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					

VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO


# Ragnarok

## Juego de Rol de Horror Contemporáneo

Hace 65 millones de años, un enorme meteorito chocó contra la Tierra, provocando un cataclismo a escala mundial. Pero el meteorito no solo era una roca inerte llegada del espacio. Traía consigo algo más, algo que solo puede ser definido como la maldad en su más pura esencia.

Durante siglos, los hombres han tratado de comprender el secreto de esa esencia, formando cultos secretos con las más diversas intenciones: desde la adoración hasta su más absoluto control. Para comprender el misterio trataron de reunir los pedazos de un artefacto temible, con un poder inmenso, tal vez el objeto más poderoso de todos los tiempos, un disco llamado Ragnarok.

Muchas de estas organizaciones han sucumbido al paso del tiempo, otras han permanecido hasta nuestros días, y también han nacido algunas nuevas. Pero todas han perseguido el mismo objetivo: poseer el preciado artefacto, la llave para controlar el movimiento del Universo. Esta llave, este místico objeto, fue partida en siete pedazos por el mismísimo Thor, el dios nórdico del trueno. Los esparció por el mundo, con la esperanza de que ningún mortal, jamás, logrará unirlos y controlara tan impresionante poder.

Sin embargo las aspiraciones de los dioses fueron infructuosas, ya que los pedazos del disco han sido buscados desde que se tuvo constancia de ellos. Ahora todos los trozos han sido hallados, pero nadie ha logrado reunirlos... de momento.

Son tiempos tenebrosos. Los generales demoníacos han vuelto a la Tierra para cumplir la profecía del Armagedón. El Reloj del Apocalipsis avanza, inexorable, hacia su hora final, y los trozos del disco están cada vez más cerca de ser unidos. Y cuando finalmente lo hagan, estallará una energía contenida desde hace milenios: el Ragnarok.

Lo que supondrá el fin del mundo tal como lo conocemos...



EDICIONES  
t&t



COMPRAR RAGNAROK