

# RAGNAROK

Juego de horror en el mundo contemporáneo

## Devorador de Almas



Miguel Ángel López Torralba

## *El Devorador de Almas*

*La noche era fría, el viento del mar llegaba hasta aquel puente a través del río, un viento gélido que se metía hasta los huesos, un frío polar que le hacía recordar lo que había pasado momentos antes y su corazón de cristal se rompía con el hecho de la muerte. La muerte, esa bella dama de negro, que desde pequeña lo había seguido, su madre al nacer, su padre a los pocos años y luego sus abuelos, y desde la tierna edad de los quince años cuando todos los demás viven de sueños e ilusiones, descubriendo las maravillas del mundo, ella tuvo que rendirse a la realidad, a ese fantasma que desde su nacimiento la perseguía, esa maldición que la atormentaba, pensaba en terminar todo arrojándose al vacío, aquel río podría tragársela y acabar con todo, con su vida en la calle y terminar de esa manera con la venta de su cuerpo en el barrio rojo de Londres y con la pérdida de su mejor amiga que había aparecido muerta apenas hacía dos horas, la única persona a quien había querido y que había desaparecido tan solo tres días atrás.*

*Volvió a darle una calada al porro, lo único que la ausentaba de la realidad por unos instantes, y recordó los sueños que su amiga había tenido antes de desaparecer, sueños que ella misma llevaba teniendo estas tres últimas noches. La ciudad desierta y ella corría perseguida por alguien que cada vez estaba mas cerca, pero siempre se despertaba antes de que le alcanzara, aunque el frío que sentía con la proximidad de su perseguidor le hacía sentir en el cuerpo que el viento que la golpeaba allí sobre el río, no era mas que una brisa de primavera...*

### *Prefacio:*

No solo no pensé nunca en que esta aventura fuera publicada sino que mucho menos me imagine nunca que fuera a ser reeditada pidiéndome un remake de la misma, mas aun habiéndola hecho para distribución gratuita. Pero como se suele decir, el ser humano es maravilloso, y esta aventura al parecer esta siendo muy bien aceptada.

Como diferencias a la anterior edición, se han hecho algunas correcciones en el texto, así como en el argumento que antes quedaba un poco extraño. Se han introducido ayudas al DJ tras jugarla algunas veces en jornadas y como colofón se han añadido alguna escenas opcionales en la trama. Espero que os guste a todos tanto como a mi hacerla, dirigirla y remasterizarla.

Para Helena

### *Presentación:*

Ante todo he de presentar esta aventura para Ragnarok como una muestra de respeto a las victimas del asesino en serie que golpeó la zona este de Inglaterra durante el final del 2006 y principio del 2007, se han cambiado nombres y lugares lo suficiente como para que nadie se sienta ofendido declarando un profundo respeto por las victimas del caso real. Así mismo decir que cualquier nombre o hecho real exceptuando el trasfondo es pura coincidencia.

Los jugadores se introducirán en el papel de los afectados por la serie de asesinatos desde varias situaciones intentando salvar a la siguiente victima de un asesino que no deja mas rastro que los cuerpos.

La aventura en si esta pensada para cinco personajes pregenerados, aunque puede reducirse a cuatro eliminando al periodista. Seria interesante que algunos papeles sean llevados por jugadores de cierta experiencia, debido a las dotes interpretativas necesarias a lo

largo de las dos sesiones aproximadas de juego.

En cursiva se introducirán los textos de información para los jugadores mientras que en letra normal aquella información para el DJ.

### *Resumen:*

Un asesino en serie esta azotando el barrio rojo de Londres mientras un detective esta impotente ante las pocas pistas del caso, una amiga de algunas victimas y su novio observan impotentes el cuerpo de la ultima chica asesinada flotando en el río mientras que un periodista sensacionalista pretende sacar a la luz una verdad que solo una médium conoce y que teme que sea cierta. Aunque el caso no tenia mas trascendencia todo cambia cuando una de chicas fue la hija fugada de uno de los magnates de la ciudad, muriendo después algunas chicas mas tras tener una serie de extraños sueños...

### *Los sueños*

Los sueños son comunes a todas las chicas que han muerto hasta ahora, el demonio que esta causando los asesinatos se alimenta de las almas de las mujeres pero para poder materializarse en el mundo real primero ha de alcanzar a la chica en el sueño para poder llegar a ella en el mundo real.

Las pesadillas en cuestión se dividen en varias fases, que irán aumentando de intensidad conforme el demonio se vaya apoderando de su alma...estas pesadillas se sucederán cada vez que el personaje duerma

1. durante los primeros días la chica sueña que se encuentra en la ciudad, pero esta está totalmente desierta, nota como algo la persigue y comienza a correr, la presencia es precedida de un frío gélido como el de la muerte, no puede escapar cada vez esta mas cerca y se despierta justo cuando una mano la alcanza.
2. tras varias noches con el sueño anterior la pesadilla avanza, tras alcanzarla y agarrarla del brazo la chica intenta forcejear con su perseguidor no podrá verlo es como luchar contra el aire, y durante algunas noches puede salvarse si consigue zafarse de la

presa de su agresor, si la lucha es especialmente dura puede ocurrir que aparezcan marcas azuladas en el cuerpo de la victima

3. llegara la noche en que la criatura no se deje vencer y entonces la tome por la fuerza pero en ese instante la victima despierta, es en ese momento en el cual el demonio a conseguido absorber la suficiente energía de la victima como para tomar forma.

Los sueños en la partida son difíciles de llevar, Emily es la que los sufre y por ello debe de jugarlos día tras día mientras van ocurriendo y haciéndola ir perdiendo los nervios pues es ella quien debe de soportar el peso de la historia, esto le hace no poder recuperar puntos de estrés temporal.

### *El demonio*

El demonio es un ser etéreo que solo puede tomar forma en el mundo real cuando a tomado por la fuerza en los sueños a una victima seleccionada apareciéndose ante ella como alguien irresistible, con todo lo que esta aprecia en un compañero, el hombre perfecto, aunque para los demás solo se vea como un sudario negro y encorvado. Rara vez habita nuestro plano, solo siendo invocado puede acudir al mundo a este lado del "espejo" que es el universo. Entre nosotros su único fin es alimentarse y lo único que retiene su ansia infinita es que necesita un nexo de unión emocional y física, es suficiente un abrazo, entre una victima y otra, aunque si algunas emociones son muy fuertes como amor, terror o desasosiego, son suficientes para que la transición tenga lugar.

En esta ocasión este ser ha caído en el centro de una comunidad donde no le es difícil pasar de una chica a otra ni de alimentarse de sus almas pues al aparecéseles en algún sitio solitario con dinero, guapo y simpático y queriendo contratar sus servicios las chicas aceptan y son asesinadas arrancándoles el alma mientras el demonio las hace suyas sufriendo el mayor dolor que puede sufrir un ser humano. Luego las deja en cualquier lugar como si se tratase de una cáscara vacía .

### *Ficha de devorador de almas:*

Fuerza: 40  
Destreza: 11  
Constitución: 30  
Inteligencia: 10  
Carisma: 5  
Percepción: 10  
Voluntad: 12  
Esencia: 12

Vigor: 15  
Reflejos: 10  
Coraje: 11  
Conocimientos: 11  
Puntos de vida: 160

Poderes:  
Transfiguración: 3  
Regeneración 3

Conoce los dos primeros niveles de magia.

Combate cuerpo a cuerpo: +3  
El demonio es inmune a todos los ataques físicos aunque si sufre sus efectos, como por ejemplo ser aplastado por un camión, aunque no reciba daño y se incorpore como si nada.

Los personajes deben de descubrir su debilidad al fuego y destruirlo de esta manera.



### *La historia*

Hace unas semanas una chica del barrio rojo, el barrio dedicado a la prostitución en Londres, fue visitada por un hombre, este la contrató no para los servicios normales sino para una noche completa como acompañante en una fiesta de cierta familia aristocrática, y respaldó su proposición con una suma bastante suculenta de dinero, la chica, Ingrid Wilson, aceptó y su cliente le proporcionó ropa acorde con la situación, y una habitación en el mejor hotel de la ciudad al cual fue a recogerla en un rolls roice, la joven Ingrid estaba maravillada, y al llegar a la mansión a las afueras de la ciudad y ver todo aquel derroche de dinero, todos aquellos manjares y la gente de alta cuna que la saludaba respetuosamente en la fiesta y que en otras circunstancias ni tan siquiera la hubieran mirado a la cara, se sentía como la cenicienta, era consciente de que tan solo podría vivir así aquella noche, pero si tenía suerte, podría pasar de las oscuras calles de los barrios pobres, a las habitaciones de los grandes hoteles de la ciudad, lo que la joven Ingrid no sabía era que ya había vendido su alma, la fiesta era para ser seleccionada como la primera víctima de un demonio invocado por Oswald días antes en el cementerio de Hightgate y que le daría las claves para conseguir un increíble ascenso su en su carrera política, y la aparición de la hija del señor Oswald, que llevaba fugada de casa casi tres meses sin que la policía pudiera encontrarla. Aunque el ser pidió a cambio el alma de siete mujeres, seis por el ascenso mas una por la aparición de la muchacha, y ellos debían de proporcionar la primera. Esto les llevo a pensar en ofrecer a una de esas chicas que están en las calles y que nadie echaría de menos.

Tras la fiesta la chica fue llevada a su casa en uno de los barrios mas pobres de Londres y allí le contó a su compañera, Glory O'connor, todo lo que había vivido aquella noche de ese modo se creo el lazo de unión entre el demonio y la siguiente víctima.

Durante las siguientes noches Ingrid comenzó a tener pesadillas, estando cada vez mas nerviosa y apática, hasta que una noche no volvió a casa después del trabajo, Glory se preocupó y fue en busca de Laura, otra chica del barrio que trabajaba cerca de Ingrid pero esta solo sabía que Ingrid se había ido a casa, donde nunca llegó, de esta forma el demonio ya



tenía la siguiente víctima para cuando terminase con Glory.

A los dos días el cuerpo de Ingrid apareció en un contenedor, desnuda, con una expresión de dolor en el rostro como nunca habían visto los forenses, lo extraño era que pese a esa expresión no había marcas ni heridas en el cuerpo, tan solo se sabía que la chica había mantenido relaciones sexuales la noche de su muerte, pero debido a su trabajo no era extraño.

A la noche siguiente del hallazgo de Ingrid, Glory comenzó a tener las pesadillas pero ella las relacionaba con la aparición de su amiga muerta, y a los cinco días también desapareció sin que nadie la echara de menos y apareciendo en un parque desnuda y de nuevo con los mismos síntomas que la anterior víctima. La policía se sentía impotente, los forenses no sabían que ocurría y la prensa amarilla ya estaba rondando el caso como si aquello fuera un círculo y comparando al asesino con un nuevo Jack el destripador...

Laura supo de la muerte de Glory por los periódicos sensacionalistas y no sabía que hacer, era inmigrante ilegal en el país, si iba a la policía podrían arrestarla o incluso deportarla de modo que desconsolada y habiendo comenzado a tener las pesadillas se dirigió a una de las pocas chicas de la zona con la cual tenía confianza, Olivia, una de las más jóvenes del lugar, se había escapado de casa y todas le tenían mucho cariño evitando que los clientes más desagradables le hicieran daño, en especial Laura y otra chica llamada Cristal, la cual cuando Olivia no tenía suficiente dinero le ayudaba en todo lo que podía. De este modo la joven Olivia se convirtió sin saberlo en la que sería la cuarta víctima y esta al no querer que los padres la encontraran sentenció a Cristal horas después.

Laura apareció en unos soportales con la misma expresión de dolor y terror y a los pocos días el angelical rostro de Olivia apareció con la extraña mueca en la boca de una alcantarilla, fue aquí donde comienzan a revelarse las consecuencias de hacer tratos con demonios pues Olivia en realidad se llamaba Mary Oswald, y era la hija fugada unos meses atrás del mismo hombre que pago los servicios de Ingrid.

La policía sabía que con la serie de asesinatos la prensa se haría de oro y con la aparición de la Joven Mary Oswald en la serie de asesinatos todo era aun más turbio, el padre destrozado sin pensar que el demonio ya había cumplido parte de su

promesa tan solo pidió por boca de sus abogados que la policía encontrara al asesino. Todo aquello tan solo golpeaba más contra el ego del equipo científico y del detective a cargo del caso. Al día siguiente los periódicos hicieron un eco enorme de la noticia, aunque los agentes nunca habían dejado fotografiar a los cuerpos esta vez tenían las fotos proporcionadas por la familia Oswald y fue primera plana en todas las publicaciones.

Pero el demonio no había terminado de cobrar el ascenso político que el sobrino del señor Oswald estaba teniendo, sobre todo en el día después de la aparición de su prima pues al parecer uno de sus mayores competidores por el poder había sido identificado en la zona y se encontraba bajo vigilancia policial cosa que a los varios días de la aparición de su prima ya hizo de nuevo público la prensa amarilla.

Todo esto estaba desbordando a la policía, que como único sospechoso del asesinato en serie tenía a un político con pruebas más circunstanciales que otra cosa. Mientras tanto Cristal comenzó sus pesadillas y Lucy su compañera, confidente y amante fue su confesora durante las primeras noches en las que Cristal apenas podía dormir, el demonio comenzó a pensar que era demasiado bueno para ser cierto, aquello era una cadena interminable, podría hacerlo siempre, y romper el trato con el señor Oswald tan solo necesitaba saber cómo y cuándo.

Cristal desapareció como las demás y Lucy asustada, pues comenzó tener las pesadillas esa misma noche y corriendo acudió a casa de Emily, ella vivía con Adam, él las podría proteger, y tal vez encontrar a Cristal, pero el muchacho fue incapaz de ambas cosas, a los varios días Cristal apareció en un bosque cercano a Londres y Lucy fue consciente de que a ella le ocurriría lo mismo, intentó suicidarse aquella noche en el puente de Londres pero no pudo, algo la retenía, sea lo que fuere que las estaba matando quería hacerlo el mismo, no la dejaría hacerlo sola.

A las pocas noches Lucy también desapareció y los sueños comenzaron en Emily de la cual no se separaba Adam ni un segundo, pero hoy ha aparecido Lucy en el río, hinchada, con la misma expresión de dolor en el rostro, con la piel azulada... y Emily es la siguiente víctima del demonio...

## *Los personajes*

En esta sección se van a exponer las historias de los personajes, las fichas pueden verse en la parte final del módulo.

### **Willian Dodge**

Es un policía de treinta y cinco años lleva ya quince años en el cuerpo, es el encargado del caso, tiene bastante experiencia en casos de homicidios pero esta vez el asesino parece ser demasiado listo. Desde pequeño le gustaba leer libros de asesinatos y cuando joven ingreso en el cuerpo de la policía, ha pasado la vida persiguiendo asesinos y ladrones como detective de Scotland Yard, esa ha sido su pasión desde siempre, un hombre austero y bastante simple que se toma su trabajo como una partida de ajedrez, un duelo mental entre su adversario y el, y no esta dispuesto a perder, pues seria la perdida para la gente normal, de modo que tomara cualquier medio a su alcance siempre dentro de la legalidad para conseguir ganar.

En lo referente al caso sabe que todas las mujeres ejercían la prostitucion y que todas han muerto de una forma dolorosa pero no tienen marcas, así mismo cree que entre todas ellas debe de haber algún tipo de unión afectiva de alguna índole pero no la conoce. Lo que mas le sorprendió fue que una de las victimas fuera la hija fugada del señor Oswell, uno de los hombres mas influyentes de la ciudad, y aunque aun no ha podido hablar con él, espera poder hacerlo pronto.

Tiene en su poder los datos forenses de todas las victimas exceptuando la ultima.

### **Arthur White**

Desde pequeño le encantó el efecto que los medios de comunicación podían provocar en la opinión de la gente, fue descubriendo el poder de las palabras cuándo podía convencer a los demás chicos de casi cualquier cosa que el quisiese. En el instituto entro a formar parte del periódico y allí consiguió aprender algunos trucos y hasta una beca para estudiar periodismo, carrera que terminó con gran éxito, y ahora trabaja para los periódicos sensacionalistas, y ¿qué hay mas sensacionalista que un asesino en serie de prostitutas? A pesar de ser un hombre frío y aparentemente sin sentimientos, en el fondo es un buen hombre y aunque el asesino le este dando de comer las ultimas semanas, siente

lastima por las chicas que tienen que salir a la calle con semejante monstruo acechándolas.

Sabe que la hija del señor Oswell escapó de casa hace unas semanas según sus fuentes (algunas de las criadas de la casa) porque no estaba deacuerdo con algunos proyectos de sus padre.

Del resto de los asesinatos solo sabe los informes públicos policiales pero esta dispuesto a sacar toda la verdad.

### **Emily Swamp**

Esta chica de 22 años de edad se quedó huérfana muy joven y paso a cargo de su tío el cual abusaba de ella para darle de comer y alojamiento, cuando su tío murió ella recibió una pequeña herencia que lapidó rápidamente pues son muchos los amigos que surgen cuando el dinero crece en las manos, pero pronto el dinero desapareció y con él todos los amigos, de ese modo un día decidió que si de pequeña lo había tenido que hacer podía seguir viviendo vendiendo su cuerpo y así conoció a Lucy y Cristal, las cuales le presentaron a Adam y entre los dos han conseguido crear una islita en el mar de la agonía que los rodea aunque ella cada noche tenga que seguir haciendo lo único que la vida le ha enseñado a hacer.

Debido a la situación repetitiva que han sufrido las chicas y a la información que le dio Lucy, sabe que todas las chicas han tenido extraños sueños antes de aparecer asesinadas, y que siempre desaparecen unos días antes de que aparezca el cadáver, también sospecha que ella será la siguiente conociendo que el asesino y los sueños están ligados y que se traspasan a las mujeres a las cuales se les cuenta el asunto en una línea que parece no tener fin.

### **Adam Smith**

Este joven es un muchacho bastante alegre, se ha enfrentado al mundo y hasta cierto punto cree que lo ha vencido pues ha encontrado un ángel aunque tenga que compartirlo con otros.

Se crió en un orfanato cercano al barrio rojo pero pronto escapó de allí metiendose en bandas juveniles y grupos poco recomendables, su vida no llevaba a ningún sitio pero entonces una de las chicas que protegía por unas libras de los borrachos y abusadores le presento a Emily y quedo totalmente prendando de ella, desde entonces viven juntos en un

cuartucho que para ellos es como el palacio de la reina.

Debido a la situación repetitiva que han sufrido las chicas y a la información que le dio Lucy, sabe que todas las chicas han tenido extraños sueños antes de aparecer asesinadas, y que siempre desaparecen unos días antes de que aparezca el cadáver, también sospecha que ella será la siguiente conociendo que el asesino y los sueños están ligados y que se traspasan a las mujeres a las cuales se les cuenta el asunto en una línea que parece no tener fin

### **Madam Luvie**

Es una mujer mayor, pintoresca si se le saca del barrio donde vive, debido a sus pañuelos en la cabeza, sus mantones y sus faldas largas, que le hacen tener un aspecto mas enjuto aun del que tiene en realidad. Tuvo suerte desde pequeña porque tenia el don de poder sentir cosas que para otros eran desconocidas, sabia echar las cartas, leer la mano, incluso podía hablar con los difuntos si las condiciones eran las propicias y el espíritu del muerto quería decirle algo. Por todo ello ha vivido de su don acudiendo la gente a verla y recibiendo las voluntades de sus clientes.

Sabe que hace unas semanas algo rasgó el velo de la realidad y que un demonio fue convocado en las afueras de Londres, casualmente la cuarta victima vivía allí antes de fugarse, pero no sabe que tipo de demonio fue, aunque desde

entonces ha sentido la presencia de ese demonio cada vez que una de las chicas ha aparecido muerta y durante lo que ella supone los asesinatos siente el dolor en el mundo por la perdida de una de las hijas de Dios. Se siente mal por todo lo que esta sucediendo pero sabe que la policía no le haría el menor caso.

## *1. Inicio*

### **Willian Dodge (policia)**

*Otra llamada de un patrullero te ha hecho salir de tu mundo y volver a la fría realidad, mientras cruzas las calles en el coche patrulla que te lleva al lugar del encuentro, la gente te miraba como culpándote, o al menos eso imaginas, cinco chicas han muerto ya a manos a de ese hijo de puta, cinco sin contar la de esta noche y tu sigues sin ser capaz de encontrar una pauta aunque has puesto agentes de incógnito en la zona y has preguntado a todo el mundo nadie ha visto nada.*

*Al llegar a la zona del encuentro en la orilla del río entre unos juncos ha aparecido. Todo esta lleno de policías de uniforme que te dejan pasar nada mas verte.*

En este momento el jugador comienza, puede investigar un poco la zona o preguntar, allí hay un forense que le puede dar algo de información preliminar ahora que mire.

- El cuerpo, es el de una chica, esta desnuda e hinchada, la piel ha tomado un tono azulado, tendría unos ventidos años, de cabellos cobrizos y rizados, seguro que era bastante guapa aunque ahora tenga las facciones deformadas
- El forense, dice que la chica murió hace un par de días por la hinchazón del cuerpo y que seguramente haya ocurrido río arriba. Por la mañana tendrá el informe de la autopsia.
- Los indigentes duermen aquí cada noche entre cartones y periódicos viejos tan solo pueden decir que vieron algo raro entre los juncos y que al mirar se encontraron con la chica muerta y avisaron a un policía.
- Con una tirada de percepción normal vera a una chica llorando junto a un muchacho, tal vez conocieran a la victima, tal vez



puedan darle el primer paso para capturar al asesino.

#### **Arthur White (Periodista)**

*Tus contactos han llamado, otra chica a muerto, otra noticia para la primera plana, seguramente el mismo tipo que se ha cargado a las demás, sientes el dolor de los involucrados pero la noticia es la noticia no puedes hacer nada por evitarlo, la gente quiere saber lo que ocurre y tu quieres enseñárselo, en tu pequeño utilitario has llegado a la escena del crimen todo esta lleno de policías, todo el perímetro y no te dejan hacer ni una sola foto como el resto de las ocasiones pero intentas coger alguna frase entre los polis.*

En este momento Arthur podrá hacer tiradas de percepción de dificultad normal para descubrir

- Una chica, posiblemente otra prostituta esta allí sensiblemente afectada, tal vez conociera a la víctima...
- Junto a la chica hay un chico que le coge la mano de forma cariñosa y ella con los ojos llenos de lagrimas se desahoga sobre su hombro.

Si en algún momento Arthur hace la foto a la chica siempre aparecerá junto a ella una sombra grisácea que puede parecer un borrón.

#### **Emily Swamp y Adam Smith**

*La vida nunca os ha tratado bien a ninguno de los dos pero siempre habéis luchado y nunca creíais que encontraríais el amor, no hasta que Lucy os presentó, y desde entonces habéis luchado por sobrevivir los dos juntos, durante el día Adam barre en una peluquería y ganáis algo de dinero y por las noches Emily tiene que hacer la calle pero en un mundo tan oscuro como este no esta tan mal si con eso se puede dormir en un lecho blando y comer caliente todos los días. Las cosas iban mejorando hasta hace unos días cuando Cristal, la mejor amiga de Lucy fue víctima del asesino en serie, entonces Lucy os contó lo de los sueños que Cristal había tenido y que en ese momento ella también tenía pero ahora los sueños los tiene Emily.*

#### **Madam Luvie**

*No sabes porque pero tus pasos te han conducido hasta el río, una amalgama de gente se agolpa intentando ver algo, pero tu no necesitas mirar para ver lo que ya sabes, otra chica ha muerto, la has*

*visto, has sentido el dolor que ha sufrido, el dolor de su alma y luego, nada, el vacío como si nunca hubiera existido, tan solo una presencia que crecía tras asesinarla, no sabes que es, pero te ha atraído hasta aquí y aquí la sientes muy cerca de una muchacha que llora desconsoladamente, abrazada a un joven muchacho, ¿tal vez sea ella la próxima víctima?*

Madam Luvie tiene que hablar con la muchacha y al igual que los demás intentar que diga lo de los sueños, teniendo en cuenta que la chica es un jugador, se debe de interpretar.

En este inicio cada jugador debe de interaccionar con los demás, cada uno sabe cosas diferentes y pueden ir creándose los primeros nexos de unión entre los personajes que no se conocen y aprendiendo a confiar cada uno en las habilidades de los demás.

## *2. El Informe forense de Lucy*

A la mañana siguiente de aparecer Lucy muerta en el río el forense entrega el informe a William, es en todo idéntico a los anteriores, el establecimiento de relaciones sexuales próximas a la muerte, la expresión de dolor y la ausencia de heridas exceptuando la mordedura de los peces al cuerpo, lo cual implica que el cuerpo llevaría unos dos o tres días en el agua y teniendo en cuenta las corrientes el cuerpo habría bajado por el río unos kilómetros siendo arrojado al agua cerca de la casa de la casa del señor Oswell. También se ve un astillamiento y heridas superficiales en los dedos y huesos de la mano izquierda posiblemente a agarrarse con toda la fuerza posible a un trozo de madera o leña.

Se supone que los personajes deben de estar ya unidos si no haz que Madam Luvie esa noche tuviera la videncia del río cerca de una casa, de un cuadro político y de algo horrendo que sucede alrededor de la misma casa, la casa que días antes apareciera en los periódicos, la casa de los Oswell. Del mismo modo puede utilizar su clarividencia sobre Emily y vera un alma dañada y a todas las chicas muertas hasta llegar a Ingrid en la fiesta en casa de los Oswell y una sombra que parece observarla directamente justo antes de salir del trance, por lo cual debe de hacer una tirada de resistencia de -5 x2, y aunque la pase sentirá una extraña sensación de frío en el cuerpo



Arthur White, podría descubrir por medio de sus contactos que una chica acudió a la casa de Oswell días antes de aparecer muerta, información que podría ser descubierta por William si consigue interconectar los hilos entre Emily y las demás chicas, claro que esta no sabe que Ingrid, la chica en cuestión, estuvo en la mansión Oswel. Así mismo el periodista puede recibir una copia del análisis forense de la última víctima si mueve los cables adecuados.

Emily y Adam conocen mas o menos a todas las víctimas del asesinato y pueden llegar a querer investigar algo por su cuenta y descubrir cosas ya que en principio son los que mas información tienen.

Si siguen las pistas adecuadas también pueden descubrir la tarjeta del móvil de Ingrid en su casa, donde pueden verse fotos en la fiesta y como no, esta el señor Oswell, aunque unas fotos por los servicios de una mujer de su oficio no son suficientes para una orden judicial si pueden ser jugosas para la prensa sensacionalista, pero el magnate seguirá sin salir a la luz.

Sea como fuere los personajes irán descubriendo pistas que les apunten a la casa del Señor Oswell, pero siendo tan poderoso ¿como podrían conseguir entrar en ella?

Es a partir de este instante cuando los personajes empiezan a moverse por la trama esto ha llevado a incluir algunas escenas adicionales, que si bien pueden jugarse en algún otro momento se incluyen a continuación.

### *El bloque de apartamentos de Emily y de Adam*

Este bloque es donde vivían también Lucy y Cristal, aunque este piso ha sido registrado y para entrar hay que romper el precinto policial. En el apartamento no hay nada de interés, la policía buscó pruebas y lo investigó pero no hay nada.

El apartamento de Emily y Adam es por el contrario un hervidero, hay un caos ordenado, formado tan solo por una sala que hace las veces de salón-comedor y dormitorio, con una televisión vieja y una cama desecha con un montón de ropa encima que se expande alrededor, una cocina que lleva tiempo sin apenas servir para algo mas que para albergar cervezas

en la nevera y calentar precocinados en un horno sin limpiar durante meses. Al otro lado de la cocina esta el cuarto de baño, en esta zona si hay muchos cosméticos y un olor a colonia barata derivado del trabajo de la inquilina.

Este lugar puede ser de interés para encuentros de los personajes, es donde posiblemente todos vayan pasando para poder hablar con la pareja.

### *Centro de Mando del candidato*

Este local convertido en oficinas por el sobrino del Señor Oswell es otro lugar donde los jugadores podrán ir en según que ocasiones sobre todo si no pueden hablar con su tío. En este sitio llenos de banderitas y de gente, el joven Raymond puede recibirles siempre y cuando no haya ocurrido su “accidente” en la mansión. El muchacho de unos 25 años es bastante afable en un principio, pero poco a poco va dejando claras sus ideas, principios y finales y debe quedar claro que es un déspota, que no quiere inmigración, ni prostitución ni clases marginales en su utopía de gobierno llegando a rozar el fascismo y la xenofobia.

Si le preguntan por su prima se entristecerá, dirá que fue un malentendido que ella se fuera de casa, y al meterse donde se metió era normal que acabase mal, la quería mucho pero siempre fue una niña malcriada. Si preguntan por la presencia de Ingrid en la fiesta, contando que lo sepan y la pregunta la haga el policía y el periodista contestara “Sería la acompañante de algún amigo ya mayor de mi tío” restando importancia.

En el caso de que los personajes vayan a estas oficinas antes de que le ocurra la visita inesperada de su mercenario del otro lado, les dirán que Raymond Oswell lleva unos días desaparecido.

### *Apartamento de Ingrid*

Ingrid vivía también en el barrio rojo, era una chica bastante mayor en comparación con sus compañeras, 27 años y era muy famosa en el lugar, tanto por vecinos como por clientes. Ella escondió la tarjeta de su móvil con las fotos de la fiesta en un jarrón que tenía en su casa, y no lo encontraron. La casa es dentro de la pobreza adornada con un gusto exquisito, aunque también tiene el cordón policial, y entrar sería un delito a menos que fuera un policía. Describe un apartamento pequeño pero

bien puesto y limpio, con barra americana y con bastantes comodidades para la profesión de su inquilina, en el armario hay un vestido de noche bastante fuera de las posibilidades de la muchacha, si Madam Luvie lo toca sentirá que la presencia del mal estuvo muy cerca, casi oliendo el traje en una fiesta donde había música y gente importante en un salón donde puede ver al candidato Raymond Oswell

### *9. el bosque junto a la mansión Oswell*

*La zona es un bosquecillo oscuro de olmos bastante denso, aunque no impracticable, y el río pasa por su interior cerca de la gran mansión, en el área, el ambiente es tan gélido que hace erizarse los pelos de la nuca. Sentís como algo os observa en las sombras, no sabéis que es, pero la oscuridad aumenta, una nube de tormenta esta ocultando el sol, se levanta una incomoda brisa alrededor y arrastra una voz que susurra.*

*-No podréis detenerme...nunca-*

*Y la brisa por un instante se hace mas fuerte y fría hasta el punto de atravesaros el cuerpo. Luego el sol vuelve a salir, se escucha el río y los pájaros están cantando de nuevo.*

Este es el primer encuentro con el devorador de almas, aunque este no ha atacado si entre el grupo se encuentra Emily esta tiene que hacer una tirada de estrés de -13 x4 en lugar de -10 x3 como seria el de los demás.

Los personajes pueden intentar buscar al asesino que de seguro esta por la zona y el demonio al estar atado al mundo real tiene su forma corpórea en el sudario, aquí se puede organizar una buena persecución por el bosque disparándole o intentando alcanzarle hasta que de repente desaparece. Incluso si consiguen dispararle calcula los daños y demás para que crean que no es un ser sobrehumano.

Para la persecución el devorador no tiene que hacer tiradas ni nada parecido, ya que de hecho se va al estar relativamente débil pues ya ha hecho la visita a casa del señor Oswell, pero aun no es momento para que lo atrapen. Durante la persecución intenta dar rapidez y dinamismo a las acciones, están corriendo por medio de un bosque, los árboles y las sombras se cruzan, los colores grises no les dejan ver claramente la sombra que corre, pueden incluso quedarse aislados y

no ver a sus compañeros lo cual podría causar mas tiradas de estrés debido a la situación de tensión, sobre todo si han estado ya en la mansión.

Como regla podríamos aplicar lo siguiente, cada asalto los personajes deberían de hacer una tirada de correr sin modificar para no quedar atrás y si la fallan y no superan una de vigor, podrían sufrir 2d6+3 puntos de vida por darse con una rama en la cara o caer al suelo, así mismo los personajes deben de superar una serie de obstáculos en su persecución.

1. tras un par de asaltos corriendo los jugadores deben de pasar una tirada adicional de saltar problemática para saltar un tronco en mitad de su camino, no superarla resultara como que el personaje se detiene a pasar el tronco, rodearlo etc.
2. en el quinto asalto un desnivel en el suelo hará que se supere una tirada de saltar problemática para no caer al suelo y sufrir 2d6+3 de daño
3. finalmente en el séptimo asalto se necesitara nuevamente una tirada de saltar para poder sobrepasar unos matorrales que se encuentran en el camino, no superarla significa que no se puede seguir aunque si mirar por encima, pasarla equivale a que el personaje caiga en la orilla del río y no haya nada mas...tan solo la parilla de la mansión Oswell que gobierna el horizonte como un gigante dormido...

**Nota:** ten en cuenta que ha de parecer que el demonio es humano, tira dados tras la pantalla, mira alguna tabla si disparan... y da la sensación de que el asesino en cuestión no se ha volatizado sino que se ha ido río abajo.

Tras todo esto y buscar llegan a lo que seguro fue la escena del crimen, describe lo siguiente.

*La ropa de Lucy propia de su oficio esta esparcida por la zona junto con la de un hombre, la zona esta libre de hojarasca...ahora es cuando podemos empezar a aplicar habilidades y ventajas*

Con tiradas de percepción:

- Normal: se encuentran en la corteza de un árbol las marcas de unos dedos humanos.
- Difícil: se ve el rastro por donde la pareja llego al lugar si se siguen se

encontrara un coche de gran cilindrada burdamente camuflado con ramas.

- En el habitáculo del coche no hay nada, y en el maletero esta el cuerpo de un hombre en avanzado estado de descomposición.

Deben de denunciar lo acontecido y tanto si va Willian como si no, la zona será un hervidero de policías en pocos minutos.

En esta escena si a Madam Luvie se le ocurre puede utilizar sus dotes de clarividencia aunque esto puede resultar peligroso para ella como comprobara.

Si tiene éxito en el bosquecillo vera lo siguiente.

*Una pareja aparece en el claro del bosque es de noche y hace frío pero no parece afectarles, ella es morena alta de piel tersa y dorada como la miel, ojos marrones y de labios gruesos pero perfilados bajo una nariz respingona. Él, rubio, de piel clara, y ojos azules como el cielo se desnudan y el comienza a tomarla, al principio es suave y dulce con ella, luego ella se queja y le pide que pare, pero el la sujeta fuerte y ella empieza gritar de dolor y miedo, el hombre se ha transformado en una sombra envuelta en un sudario, no la daña físicamente simplemente le tiene una mano puesta en el pecho pero ella grita de dolor se agarra a un árbol y arranca parte de su corteza, los gritos son de desesperación y de repente un espasmo y deja de gritar, de moverse de respirar. El se separa de ella y la arroja al río como si arrojara una cáscara vacía, entonces se gira, te mira, alza una mano y dice con una voz susurrante.*

*-tu, vieja, no podrás hacer nada por detenerme...- y se lanza contra ti, sacándote del trance.*

Naturalmente eso no entra dentro de la clarividencia se supone que no deberían de poder verla igual que ella no puede actuar en la escena pero eso, sea lo que sea lo ha hecho, de modo que Madam Luvie se ve obligada a realizar una tirada de estrés -15 x3

Con total seguridad el día ya habrá sido demasiado para todos Emily y Adam han visto un cadáver mientras que Willian necesitara estar con lo del coche, Arthur tiene que escribir su artículo, y Madam Luvie recuperarse de la situación

Aun así si alguno quiere hacer algo mas que lo haga, incluso ir a casa de los Oswald donde los criados pueden darles

algo de beber y comer si van con la policía, pero poco mas pues el señor sigue estando muy afectado por lo que ha ocurrido con su hija.

#### *4. Un día mas...*

Durante esa noche Emily vuelve a tener sus pesadillas, ya esta en la segunda fase. El devorador tiene hambre después de todo el poder gastado para huir y para poder ver y atacar a Luvie en el vinculo de clarividencia.

Por la mañana están los informes del muerto y el coche.

El muerto se llama Eduard Green, un abogado de renombre, principal rival político de Raymond Oswald y principal sospechoso, en un principio de los crímenes, pero al producirse otro estando el bajo vigilancia ha sido considerado inocente. La denuncia de desaparición del muerto tuvo lugar exactamente dos días antes de la aparición del cuerpo de Ingrid, la primera victima. Tenia una especie de dentellada o el garrazo de un gran animal en el cuello y esa fue la causa de la muerte. El coche por su parte tenia el motor sin utilizar desde aproximadamente el día en que desapareció su dueño, lo curioso es que sobre él hay varias multas de trafico por mal aparcamiento o conducción superando limites de velocidad en los días que coinciden con los asesinatos del resto de las victimas.

Para Willian todo debe de ir ya apuntando de un modo u otro al señor Oswald y si comparte su información con los demás puede que piensen de manera similar. Pero el devorador de almas se ha adelantado a ellos...



## 5. *La casa del señor Oswald*

Nuestro demonio antes de cobrar su última víctima y desaparecer del mundo tiene que romper el trato, por ello acudió a la casa del magnate para llevar a cabo su plan durante la noche anterior.

*La cancela de la finca esta cerrada, tirada de percepción difícil para darse cuenta de que la cancela parece estar oxidada como desde hace mucho tiempo, las hojas secas de las enredaderas están ocupando gran parte del camino de asfalto y la fuente que hay en la entrada de la casa esta seca y con indicios de tierra y abandono.*

*En el aire flota un olor fuerte y dulzón como a carne podrida, la puerta principal esta cerrada.* Si los jugadores optan a ir por detrás encontrarán unas perreras con los dos doberman muertos sin herida alguna y con los cuerpos en avanzado estado de descomposición. (tiradas de estrés pertinentes por causas naturales) la puerta trasera esta abierta y da a una cocina bien iluminada, en el suelo esta el bulto de una doncella muerta, una tirada de medicina a nivel normal dirá que por la posición y la expresión del rostro posiblemente muriera de un infarto al corazón (de nuevo estrés por causas naturales) si Arthur esta, reconocerá a la doncella como una de las que le intercambié información a cambio de unas libras. En el salón se encuentran dos cuerpos, uno de ellos boca abajo es el del sobrino del señor Oswald, esto podrán saberlo una vez se levanten los cadáveres o

se reconozca el rostro de el joven afamado.

*El joven pupilo esta tumbado boca abajo con un atizador clavado en la nuca y un charco de sangre absorbido por la moqueta del suelo, mientras que contra una pared se encuentra el cuerpo mutilado del propio señor Oswald, en el cuello tiene lo que parece ser una dentellada de algún tipo de animal y el estomago lo tiene abierto en canal con las tripas esparcidas a su alrededor, todo un espectáculo dantesco (mas tiradas de estrés correspondientes).*

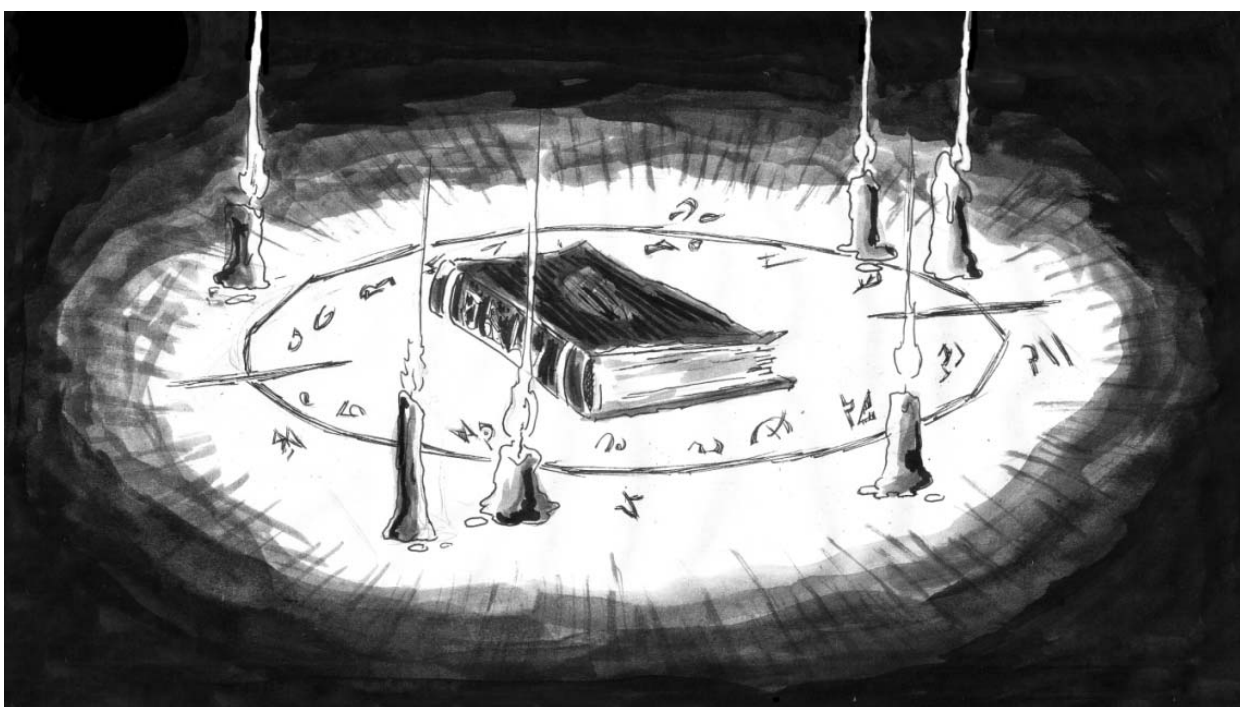
Cuando vean los muertos todos deberán de realizar una tirada de esencia si la pasan notaran como si algo aun estuviera en la casa, no están solos... y es cuando:

*La luz del sol comienza a apagarse, se levanta un viento silbante que golpea las ventanas como si fuera un ariete que intentara entrar y un frío glacial comienza a apoderarse del aire de la casa, en la cocina se escucha una puerta cerrarse con un fuerte golpe....*

Sin duda los jugadores que estén en el lugar acudirán a la cocina, la puerta se ha cerrado y al mirar fuera verán a los dos doberman en pie acechando la casa, vivos si no fuera por que tienen los ojos rojos como la sangre y la carne podrida le cuelga de sus ahora fofos y rechonchos cuerpos, en ese momento se escucha una voz que arrastra el viento:

*-No me detendréis, morid...-*

Si salen de la casa serán atacados por los animales pero no atacaran a Emily bajo ningún concepto, ella es el alimento de su señor...al menos mientras estén dentro



de la casa estarán relativamente seguros pero eso ellos no lo saben de modo que puedes jugar un poco causando escenas de terror psicológico, como un abrigo colgado en un perchero que parezca una forma humana en la penumbra, las campanas de un reloj de pared y cosas similares.

El resto de la casa esta completamente normal, como si no hubiera pasado nada en ella, pero no hay nadie mas ni vivo ni muerto, es una casa de un hombre rico sin mas, aquí se pueden crear alguna situación de tensión pero sin mas cuestiones. Al menos hasta que bajan al **sótano**, en él encuentran un circulo de velas, con unos intrincados dibujos alrededor y en el interior un libro sobre el suelo.

En el libro se redacta un supuesto conjuro de invocación de un tipo de demonios que conceden deseos a cambio de almas de mujeres. Algo realmente extraño pero que puede encajar con todo lo que sucede. En el libro también pone que este tipo de demonios debe de ser invocado en un cementerio antiguo, tanto William como Arthur y Madam Luvie, sabrán de inmediato que el cementerio mas antiguo de Londres es el cementerio de Highgate, adicionalmente Madam Luvie tendrá algo de información complementaria sobre el cementerio, entregar en este momento o cuando sea informada del suceso. Afortunadamente viene descrito que el demonio, un Devorador de Almas esta ligado al frío, de modo que el fuego puede dañarlo gravemente.

La cosa ya debe de ser un poco paranoide, pues la invocación de demonios y demás historias paranormales se escapan de la mente racional de algunos de los personajes mientras que se entra en el campo de otros.

En una de las habitaciones del piso superior esta la sala de seguridad de la finca, varios ordenadores controlan varias cámaras, en ellas se ha grabado todo y si se pasan varias horas buscando se pueden encontrar los siguientes hechos importantes:

- *La noche de antes mientras el señor Oswell y su sobrino hablan sobre su carrera política y el desdichado hallazgo de su hija, el señor Oswell parece preocupado pero su sobrino esta exultante con su ascenso meteorico y lo intenta tranquilizar. Mientras en otra cámara se ve como la cancela se*

*abre sola, con una tirada de percepción muy difícil pueden verse marcadas unas huellas en el césped cercano al camino pero nadie las provoca. La cancela se cierra y comienza oxidarse, mientras la fuente se seca de improviso y los árboles y enredaderas dejan caer multitud de hojarasca, en otra cámara los perros parecen tener un espasmo y mueren casi sin emitir sonido, siguiendo el curso de los acontecimientos la puerta de la cocina se abre y se escucha un grito, la doncella cae al suelo y una sombra pasa frente a la cámara, es una sombra oscura como alguien envuelto en un sudario de oscuridad.*

*Tras el grito, el sobrino de Oswell acude a ver que sucede y al ver a la muchacha muerta va avisar en a su tío momento en el cual reaparece la sombra clavándole el atizador en la nuca entonces se puede observar una pequeña conversación entre el señor Oswell y la sombra.*

*-Tu mataste a mi hija...-*

*-Me pidió que la encontraran y así ha sido, me pidió que este alfeñique subiera políticamente y así ha sido.-*

*La voz del señor Oswell se entrecorta*

*-Yo he pagado, te alimentarías de siete almas de mujer y yo te proporcionaría la primera.-*

*La sombra se acerca en ese momento al ricachón alzando una terrible garra.*

*-Aun me falta una, pero no voy a irme, me gusta esto, aquí puedo alimentarme con facilidad, solo usted se interpone entre mi y la eternidad en la tierra lejos del infierno.-*

*Justo antes de que la garra alcance al humano en el cuello este grita*

*-No! No! Nooooooooo!!!.-*

*pero la presa se ha hecho, se escucha crujir y derramarse algo por el suelo mientras la voz susurra nuevamente.*

*-¿Nadie le enseño a no hacer tratos con demonios, señor*

Oswell?- y una risa, luego deja caer el cuerpo y desaparece.

- Tras un tiempo mas largo puede verse a Ingrid, la primera victima, en una fiesta como acompañante del señor Oswell y como todos la tratan con aprecio y de forma indiferente al trabajo que todos saben que realiza, y entre los asistentes a la fiesta la misma sombra que se mueve como si fuera invisible para los asistentes acercándose cada vez mas a Ingrid hasta que la toca en el hombro, esta sufre un leve desfallecimiento y la sombra vuelve a desaparecer.

En cualquier lugar de la casa Madam Luvie puede ejercer sus poderes de clarividencia para ver esto si no son capaces de dedicar el tiempo suficiente a las grabaciones o no pasan las tiradas de informática necesarias.

De todas formas para saber como destruir al demonio hay que leer el libro, cosa que les llevara todo lo que quede día y la noche, amen de que hay que salir de la casa matando a los perros.

## *6. El ultimo día*

Tras jugar las escenas 3 y 5 llegamos casi al fin de la aventura y durante esta noche en la cual alguien puede leer el libro, o pueden seguir haciendo pesquisas, y las pesadillas de Emily llegan a su fin, sabe perfectamente que morirá a la siguiente noche, esto requiere una tirada de estrés adicional -10 x 4

En la lectura del libro se descubren varias formas de acabar con el demonio.

1. si el demonio mata a una victima y no hay otra "infectada" para tener los sueños el demonio partirá a su plano cuando termine de devorar esta ultima y desdichada alma. (por si a los jugadores se les ocurre dejar morir a Emily, recuerda que Madam Luvie esta metida en el asunto por lo cual no habría terminado la cadena)
2. haciendo que el demonio acepte otro trato y una vez cobrado el tributo se iría, pero ya han visto lo que este demonio es capaz de hacer para quedar libre de irse.
3. llevando al demonio hasta el cementerio donde ha sido invocado

y una vez allí destruirlo físicamente con el elemento opuesto al que el mismo produce.

Ninguna de las opciones es factible en principio pues el demonio es mas fuerte y mas rápido y puede que más inteligente que varios de ellos juntos pero aun tienen una baza a su favor, Emily esa noche seria un reclamo para el y acudirá donde ella este, y ella debería de estar en el cementerio...

Con una tirada de ciencias ocultas o parapsicología los personajes descubrirán que aunque es poco probable que el demonio sufra heridas de bala o armas normales, debido a que es un demonio del frío estará virtualmente indefenso frente al fuego, ahora solo les queda prepararse para la noche...

## *7. El cementerio de Highgate*

Este cementerio tiene mas de 52000 tumbas, y esta dividido en dos partes, la este y mas moderna tiene tumbas como la de Karl Marx, y es mas discreta que la Oeste, lugar donde los personajes tendrán que montar la emboscada, esta zona tiene muchísimas tumbas y esta cerrada al publico durante la noche. Tiene una exuberante vegetación que tapa mausoleos enteros y en cualquier parte aparecen estatuas, rostros de querubines y piedras con tallados fantasmagóricos.

### *5.1. el camino de los personajes*

Los personajes deberán de entrar por la parte este abierta al publico incluso de noche donde un bosquecillo se mezcla con las tumbas dándole un aspecto realmente estremecedor, esta noche hay algo de neblina baja y aquí y allá hay grupos de adolescentes góticos jugando a la wija o simplemente bebiendo cerveza, incluso un grupo de muchachos y muchachas jugando al rol en vivo, y claro ¿qué mejor lugar para ambientar una historia de terror que este? Lo que todos ellos ignoran es que el grupo de que mueve en la penumbra esos adultos que cruzan las sombras no estan jugando, van realmente a enfrentarse a un demonio que quiere alimentarse de una muchacha, que ya ha matado, que ha roto el trato que lo ataba el mundo humano y que esta ansioso de alimentarse de nuevo de un alma humana.





Luego han de tomar el camino que une las dos partes del cementerio donde hay cierta tranquilidad y donde madam Luvie comenzara a sentir extrañas vibraciones. Una vez cruzado el camino llegaran a la parte Oeste, es en esta sección donde habitan multitud de espíritus y almas en pena por lo cual los poderes de la médium no deben de utilizarse o ella misma quedara poseída como aliada del demonio.

Una vez dentro verán calles y calles en un laberinto de nichos, y entradas a las catacumbas donde hay mas gente aun enterrada, la caza puede convertir a los cazadores en presas si no tienen suficiente cuidado. Siguiendo el camino principal llegaran a la avenida egipcia.



Es en esta zona donde los mayores mausoleos se disponen a todo su largo bajo una bóveda de árboles que se han retorcido como si algo maligno los hubiera hecho crear una oscuridad perpetua en la avenida, la cual desemboca en una plaza con un cedro del Líbano en el centro, este es el corazón del cementerio, su parte mas antigua y aquí el demonio tiene que rendir cuentas. Si lo atraen hasta aquí deberán de vencerlo con el fuego pues a armas blancas y de fuego es inmune aunque si se le diera en una zona vital para un humano podría quedarse durante unos instantes (1d4 asaltos) a la mitad de su actuación.

Ten en cuenta que al aparecer todos lo verán como la sombra negra que es, exceptuando a Emily que quedara completamente prendada olvidando a Adam y los demás, pero si se puede usar esto a su favor y saben llevar la situación pueden utilizar a la joven para perseguirlo y darle muerte en algún rincón o catacumba del antiguo cementerio...hay que tener en cuenta de que el demonio sabe como puede ser destruido y eso le hará saber cuando ha de huir por su propia vida.

## 6. Finales

En esta aventura pueden ocurrir varios finales:

1. que el demonio consiga asesinar a Emily, en ese caso a la noche siguiente Madam Luvie tendrá el primero de los sueños...
2. que destruyan al demonio, Emily seguramente tenga secuelas psicológicas de por vida pero volverá a dormir tranquila
3. si consiguen que el demonio haga otro trato Emily morirá igualmente y muy posiblemente todos los que hayan negociado con el, eso si después de haberlo conseguido de un modo relativamente retorcido.

A pesar de todo hay que tener en cuenta de que alguien debe de ser presentado como el asesino ante la ley y no se puede presentar a un demonio pues no entra dentro de la racionalidad, así que eso puede ser toda otra aventura por jugar aunque los asesinatos dejen de sucederse...

## 7. Epílogo

Como una buena historia de terror he decidido meter la escena de que la historia no ha terminado al final, es un recurso un tanto típico pero me apetecía ponerlo en esta versión, nunca se sabe... la escena va dedicada para uno de los personajes que hayan sobrevivido, preferiblemente William o Arthur:

*Vas paseando por la noche, han pasado ya un par de meses de la pesadilla, vencisteis al demonio, salvasteis al mundo de esa criatura, nunca volverás a ver el mundo como antes y te compadeces de la pobre Emily que esta bajo tratamiento, al menos tu sigues con tu trabajo. Te detienes para encenderte un cigarrillo, de repente notas que todo esta en silencio, demasiado silencio, aun con la cerilla en las manos miras por el rabillo del ojo en todas direcciones, notas una brisa fría como el hielo que te golpea desde atrás atravesándote, un brisa que reconoces perfectamente del bosquecillo tras la derruida mansión Oswald. Te giras y no hay nada, no hay nadie, pero notas aquella presencia, solo el frio que te cala como si no tuvieras piel ni carne en los huesos, y de repente una voz, un susurro es arrastrado por el aire, un susurro que te hace dejar caer el cigarrillo al suelo...*

*-Le dije que no podría matarme....-*

*Haces lo unico que puedes hacer en este instante, te das la vuelta y sales corriendo...*



## Ayudas

### *Línea de chicas asesinadas por el demonio*

Ingrid Wilson → Glory O'Connor  
→ Laura → Olivia, (Mary Oswald) hija escapada del señor Oswald, encontrando su cadáver la policía cumple una de las partes del trato con el propio señor Oswald, el mismo día su primo asciende en el partido al encontrarse en la zona de la aparición del cadáver de su prima a su mayor competidor político Eduard Green (ver sección 4) → Cristal → Lucy → Emily, la chica sabe que será la próxima y su novio intentara evitarlo por todos los medios, sobre todo desde que aparece el cuerpo sin vida de Lucy. (principio del modulo)

### *Personajes*

**Señor Oswald:** Patriarca de la familia y quien ha invocado el demonio.

**Raymond Oswald:** sobrino del patriarca es uno de los benefactores del trato con el devorador de almas.

**Eduard Green:** abogado y político rival de Raymond Oswald en su carrera política, sospechoso de los asesinatos de las chicas hasta que estando en arresto preventivo se produce otro, aparecerá muerto durante la aventura.

Autor: Miguel Ángel López Torralba  
Aka Mithrandril, Aka Sr.Long  
Dibujos: Alex Koña

# Ragnarok

## Características:

Coste	Característica	Nivel
20	Fuerza	16
15	Destreza	10
20	Constitución	16
	Inteligencia	7
	Carisma	7
	Voluntad	7
15	Percepción	10
	Esencia	7

## Características secundarias

coste	característica	Nivel
20	Vigor	10
	Reflejos	10
20	Coraje	10
	Conocimientos	7

Puntos de coraje	RaD	Puntos de experiencia
10	15	

## Ventajas y desventajas

Ventaja / desventaja	efecto
Ciudadano de segunda	-5
marrullero	5
Sentido del peligro	6

## Equipo

Navaja, ropa de pandillero, gazuas, 50 libras

Nombre: Adam Smith

Edad: 20 Altura: 180 Peso: 82

Nación: ingles Profesión: delincuente juvenil

Descripción psicológica: alegre y desenfadado pero preocupado por su angel

Descripción física: moreno, piel morena, ojos oscuros, con el pelo despeinado bastante fornido

## Puntos de vida:

### Puntos de vida por herida

(-1) Herida leve 40% 32

(-2) Herida consider. 30% 56

(-3) Herida grave 20% 72

(-4) Herida mortal 10% 80

Puntos de vida	Puntos de daño
80	

## Habilidades:

Habilidad	nivel							Car
Lanzar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
saltar	X	2	3	4	5	6	7	Vig
Trepar	X	2	3	4	5	6	7	Vig
Correr	X	X	3	4	5	6	7	Vig
Frialdad	X	2	3	4	5	6	7	Vol
Buscar	X	X	3	4	5	6	7	Per
Intuición	X	2	3	4	5	6	7	Per
Abrir cerraduras	X	X	3	4	5	6	7	Des
Armas improvisadas	X	2	3	4	5	6	7	Per
Comabte sin armas	X	X	3	4	5	6	7	Per
Navaja	X	2	3	4	5	6	7	Per
Coche	X	2	3	4	5	6	7	Per
Con de la calle	X	X	3	4	5	6	7	Vol
Leguaje callejero	X	X	3	4	5	6	7	Car
Robar bolsillos	X	X	3	4	5	6	7	Des
sigilo	X	2	3	4	5	6	7	Per
	1	2	3	4	5	6	7	
	1	2	3	4	5	6	7	
	1	2	3	4	5	6	7	

# Ragnarok

## Características:

Coste	Característica	Nivel
	Fuerza	14
	Destreza	9
	Constitución	14
20	Inteligencia	12
15	Carisma	11
	Voluntad	9
10	Percepción	10
	Esencia	9

## Características secundarias

coste	característica	Nivel
	Vigor	8
	Reflejos	9
	Coraje	9
20	Conocimientos	12

Puntos de coraje	RaD	Puntos de experiencia
9	12	

## Ventajas y desventajas

Ventaja / desventaja	efecto
indiscreto	-5
Camaleón social	5

## Equipo

Gabardina, sombrero, camara reflex,  
300 libras

Nombre: \_Arthur White

Edad: \_25\_ Altura: \_1,75\_ Peso: \_70

Nación: \_ingles\_ Profesión: \_periodista

Descripción psicológica: un tipo frio que parece no tener sentimientos pero en el fondo es buena persona

Descripción física: \_rubio, de ojos grises, siempre lleva barba de un par de dias

## Puntos de vida:

### Puntos de vida por herida

(-1) Herida leve	40%	28
(-2) Herida consider.	30%	49
(-3) Herida grave	20%	63
(-4) Herida mortal	10%	70

Puntos de vida	Puntos de daño
70	

## Habilidades:

Habilidad	nivel							Car
Lanzar	1	2	3	4	5	6	7	
saltar	X	2	3	4	5	6	7	
Trepar	X	2	3	4	5	6	7	
Correr	X	2	3	4	5	6	7	
Frialdad	X	X	3	4	5	6	7	
Buscar	X	X	X	4	5	6	7	
Intuición	X	X	3	4	5	6	7	
Archivos/bibliotecas	X	X	3	4	5	6	7	
Audiovisuales	X	X	3	4	5	6	7	
Alemán	X	2	3	4	5	6	7	
Fotografía	X	2	3	4	5	6	7	
regateo	X	X	3	4	5	6	7	
Coche	1	2	3	4	5	6	7	
Sigilo	X	X	3	4	5	6	7	
Charlatanería	X	2	3	4	5	6	7	
Informatica	X	2	3	4	5	6	7	
Comb sin armas	X	2	3	4	5	6	7	
nadar	X	2	3	4	5	6	7	
	1	2	3	4	5	6	7	

Ragnarok

### Características:

Coste	Característica	Nivel
10	Fuerza	12
	Destreza	9
	Constitución	12
80	Inteligencia	7
	Carisma	13
	Voluntad	7
15	Percepción	7
	Esencia	10

### Características secundarias

coste	característica	Nivel
	Vigor	7
20	Reflejos	10
	Coraje	8
	Conocimientos	7

Puntos de coraje	RaD	Puntos de experiencia
8	10	

### Ventajas y desventajas

[illegible]

## Equipo

Ropa sexy, abrigo  
entallado, navaja, 100libras

Nombre: Emily Swamp

Edad: 22 altura: 168 Peso: 50

Nación: inglesa    Profesión: prostituta

Descripción psicológica: una chica sensible y asustadiza q sabe que es la próxima víctima del asesino

Descripción física: \_rubia, ojos claros  
piel dorada y unas curvas bastante  
pronunciadas hacen que se gane la vida  
con su trabajo...

Puntos de vida:

## Puntos de vida por herida

(-1) Herida leve	40%	24
------------------	-----	----

(-2) Herida consider. 30% 42

(-3) Herida grave	20%	<u>54</u>
-------------------	-----	-----------

(-4) Herida mortal	10%	60
--------------------	-----	----

Puntos de vida	Puntos de daño
60	

Habilidades:

[illegible]

# Ragnarok

## Características:

Coste	Característica	Nivel
-20	Fuerza	10
	Destreza	9
-20	Constitución	10
20	Inteligencia	12
	Carisma	9
40	Voluntad	13
	Percepción	9
40	Esencia	13

## Características secundarias

coste	característica	Nivel
-30	Vigor	2
	Reflejos	9
	Coraje	11
	Conocimientos	12

Puntos de coraje	RaD	Puntos de experiencia
11	3	

## Ventajas y desventajas

Ventaja / desventaja	efecto
Doble nacionalidad	5

## Equipo

Baston, biblia de bolsillo, rosario, collares con amuletos, ropas excéntricas.

Nombre: Madam Luvie

Edad: 60 Altura: 1,58 Peso: 59

Nación: ingles/española Profesión: medium

Descripción psicológica: ferviente creyente en los fenómenos paranormales y bastante seria en todos sus actos

Descripción física: enjuta pequeña encorbada arrugada, y vestida como una gitana de las que leen la mano solo que ella si ve las cosas de verdad...

## Puntos de vida:

### Puntos de vida por herida

(-1) Herida leve 40% 20

(-2) Herida consider. 30% 35

(-3) Herida grave 20% 45

(-4) Herida mortal 10% 50

Puntos de vida	Puntos de daño
50	

## Habilidades:

Habilidad	nivel							Car
Lanzar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
saltar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
Trepar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
Correr	1	2	3	4	5	6	7	Vig
Frialdad	1	2	3	4	5	6	7	Vol
Buscar	1	2	3	4	5	6	7	Per
Intuición	X	X	3	4	5	6	7	Per
Astrología	X	2	3	4	5	6	7	Int
Charlatanería	X	X	3	4	5	6	7	Int
Ciencias ocultas	X	X	3	4	5	6	7	Int
Parapsicología	X	X	3	4	5	6	7	Int
Mitología	1	2	3	4	5	6	7	Int
Clarividencia	X	2	3	4	5	6	7	Ese
Mediumnidad	1	2	3	4	5	6	7	Ese
Teología	X	2	3	4	5	6	7	Int
Ingles	X	X	3	4	5	6	7	Int
baston	1	2	3	4	5	6	7	Per
	1	2	3	4	5	6	7	
	1	2	3	4	5	6	7	



# Ragnarok

## Características:

Coste	Característica	Nivel
	Fuerza	14
15	Destreza	11
	Constitución	14
20	Inteligencia	12
	Carisma	9
	Voluntad	9
15	Percepción	11
	Esencia	10

## Características secundarias

coste	característica	Nivel
40	Vigor	10
	Reflejos	11
	Coraje	10
40	Conocimientos	13

Puntos de coraje	RaD	Puntos de experiencia
10	15	

## Ventajas y desventajas

Ventaja / desventaja	efecto
Mal temperamento	-5
Conocimiento de la vida	6
Poder legal	7

## Equipo

Gabardina, pantalones, equipo de recoger pruebas, beretta9mm, cargador extra, 200libras

Nombre: William Dodge

Edad: 37 Altura: 1,75 Peso: 80

Nación: Ingles Profesión: policia

□omplexión□ psicológica: un tipo austero, serio, pero al mismo tiempo no acepta la derrota.

□omplexión□ física: bastante serio, peinado engominado y de □omplexión normal

## Puntos de vida:

### Puntos de vida por herida

(-1) Herida leve 40% 28

(-2) Herida consider. 30% 49

(-3) Herida grave 20% 63

(-4) Herida mortal 10% 70

Puntos de vida	Puntos de daño
70	

## Habilidades:

Habilidad	nivel							Car
Lanzar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
Saltar	1	2	3	4	5	6	7	Vig
Trepar	1	2	3	4	5	6	7	Virg
Correr	X	2	3	4	5	6	7	Vig
Frialdad	X	X	3	4	5	6	7	Vol
Buscar	X	X	X	4	5	6	7	Per
Intuicion	X	X	3	4	5	6	7	Per
Cuerpo a cuerpo	1	2	3	4	5	6	7	Per
Porra	1	2	3	4	5	6	7	Per
Pistola	X	X	3	4	5	6	7	Per
Escopeta	1	2	3	4	5	6	7	Per
Conducir	X	X	3	4	5	6	7	Per
Criminología	X	2	3	4	5	6	7	Int
Derecho	X	2	3	4	5	6	7	Int
Lenguaje callejero	X	2	3	4	5	6	7	Car
sigilo	X	2	3	4	5	6	7	Vol
nadar	X	2	3	4	5	6	7	Vig
Conon calle	1	2	3	4	5	6	7	vol
	1	2	3	4	5	6	7	