

# LONDRES DESPUÉS DE MEDIANOCHE

Por Luis F. Tadevs

UN MÓDULO PARA

## RAGNAROK

MERRICK & HOUSE inc.



# Londres después de Medianoche

Por Luis F. García Tadevs

"Londres después de Medianoche" es una aventura escrita para el Juego de Rol **Ragnarok** (en su primera edición) y está basada en las leyendas que giran en torno a la película homónima. Ha sido escrita según los parámetros acordados dentro de la primera edición del proyecto **Shitstorm**, que obliga a utilizar 3 elementos inconexos dentro de un mismo módulo: *Adolescentes*, *Hollywood años 20*, y *John Woo*. Está pensada para ser dirigida a un grupo de 4 o 5 personajes, donde todos deben pertenecer a la editorial/fundación *Merrick House*: los PJs pueden ser Escritores, Estudiantes, Fotógrafos, Periodistas o Reporteros del misterio (ver apéndice) vinculados a la revista *Strange Times*; pero otro (*la niñera*) debe elegir entre Aventurero siniestro, Médium, Mercenario, Parapsicólogo o Sacerdote, habrá tenido varios encuentros previos con entes paranormales y pertenece a una de las brigadas de acción del Grupo XIII. Con un ritmo de juego normal por parte de los jugadores, la duración estimada de esta aventura es de 1 o 2 sesiones.

## Estos son tiempos extraños

Edimburgo, Marzo de 2015. Los PJs se encuentran en la sede de la nueva *Merrick House*, concretamente en las oficinas que corresponden a la redacción de la revista *Strange Times* para la que trabajan. La *Strange Times* fue una de las novedades que trajo consigo ver resurgir a la *Merrick* de sus cenizas cual ave fénix. Esta revista se dedica a la divulgación del misterio publicando tanto en formato físico como en digital y destaca por su aparente rigurosidad y falta de sensacionalismo. Los temas que trata la revista tampoco son una novedad dentro de las publicaciones del sector: misterios de la Antigüedad, ocultismo, Parapsicología, Ufología, conspiranoia y cosas por el estilo. Los PJs son un grupo de redactores y reporteros que encajan dentro de lo que podríamos llamar cariñosamente "*frikis de lo oculto*", salvo uno. Esa nota discordante, ese PJ diferente al resto es lo que en el renovado Grupo XIII se conoce como *la niñera*, un veterano agente de campo que vela por la seguridad de los novatos. Comenzará la aventura observando al resto de PJs desde la distancia, vigilándolos desde la sombra (al fin y al cabo es el procedimiento

habitual). Si todo sale bien, como de costumbre, ni siquiera notarían que está allí. Por desgracia esto no será así en esta ocasión...



Como máster puede tener bastante gracia que vayas creando un cierto estado de paranoia entre tus jugadores si cada cierto tiempo les vas pidiendo que realicen tiradas ocultas de percepción para transmitir la sensación de que alguien les observa, que alguien les está siguiendo en un coche, que ese señor lleva tres horas plantado en la cafetería con el periódico abierto por la misma página y aún no ha tocado su taza de café. Piensa que los PJs trabajan para una revista del misterio y suelen tocar temas poco ortodoxos, en su mente esta plantada la semilla de un posible conspiranoico, no sería raro que pensaran que les persiguen agentes gubernamentales o incluso los *Men in Black*.



**Nota para el máster:**

*Este PJ agente del grupo XIII entrará en escena en el momento en que el C.I. (Consejo de Investigación) llegue a la conclusión de que es muy posible que los reporteros estén sobre la pista de algo importante que pueda entrañar ciertos peligros para su seguridad, es decir, a partir de la escena del descubrimiento de los cadáveres en la residencia de los Douglas. Ruega al jugador algo de paciencia, pues tendrá que esperar antes de entrar en acción.*

Los PJs serán llamados al despacho del sr. Whales, el editor jefe. De entre la miscelánea de reportajes y temas a tratar en el número de la *Strange Times* que corresponde al mes de Abril les encarga que cubran una noticia en Londres. Es una historia de tintes bastante costumbristas y nada tenebrosa, parece ser que *unos niños se han hecho ricos tras vender una vieja película por Ebay*. Últimamente los temas parapsicológicos andan de capa caída y hay que tirar de donde se pueda para rellenar páginas de la revista; quizás con una buena sesión de fotos y una entrevista interesante puede hilarse todo el asunto con las consabidas leyendas urbanas y aportar un toque *creepy* a la historia. El asunto es el que es, pero hay que saber venderlo.

En principio, y visto el escaso interés que puede tener la historia, se les ha asignado una página, o dos si la cosa se alarga. La idea es ir a Londres (*ya disponen de los billetes de avión, viaje y gastos pagados por las dietas*), entrar en contacto con los muchachos, hablar con ellos sobre la película, grabar unos videos breves para la web (*si no tienen inconveniente*) y volver a casa.

Es importante que como Máster sepas dosificar la cantidad de información que vas aportando a los jugadores. Si los PJs demandan más información del asunto, el sr. Whales les entregará una fotocopia con una serie de guiones donde se trata la reciente aparición de una copia en buen estado de una vieja película de terror titulada *London after Midnight*.



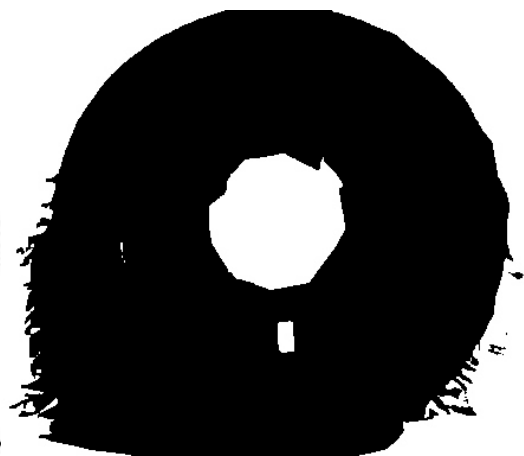
En pocas palabras, lo que dice el texto es que *London after Midnight* era una icónica película de terror del Hollywood de los años 20 dirigida por Tod Browning y protagonizada por Lon Chaney senior, que se consideraba perdida





... pues todas las copias conocidas se quemaron durante el incendio de unos almacenes de la Metro Goldwin Mayer. Lo peculiar de la historia, unido al carácter siniestro de algunos fotogramas recuperados ha hecho que con el paso de los años el filme adquiriese un halo de *película maldita*. Que haya aparecido una copia sin duda es una gran noticia tanto para la productora como para los cinéfilos de todo el mundo.

Según un *breve* rebotado por la *BBC News*, la copia de la película fue encontrada por Clive Douglas, Howard Hanley y Mary Masefield, tres adolescentes conflictivos que se encontraban cumpliendo una pena en concepto de trabajos a la comunidad y servicios sociales. Una de las labores que se les había encomendado era la limpieza del sótano del *Hogar para jubilados* de Bramerton street, un asilo de ancianos de aspecto victoriano situado en Whitehall, uno de los viejos suburbios de Londres. Parece ser que los supervisores del asilo consideraron que, salvo un par de muebles y un piano, todo lo que había allí abajo no era más que basura. Además los chicos hicieron un buen trabajo. Por estos motivos no tuvieron inconveniente en dejar que se llevasen lo que quisiesen, y todo lo demás se tiró a la basura.



Aunque la información no ha sido contrastada debidamente, lo único que ha trascendido es que Clive Douglas, el descubridor de este *tesoro perdido*, encontró por casualidad la

película dentro de una caja desvencijada. En su interior también había otros muchos cachivaches propios de un viejo cine (*carteles de viejas películas manchados de humedad, afiches en blanco y negro, recambios de las bombillas del proyector, antiguas herramientas oxidadas...*). Si la historia fuese cierta, es posible que la lata de metraje llevase arrumbada allí desde hace casi 90 años.



Según cuenta la BBC, Clive no tuvo conciencia de la trascendencia de su hallazgo hasta que, siguiendo el consejo de Mary y Howard, colgó los artículos que presentaban mejor estado en el portal de subastas Ebay. Mientras los carteles y herramientas apenas avanzaban tras las pujas iniciales, el rollo de película etiquetado *London after Midnight* alcanzó con rapidez los 9 millones de dólares (*6.086.098 libras esterlinas*), precio en que se cerró la subasta tras un emocionante duelo entre 2 pujadores anónimos. Días después el ganador de la puja salió a la luz, y no es otro que la propia Metro Goldwin Mayer que ha revelado sus intenciones de limpiar y restaurar el material original para la futura comercialización del título en Blu-ray y DVD.

Clive Douglas ha asegurado que fueron sus compañeros quienes le animaron a sacar algo de pasta en Ebay. Ya que todos participaron en el descubrimiento de la película, ha decidido que repartirá el dinero a partes iguales con sus amigos Mary y Howard.



## Acudiendo a las fuentes

Es de esperar que sin demasiada dilación los PJs tomen sus billetes de avión y viajen hasta Londres para cubrir la noticia y ampliar datos. Puesto que *Ragnarok* es un juego de rol de horror ambientado en el mundo contemporáneo pero el mundo actual (Marzo de 2015) ha cambiado bastante desde la fecha de su publicación (Diciembre de 1992), entiendo como autor y máster que en nuestros días el acceso a internet tanto en ordenadores como en dispositivos móviles y portátiles es algo completamente normalizado y común, sobre todo si tenemos en cuenta que los PJs son personas vinculadas directamente con el mundo de los medios de comunicación. Por este motivo entiendo que más tarde o más temprano decidirán realizar una labor de documentación orientada a escribir el artículo y configurar las preguntas que les harán a los entrevistados.



A poco que busquen por la red, los sitios serios les ofrecerán los siguientes datos:

- ❖ *London after Midnight* de Tod Browning es una película de terror de cine mudo, rodada en Hollywood y estrenada en 1927.
- ❖ Está protagonizada por Lon Chaney senior, un carismático actor de los años 20 famoso por su capacidad para caracterizarse como personajes monstruosos y grotescos. Esta cualidad le valió el sobrenombre de "El hombre de las mil caras".



- ❖ La película trataba sobre un inspector de Scotland Yard que trata de desvelar unos misteriosos crímenes cometidos en el Londres de los años 20. Para llegar a su objetivo, el detective simula ser un vampiro hipnotizador.
- ❖ Se supone perdida pues la última copia de la Metro Goldwin Mayer se quemó en un incendio en 1967.

Si se emplean a fondo, descubrirán otros foros más *heterodoxos* llenos de curiosidades y rumorología que hacen referencia a la película:

- ❖ A pesar de que *London after Midnight* no se tiene como la mejor película del dúo Browning-Chaney, sí se tiene la certeza de que resultó la más taquillera de todas.
- ❖ La última copia se perdió en un incendio ocurrido en unos almacenes de la Metro Goldwin Mayer en los 60, pero antes desaparecieron misteriosamente otras muchas copias a lo largo de los años.
- ❖ Muchos de los cines en los que se exhibió fueron víctimas de misteriosos incendios, en ocasiones durante la proyección de la propia película.



- ❖ Está situada en el puesto número 2 en la lista de las diez películas más buscadas del cine mudo, tras *Avaricia* de Erich von Stroheim. Se la ha llegado a tildar de “*el Santo Grial del cine mudo*”.
- ❖ Tras su estreno en Londres, en otoño de 1927, un hombre le cortó la cabeza a su novia en pleno High Park tras descubrir que ésta le engañaba con otro. Durante el juicio, el asesino alegó que se encontraba en un extraño estado de trance tras ver la película, y que fue la interpretación de Chaney lo que le llevó a cometer el crimen.
- ❖ Después del *Nosferatu* de Murnau es la segunda película de la Historia que tiene a un vampiro entre sus personajes.
- ❖ Durante años ha corrido un rumor que habla de cierto coleccionista británico de nombre desconocido que guardaba la (*hasta ahora*) única copia existente bajo siete llaves, hasta que prescribiesen los derechos de autor de la productora, para así sacar pingües beneficios exhibiéndola.
- ❖ Que se sepa, lo único que queda de la película es el guion, una reciente reconstrucción del canal TNC (*podrán encontrarla fácilmente en youtube*) a partir de las fotos que aún perduran y la música compuesta originalmente para el metraje.



Cuando lleguen a la casa de los Douglas en Whitehall descubrirán que, aunque la puerta está disimuladamente encajada, la cerradura ha sido reventada desde el exterior. Con un simple empujón descubrirán una escena desoladora: todo el interior de la vivienda se encuentra patas arriba, como si se hubiera efectuado un registro destructivo propio de una mala película de espías. En cualquier caso lo peor está por llegar: el cadáver de la madre de Clive, la sra. Mirtle Douglas, esta tirado en el suelo de la cocina, a unos 2 metros de su cabeza decapitada. El corte del cuello parece extremadamente limpio, como si hubiera sido hecho de un solo tajo, cosa que implicaría una fuerza sobrehumana o una guillotina. El contraste de los azulejos blancos de la cocina completamente cubiertos de sangre roja aporta a la escena un carácter surrealista.

## *Cocina en escarlatina*

Una vez en Londres los PJs pueden, si lo desean, pasar por el hotel y después se dirigirán al domicilio donde Clive Douglas vive con su madre. Puedes decirles a los propios PJs (*por aligerar el ritmo de la trama*) que la noche anterior tuvieron la oportunidad de llamarles por teléfono desde la redacción y concertar la entrevista con Clive. No olvides salpicar los desplazamientos (*tanto en Edimburgo como en Londres*) con “*encontronazos*” esquivos con el P1 del Grupo XIII.



El cadáver de Clive está en su habitación, el típico antro en el que habita un adolescente. En este caso no hay ni una gota de sangre, y no me refiero a manchas en el suelo y las paredes;



ni siquiera hay sangre en el cuerpo de Clive, que ha sido completamente *desechado*, aunque la mejor expresión sería *exprimido*. Presenta las marcas de una extraña mordedura en el cuello, y los PJs son expertos en ocultismo... deja que saquen sus propias conclusiones.

Por cierto, por si les da por buscar, no hay ni rastro de la copia de *London after Midnight*.

Es posible que a los PJs les dé por huir para no meterse en problemas, quizás llamen Whales (*su editor*) para informarle de lo ocurrido, o puede que sean ciudadanos responsables y decidan llamar a la policía. Ocurra lo que ocurra, este es el momento en que entra en escena el PJ que faltaba. Permítele que tenga la entrada más macarra/siniestra/divertida posible (*a su elección*). Lo normal es que, cuando los PJs decidieran largarse sin ser vistos, lo encontrasen al otro lado de la puerta con algún gesto amenazante (*con unas impersonales gafas de sol, ajustándose unos guantes de cuero negro...*). Dales vía libre para que tengan lugar las presentaciones pertinentes.



## *Un paso hacia delante, dos pasos por detrás*

Una vez hayan tenido lugar las presentaciones y las explicaciones pertinentes podrán elegir si esperar allí mismo a que llegue la policía o marcharse sin tocar nada. El PJ del Grupo XIII puede incluso aconsejar esperar a Scotland Yard. Merrick House se ha ganado una buena reputación con el paso de los años y tiene contactos en distintos niveles, por lo que no tienen nada que temer en principio.

Si esperan a la llegada de la policía les harán las preguntas de rigor y les pedirán que les acompañen hasta la comisaría, después les instarán no muy amablemente a que se marchen no sin antes avisarles de que se mantendrán en contacto con los PJs por si hay novedades. Realmente no tendrán problemas ya que sus credenciales son válidas y la *Strange Times* goza de un cierto prestigio. No es la primera vez que sus periodistas se ven metidos en un lío, ni será la última.

Es de suponer que a continuación los PJs intenten contactar con los otros dos miembros del trío de adolescentes original, es decir, Howard Hanley y Mary Masfield. La primera impresión que tendrán al visitar sus hogares será que todos (*incluido el difunto Clive*) pertenecen a familias pobres y desestructuradas, por lo que podría pensarse que les vendría bien el dinero conseguido en la subasta. Es muy normal que los PJs les pongan sobre aviso acerca de la muerte de su amigo y (quizás) el registro de la casa. En principio aunque la noticia es verdaderamente terrible no tienen por qué temer por sus vidas. Las reacciones serán las siguientes:

- ❖ **Mary:** Esta chica de 17 años, que prefiere hacerse llamar "*Luna*", no se lamentará lo más mínimo por las muertes de Clive y su madre. Aducirá que Mirtle era una vieja



gorda y alcohólica, y que Clive ha tenido su merecido. También comentará a los PJs que cuando pensaban que solo habían encontrado chatarra se les ocurrió limpiarla un poco, hacerle fotos con el móvil y ponerla en Ebay. Ya se sabe que hoy día hay coleccionistas de todo y seguro que alguno picaba. La idea de sacar unas libras les alegraba y aquellas cosas parecían realmente viejas.



Aunque fue Clive quien puso los anuncios en su perfil, habían acordado repartirse a partes iguales el dinero conseguido con las subastas. ¿Quién iba a pensar que serían más de 6 millones de libras? Parece ser que el hijo de puta de Clive se arrepintió al ver el total que recaudaba la abollada lata de película y decidió quedárselo todo para él. Todos podríamos haber sido millonarios. Si los PJs le aprietan las tuercas la chica confesará que esta situación desembocó en una grave discusión y posterior pelea entre los jóvenes. La discusión tuvo lugar a las afueras, cerca de las vías del tren. Todos dijeron cosas de las que podrían llegar a arrepentirse. Si siguen por ahí los PJs podrán descubrir que ella y Howard estaban liados desde hacía un par de semanas y tras la pelea a tres bandas no han vuelto a verse.

❖ **Howard:** Este chaval es un *graffittero* de 19 años al que le pierden la boca y las formas. Tiene más labia que cuerpo, cosa que intenta disimular con una chaqueta de motero que le hace parecer musculado. Se mostrará increpante con los PJs, pero la farsa no le durará mucho ya que da claras muestras de estar francamente asustado. Ha oído sobre la muerte de Clive en las noticias y aunque no han trascendido detalles da la sensación de que sabe más de lo que cuenta. Lo que ocurre verdaderamente es que, aunque los PJs no lo sepan en este momento, es él quien tiene la lata de película de *London after Midnight*.



Howard es un ladrón de poca monta con muy poco que perder. Durante la pelea consiguió quitarle la película a Clive en un descuido, quien la llevaba encima por sentirse más seguro teniéndola cerca. El problema de Howard es que es como un animal acorralado y el nivel actual de su *sustojodidómetro* está bien alto. Si los PJs comentan algún detalle sobre la muerte de



Clive y su madre comenzará a gritar y a increparles. Si los PJs hacen referencia a que la casa de Clive daba claras muestras de haber sido registrada a conciencia, Howard comenzará a golpear cosas y se mostrará verdaderamente violento.

Casi como de pasada, en algún momento en que estén almorzando en un restaurante o de vuelta en el hotel, verán como en la televisión aparece la breve noticia de un incendio que ha tenido lugar en los Pinewood Studios de Londres, más concretamente en las oficinas de la MGM. El incendio ha sido pequeño y se ha podido extinguir a tiempo, aun así ha habido una víctima (*aparentemente una pobre secretaria*). No ha trascendido más información. Si los PJs van a investigar allí no será más que una vía muerta.

### *Con las manos en la masa*

La siguiente escena depende de la intuición de los PJs, o de la de los jugadores. A estas alturas de la trama deben tener una gran cantidad de preguntas sin respuesta: *¿Quién ha matado a Clive?* y lo que sería más importante *¿las marcas del cuello y la falta de sangre implican que es un vampiro?, ¿quién fuera que le matase, le arrebató la película?, ¿dicen Mary y Howard toda la verdad o guardan otros secretos?, ¿tiene relación el doble asesinato con el pequeño incendio en los Pinewood Studios?, ¿y con los incendios que a lo largo de la primera década del siglo XX acabaron con el resto de copias de London after Midnight?*

No son tan importantes las conclusiones que vayan formándose los PJs en sus propias cabezas como las acciones que decidan llevar a cabo tras haberlas meditado. Es posible que no se hayan fiado de los dos adolescentes (*obvio, por otra parte*) y algunos hayan decidido ir a montar guardia ante sus casas simplemente

fiándose de su instinto. O cabe la posibilidad de que la fría Mary haya estado alternando su alegato contra el egoísmo con miraditas muy significativas a uno de los PJs (*el más guapo*) y al final de la entrevista le haya pasado su número de móvil *por si recuerda algo más...*

Sea como fuere, tanto si decidieron vigilar la casa como si el guaperas de los PJs recibe un mensaje de WhatsApp (*que puede ser desde una booty call nocturna hasta una desesperada petición de ayuda*), los PJs deben regresar esa noche a casa de Mary Masfield. Y es imprescindible que sea de noche, ahora verás por qué.

Cuando lleguen a la casa de la chica descubrirán como la puerta se encuentra en el mismo estado que presentaba la de Clive (*la cerradura ha sido prácticamente arrancada de la madera, de una forma brutal aunque precisa*). La puerta estará abierta y en el interior de la casa reina el silencio. En la habitación de los padres de Mary encontrarán al matrimonio sumido en un extraño trance hipnótico del que resulta imposible despertarlos.



En el dormitorio de Mary la encontrarán forcejeando inútilmente con su asesino, que no es otro que Clive Douglas ya vampirizado, aunque quizás los PJs no hayan deducido aun ese detalle. El aspecto que tiene Clive es sin duda más agraciado y esbelto que la apariencia



momificada que tenía la última vez que le vieron. El muchacho parece más fibroso y atlético, va vestido con una ropa que a todas luces no es suya, salpicada de manchurroneos de sangre que aun parece fresca. Hay ciertos detalles que no pasarán desapercibidos a los PJs: muestra un ligero prognatismo en la mandíbula inferior, así como cuatro largos colmillos en su boca jadeante, eso por no mencionar que sus ojos brillan en la oscuridad como los de los gatos, son los ojos de una bestia. Una vez hayas descrito pormenorizadamente estos detalles a los jugadores, hazles tirar una tirada de estrés - 8/x4 a todos salvo al PJ perteneciente por trasfondo al Grupo XIII. Recuerda que al ser una situación sobrenatural los jugadores deberán añadir a su tirada su nivel de *esencia*.

Dramáticamente Clive tendrá a la chica agarrada por el cuello cuando los PJs irruman en la sala, y la arrojará a un rincón donde se encuentra la cama, lo que significa que con un simple gesto del brazo ha hecho volar a la muchacha varios metros.



Aunque los PJs no tengan conciencia de ello, toda esta escena está siendo observada desde el exterior de la casa por el Profesor Edward Burke, el auténtico némesis de la historia que es el responsable del hechizo de hipnosis que ha paralizado a los padres de Mary en la cama. Toda la circunstancia no es más que una prueba de aptitud a la que está siendo sometido Clive. *El Profesor* se mantendrá al margen de la acción, por el momento.

Si todo sigue la progresión lógica de los acontecimientos, aquí comenzará el primer combate de la aventura. Para aclarar las cosas diremos que Clive es un vampiro recién nacido, lo que en pocas palabras le permite *volar y calmar la mente (una especie de hipnosis relajante en su presencia, útil para paralizar a las víctimas)*. Por otro lado recupera en sangre tantos puntos de daño como quite en un ataque cuerpo a cuerpo (*mordedura*). Si consigue desangrar completamente a una víctima, ésta se convertirá en vampiro al cabo de 24 horas. También cabe destacar que las ropas que Clive parece haber tomado prestadas son las de un guardia de seguridad privada, e incluyen un revolver en su cinto.



Como máster, trata de narrar esta escena de forma similar a la que se rueda la acción en las películas de John Woo. Esto implicaría que Clive iniciaría sus acciones con un ataque cuerpo a cuerpo tratando de morder al PJ más asustado por su presencia, para a continuación retroceder en el siguiente turno iniciando un espectacular tiroteo, realizará acrobacias imposibles para esquivar las balas mientras la escena transcurre a cámara lenta y tratará de escapar por la ventana de la habitación saltando a un parquecillo infantil de donde alzarán el vuelo decenas de palomas, mientras espera dramáticamente que los PJs bajen a plantarle cara.



Los PJs podrán enfrentarse a Clive y vencerle, pero aunque prolonguen el combate hasta el amanecer y Clive termine reducido a cenizas, no morirá sin antes hacerles saber que vino a matar a Mary porque *el Profesor* se lo ordenó. De hecho, si la pobre Mary consigue escapar con vida de la escena (*sin duda gracias a la intervención de los PJs*) será el citado *Profesor* quien acabe con Mary de la forma más rápida y discreta posible. Huelga decir que *el Profesor* también tratará de reclutar a Mary convirtiéndola en vampira.

## *La morgue del Whittington Health Mortuary*

Después de los terribles sucesos de la noche es posible (*y hasta recomendable*) que los PJs quieran echar el freno o al menos detenerse a pensar un poco antes de seguir adelante. Si los PJs requieren información sobre vampirismo y cómo combatirlo puedes hacérsela llegar a través de una llamada telefónica a Merrick House o por el trasfondo del PJ perteneciente al Grupo XIII. Encontrarás toda la información necesaria sobre vampiros y sus aspectos en el juego en las páginas 182 y 183 del libro básico de **Ragnarok** 1ª ed.

Es hora de que des un respiro a los PJs (*al menos en apariencia*). Permíteles que se armen si lo desean (*el PJ del Grupo XIII sabe cómo disponer de armas para todos*). Déjales que tomen sus propias decisiones y se muevan con cierta previsión. Esto no significa que la historia no siga moviendo sus engranajes en dirección al desenlace...

Al cabo de un día y una noche la noticia llegará a los PJs como por casualidad, puede que de nuevo a través de la tele, la radio o su contacto en la policía: la casa donde Mary Masefield vivía con sus padres ha perecido en un

incendio. El incendio parece haber sido breve pero muy intenso. Se han recuperado los cadáveres carbonizados de toda la familia y han sido llevados a la morgue del Whittington Health Mortuary. Los detalles no han trascendido a la prensa, pero el agente de Scotland Yard ha solicitado la presencia de los PJs (*especialmente la del PJ del Grupo XIII*) durante la autopsia de los cuerpos, que tendrá lugar de forma apresurada esa misma tarde a las 18:30.



Comenta a los jugadores como de pasada que el tráfico les hará llegar *“un poco tarde”*, lo que significa que han podido ver anochecer desde el coche. Cunda o no la paranoia en el grupo de jugadores, lo cierto es que los PJs verán que todo resulta extrañamente normal. El forense y el agente de Scotland Yard ya han realizado un examen previo de todos los cuerpos, y en este momento se encuentran analizando el cadáver de la madre de Mary. Los demás cuerpos están guardados en las cámaras frigoríficas.

El cadáver de la madre aun crepita levemente a la vez que desprende un olor comparable al del mismísimo infierno. Si los PJs revelan la teoría que sostiene que hay uno o varios vampiros detrás de todo esto, podrán preguntar al forense si se han encontrado marcas de mordeduras en el cuerpo de las víctimas. Lo



cierto es que la inspección ocular no ha revelado nada parecido, pero dado el estado de los cuerpos es difícil (cuando no imposible) llegar a la conclusión de si fueron o no desangrados antes de ser pasto de las llamas.

Pero la verdad es bien distinta. Aunque los PJs no lo sepan, Mary “Luna” Masefield fue vampirizada por *el Profesor* antes de provocar el incendio que acabó con la vida de sus padres. Es posible que en algún momento durante la reunión en la morgue a alguno de los PJs se les encienda la lucecita y pidan ver de inmediato el cuerpo de Mary. Si no se le ocurre a ninguno, el de Mary será el último cadáver en ser explorado en profundidad.



Sea cual sea la situación, en algún momento se dirigirán a abrir la puerta frigorífica que corresponde a la bandeja sobre la que reposa Mary, solo para descubrir que el cuerpo *no* está. Es en este momento cuando verán titilar las luces del pasillo que lleva al laboratorio de la morgue, y la doble puerta batiente se abrirá

lentamente para dejar paso al cadáver andante de una niña desnuda completamente carbonizada. Cruje siniestramente al caminar con el único brillo de vitalidad salvaje en sus colmillos ensangrentados y en sus brillantes ojos. Arrastra los resecos pies descalzos con una etiqueta de cartulina blanca atada al dedo gordo del pie derecho, mientras deja tras de sí un pequeño rastro de costras renegridas de piel que se desprenden de su cuerpo. Lleva en sus brazos el cadáver de un bebé al que ha succionado toda la sangre. Sus ojos glaucos no parecen reparar en la presencia de los PJs; si no lo impiden retornará lentamente a la bandeja de la cámara frigorífica, donde se recostará y cerrará la puerta de manera sobrenatural. Mientras se estira y crujen sus miembros susurrará hablando como para sí: *“esto no se parece en nada a Crepúsculo...”* Esta siniestra visión de pesadilla implica que todos los PJs deben pasar una tirada de estrés - 10/x3, o sufrir las consecuencias.



No tiene por qué producirse un encuentro de combate en este caso, siempre y cuando no interrumpan el camino de la joven vampira hacia su lugar de reposo. Si se da una situación de combate, las estadísticas de *Luna* son las mismas que las de Clive (*las propias de un vampiro joven, ver ficha de criatura adjunta*), salvo que en este caso su nivel de CON y por tanto sus Puntos de Vida estarán reducidos a 5 (*es decir, la mitad del total original*). La chica vampiro se sabe superada en número y conoce bien la debilidad del cuerpo humano, por lo que sabe que con un arma de fuego podría hacer más daño. Por otro lado se encuentra cegada por la sed de sangre que la impulsa a morder y beber para poder recuperarse con



rapidez. Intentará utilizar el poder *calmar la mente* sobre el PJ guaperas con quien se mensajeaba en vida. El PJ en cuestión, si no pasa una tirada CD 17 de VOL, comenzará a ver a la vampira a cámara lenta, como una versión lúbrica de Mary, más hermosa y atractiva que nunca. Bajo este influjo ella comenzará a llamarle para que se le acerque, apartándose del resto de PJs para así poder morderle. Si este intento falla, tratará de arrebatarse el arma a cualquiera para abrirse paso a tiros de manera espectacular a través del hospital, y escapar mediante acrobacias imposibles hacia la oscuridad de la noche londinense.

## *Vuestra peor pesadilla*

Ha llegado el momento de que *el Profesor* tome cartas en el asunto y mueva ficha contra nuestros PJs. Los poderes mágicos y sobrenaturales que posee un vampiro del nivel de Edward Burke van más allá de la comprensión humana. Su actitud con el género humano es la de un auténtico titiritero. Llegado a su estado ni siquiera considera que las personas sean ganado, incluso ha pasado largas temporadas sin probar la sangre y ello no ha hecho mella en su salud de ultratumba.

Es por eso que en la noche siguiente a los eventos del Whittington Health Mortuary, el Profesor no tardará en hacer una visita a los PJs. A estas alturas es muy normal que los PJs hayan decidido montar guardias para descansar, o directamente no dormir; esta no será la única relación que tendrá esta escena con las películas de Freddy Krueger, como comprobarás a continuación.

La intención del *Profesor* es hacer una visita al lugar donde los PJs estén descansando (*lo más probable es que sea el hotel en el que se alojaron desde el principio*). Tanto si les encuentra en sus camas como si les afronta

mientras hacen guardia, los PJs deberán realizar una tirada CD 23 de VOL; es obvio que dada la dificultad de la tirada (*que viene a expresar el nivel de poder del vampiro maestro*) la mayoría de los PJs no lo superen, aun así, los que están despiertos sí tendrán la oportunidad de gastar tantos Puntos de Coraje como sean necesarios para conseguir resistir la influencia del vampiro. Si hay un momento adecuado para gastar esos puntos es este.



Curiosamente, lo más normal es que aquellos que superen el influjo del *nosferatu* deseen no haberlo hecho, porque esto implica tener que plantarle cara a un ser que depreda a la Humanidad y sobrevive a través de milenios. Parafraseando al libro básico diré que *“los ataques cuerpo a cuerpo y con armas convencionales les hacen mucha gracia...”* pero de hacerles daño mejor no hablamos. Aunque sobrevivir a esta circunstancia es difícil, tampoco es imposible.





Los PJs cuentan con un limitado arsenal de posibilidades que remiten a los mitos más clásicos del vampirismo: un símbolo sagrado (no importa la religión en realidad) empuñado con fe suficiente puede poner en fuga al vampiro, a pesar de lo que cuenta la tradición el olor de los ajos no los repele pero el de las rosas sí y el contacto con una de estas flores les resulta repugnante, el agua bendita les afecta de manera similar al ácido, las armas mágicas también les dañan, y tanto la luz solar como clavarles una estaca en el corazón les derrota convirtiéndoles en cenizas. Decapitar al vampiro y separar su cabeza del resto del cuerpo también es un consejo recomendable. Si se tercia un combate con *el Profesor*, desde aquí solo me queda desearles suerte a los PJs implicados e instar al máster a que sea justo e imparcial en su aplicación de las reglas.



Para el resto, es decir, aquellos que dormían o no superaron la prueba de voluntad, ocurrirá lo siguiente: A estas alturas *el Profesor* es consciente de que los PJs van tras él, o peor aún, tras la copia de *London after Midnight*. En este momento utilizará sus poderes hipnóticos para sumirlos en un sueño inducido que los atraparé en una terrible pesadilla. Esta pesadilla es la forma que tiene el vampiro de influir sobre la mente de los PJs y llevar el combate *a su terreno*. La pesadilla es una fiel representación muda y en blanco y negro del Londres que aparece en la película *London after Midnight*, con una trama, aspecto y

personajes exactos a los que se muestran en la misma. La única diferencia es que los PJs se verán insertos en este siniestro mundo expresionista repleto de sombras, rostros pálidos ojerosos, cabellos ralos y arquitecturas con ángulos imposibles (*vamos, nada que envidiarle a una fiesta de cumpleaños en casa de Tim Burton, si se me permite el chiste*). En esta escena de *realidad onírica* los PJs se verán a sí mismos en esos lugares de pesadilla, perseguidos por la figura del mismísimo Profesor Edward Burke, el único personaje que mantiene su mismo aspecto tanto fuera como dentro de la película (*y el sueño, consecuentemente*).



Como máster debes narrar la aparición de los PJs en este sueño de forma independiente; deja que corran por las tenebrosas calles, que oigan la risa del *Profesor* (o más bien vean un cartel que diga "*risa tenebrosa: JAJAJAJA...*") que les acecha desde las sombras, que se encuentren entre sí para a continuación volver a perderse, que traten por todos los medios de hablar y descubran que solo el silencio surge de sus bocas y a continuación aparece un cartel negro con letras blancas en el que puede leerse lo que acaban de decir (*en definitiva, lo propio del cine mudo*). Hazles tirar todas las tiradas que consideren oportunas: *orientación, voluntad, combate sin armas, frialdad, sigilo...* todas con una CD variable entre 20 y 23; en cualquier caso si desean despertar y obtienen un crítico (*20 natural en el dado*) en una tirada de *voluntad*, se consecuente y permite que el



PJ despierte de la pesadilla. El uso de Puntos de Coraje no está permitido durante el sueño, ya que todo ese *mundo* está controlado por la mente del vampiro y los PJs son ratoncillos correteando por su laberinto. En el sueño, el vampiro tratará de separarles para atacarles uno a uno. No te preocupes si tienes que bilocar al *Profesor*, al fin y al cabo es un sueño y no tiene por qué tener lógica. El Profesor les provocará la típica pesadilla de persecución, surgirá de cualquier sombra, tratará de agarrarles y *engullirles en su oscuridad*. Los PJs pueden resistirse de la forma más creativa que se les ocurra, pero esto ocurrirá tarde o temprano, y cuando pase despertarán con el amanecer abriéndose paso a través de las ventanas, sudorosos y alterados, con 2 puntos de vida menos.



Sufrir este ataque durante el sueño aísla completamente de la realidad, esto supone que cuando se despierten pueden encontrar que todas las habitaciones han sido registradas, que uno de sus compañeros

(¿recuerdas a los que superaron la influencia del vampiro y le plantaron cara?) está completamente despedazado, etc. Como último detalle, cuando despierte el último PJ, encontrará a los pies de su cama el sombrero de copa que luce el *Profesor* a lo largo de la película, a modo de firma macabra.

## *Una última víctima*

Como ya comentamos con anterioridad, la película en realidad la tiene Howard Hanley, que se la robó de la mochila inadvertidamente a Clive por su reacción egoísta. Con ese movimiento pretendía que no pudiese cobrar el dinero de la subasta (*aunque él piense hacer lo mismo una vez se calmen las aguas*). Esto en realidad no lo sabe nadie, solo Howard, que la ha mantenido escondida en su casa; quería darle una sorpresa a "*Luna*", pero ahora es demasiado tarde.

Es normal que desde un principio los PJs crean que el vampiro ya tiene consigo la copia de la película en su poder. Al fin y al cabo cuando los PJs llegaron a casa de Clive, todas las habitaciones habían sido registradas a conciencia y la película había desaparecido. Aun así a los jugadores ya debería haberles saltado la alarma al deducir por qué *el Profesor* estuvo registrando sus habitaciones en el encuentro pesadillesco del hotel. La razón es simple: Edward Burke sigue buscando desesperadamente la copia de *London after Midnight* porque por una cabriola del destino aún no la ha encontrado, y seguirá sembrando muerte y destrucción hasta que aparezca.

Como máster, y dependiendo también del currir de la historia que estén llevando a cabo tus PJs, puedes plantear de múltiples maneras esta escena final. Yo he querido pensar en un dramático cierre en el que los PJs atan cabos demasiado tarde:

- ❖ Por un lado ven con claridad que hay un método en los asesinatos e incendios, y que están eliminando uno por uno a todos aquellos que tuvieron relación (*por mínima que sea*) con el descubrimiento y la subasta de la película. Si no sonase a chiste podría decirse que parece una maldición del Antiguo Egipto que persigue a los descubridores de una tumba olvidada...
- ❖ Por otro llegan a la conclusión que explicábamos con anterioridad que decía que, en efecto, *el Profesor* sigue matando en busca de la película porque aún no la tiene.

Estos aspectos cierran el cerco de una forma clara en torno al pobre Howard Hanley: es el último que queda del trío original (*es muy normal que, dados los últimos eventos, Scotland Yard ya lo tenga bajo vigilancia continua*) y además es quien tiene la película. El Profesor ya ha vampirizado a los otros dos muchachos y ha tenido tiempo de sondear sus mentes en busca del paradero de la película. Es normal que llegue a las mismas conclusiones, aunque por otro camino.



Todo esto nos lleva a la última noche, la noche de la última víctima. Los PJs seguirán su instinto para llegar a casa de Howard Hanley y ya desde la calle verán el edificio en llamas. Unas figuras oscuras, como sombras chinescas parecen forcejear junto a una gran terraza en el último piso.



Los PJs deberán subir a través de las llamas. Es tu labor como máster hacerles saber que no les queda mucho tiempo. Allí arriba estarán Howard y *el Profesor* acompañado por Clive y/o "Luna" (*si es que quedó alguno con vida tras sus anteriores encuentros con los PJs*).

*El Profesor* estará torturando al muchacho junto a la cornisa, amenazando con arrojarle al vacío. Le preguntará con una voz arrastrada y susurrante dónde se encuentra la copia de la película. Llegados a este punto la criatura conocida como *El Profesor* ya no tendrá reparos en mostrarse en toda su extraña naturaleza: miembros alargados antinaturalmente, calvicie rodeada de guedejas de cabello muerto, pronunciado prognatismo de la mandíbula inferior y un siniestro brillo sobrenatural en los ojos. En realidad es un aspecto muy similar al que presenta Lon Chaney en la película, solo que mucho más terrible. Sin duda cabría la posibilidad de deducir que Lon Chaney tuvo la oportunidad de basarse en este ser antes de caracterizarse para el rodaje... ¿o se trata tan solo de una versión más joven del mismo ser?





Cuando irrumpen en escena, *el Profesor* reconocerá a los PJs refiriéndose a ellos como “los acólitos de Merrick, el torturador”, aunque solo el miembro del Grupo XIII sabrá a qué demonios se refiere (*insto al máster a revisar las páginas 140 a 145 del manual básico de Ragnarok concernientes al proyecto NEBULAE*). Esta es una referencia velada al trasfondo del libro que puede ser interpretada muy libremente, incluso omitida si el máster así lo desea.

Llega el momento en el que los PJs están obligados a enfrentarse al *malo* de la historia: el *vampiro hipnotizador* Edward Burke. Dejo aquí total libertad para que el máster narre el enfrentamiento como mejor le parezca. Cabe mencionar que “Luna” y Clive (*si siguen vivos*) tomarán parte en el combate, y que Howard también hará lo que buenamente pueda del lado de los PJs. Como máster tan solo debes recordar que *el Profesor* es una criatura muy inteligente y vieja, que más sabe el Diabolo por viejo que por Diabolo. Si intuye que el amanecer se le viene encima preferirá huir para luchar otro día antes que arriesgarse a ser

reducido a cenizas por los rayos del sol. Los elementos de acción como las cámaras lentas y los tiroteos a lo John Woo son opcionales en este caso, aunque bien avenidos si la mesa los acoge con agrado. Finalmente el drama acabará con el edificio de pisos donde vivía Howard completamente consumido por las llamas, al fin y al cabo es la firma del *Profesor*.

## Epílogo

Los PJs con algo de suerte pueden acabar con la *no-vida* del *Profesor* y sus *hijos de la noche*, o trabajar en equipo y conseguir al menos sobrevivir a la velada y ponerlo en fuga (*¿quién sabe si para regresar en futuras historias con energías renovadas como antagonista recurrente?*), cosa que ya de por sí es un logro. A pesar de que hasta ahora, en mi opinión, he dejado todos los elementos de la trama atados (y bien atados), sería genial que la historia acabase sin dar una explicación clara de por qué el viejo vampiro tenía esa obsesión por encontrar y destruir todas las copias existentes de la película *London after Midnight*; ¿acaso ésta contaba su verdadera historia? O peor aún ¿considera la interpretación de Chaney una caricatura de sí mismo?, ¿acaso Lon Chaney nunca trabajó en la película, y quien aparecía era un auténtico vampiro contratado por Tod Browning, *el Profesor* haciendo de sí mismo? Posiblemente nunca lo sepamos.

Eso sí, cuando los PJs supervivientes hayan dado las explicaciones necesarias tanto a Scotland Yard como a Merrick House recibirán dos recompensas a modo de elementos narrativos:

- ❖ El acceso recomendado, si así lo desean, para formar parte activa del Grupo XIII. Su experiencia práctica como cazadores de vampiros sería muy útil en las brigadas.



❖ De regreso al hotel para hacer las maletas y marcharse, los PJs descubrirán tarde o temprano que (*en sus móviles, portátil, tablet...*) han recibido un email en el que un atemorizado Howard Hanley les confesaba que estaba aterrorizado por la llegada de la noche y que temía por su vida. Como despedida del correo dice haber empleado la dirección del hotel para *dejarles algo* que ya no quiere tener consigo. En efecto

cuando los PJs bajen a la recepción la recepcionista les dirá que un muchacho que no se identificó les dejó un paquete a su nombre. El paquete contiene la vieja lata de metraje etiquetada como *London after Midnight*, una brillante adquisición que sin duda la Fundación Merrick sabrá poner a buen recaudo. Lo que hagan los PJs con ella es algo que queda en sus manos.





## Ragnarok – Ficha de criatura

*Profesor Edward Burke (vampiro de estirpe pag. 182)*

**Tipo de Criatura:** Vampiro de estirpe.

**Nombre de Criatura:** Edward Burke, *el Profesor, el Maestro.*

**Descripción Física:** Figura alta y encorvada con atuendo de enterrador del siglo XIX, tocado con una raída chistera. Bajo el sombrero cae un cabello ralo de color gris blanquecino. Sus proporciones no parecen lógicas, ya que tiene los brazos y las piernas excesivamente largos. Muestra toda la boca repleta de afilados colmillos en una gélida sonrisa permanente.

### CARACTERISTICAS

FUE	18
DES	15
CON	30
INT	16
CAR	25
VOL	30
PER	12
ESE	20

### HABILIDADES

*Selección de habilidades y niveles a discreción del Máster.*

### MAGIA/PODERES PARANORMALES (100 Puntos de Luz)

- Experiencia de vuelo pag 200
- Calmar la mente pag 203
- Invocar a los elementos pag 206
- Telepatía/hipnosis pag 187
- Transformarse en murciélago, niebla o lobo.

### ESTRÉS

Verlo transformarse en murciélago, niebla o lobo supone una tirada de estrés -15/x3. Ver a un vampiro de estirpe y reconocerlo como tal supone una tirada de estrés -10/x3.

### NOTAS

- Solo puede salir de noche. Durante el día se ve obligado a descansar bajo tierra ocultándose de la luz del sol.



## Ragnarok – Ficha de criatura

*Mary “Luna” Masefield y Clive Douglas (vampiros jóvenes pag.184)*

**Tipo de Criatura:** Vampiros jóvenes recién creados.

**Nombre de Criatura:** Mary Masefield (apodada “Luna”) y Clive Douglas.

**Descripción Física:** Esbeltos, fibrosos, jóvenes, ágiles y sedientos. Descuidan a menudo su higiene personal, incluyendo llamativas manchas de sangre.

### CARACTERISTICAS

FUE	10
DES	10
CON	10
INT	9
CAR	10
VOL	10
PER	10
ESE	10



### HABILIDADES (Profesiones: Delincuente juvenil/estudiante)

- Abrir cerraduras 5
- Armas cuerpo a cuerpo 3
- Armas de fuego 7
- Combate sin armas 4
- Conducir 8
- Electricidad 5
- Conocimiento de la calle 5
- Lenguaje callejero 5
- Robar bolsillos 5
- Biología 1
- Charlatanería 5
- Geografía 1
- Física 1
- Química 1

### MAGIA/PODERES PARANORMALES (15 Puntos de Luz)

- Experiencia de vuelo pag 200
- Calmar la mente pag 203

### ESTRÉS

Ver a un vampiro joven y reconocerlo como tal supone una tirada de estrés -8/x4.

### NOTAS

- Solo pueden salir de noche. Durante el día se ven obligados a descansar bajo tierra ocultándose de la luz del sol.



## APÉNDICE: Nueva profesión

### **REPORTERO DEL MISTERIO**

**EDAD:** Mínimo primera juventud.

*Archivos y bibliotecas 3*

*Convencer 3*

*Conducir 1*

*Fotografía 2*

*Intuición 3*

*Charlatanería 2*

*Arqueología 1*

*Astronomía 1*

*Ciencias ocultas 4*

*Criminología 2*

*Historia 1*

*Parapsicología 4*

Sin duda el reportero del misterio es un tipo de periodista, solo que es un periodista *de campo* más que de oficina. Dedicar su vida a recorrer las carreteras a la caza y captura de aquellos testimonios que puedan facilitarle quienes han sido testigos de insólitos fenómenos paranormales, para luego publicarlos en prensa, radio o televisión. A pesar de ser expertos en Parapsicología y ocultismo, la maldición de estos personajes es ir un paso por detrás del misterio, llegar siempre tarde al lugar de los hechos y no ser testigo de primera mano de lo que allí acontece.

*Dígame, ¿Qué es exactamente lo que vio? No se agobie, responda con sus propias palabras...*

# RAGNAROK



Nombre: Stephanie "Steph" Cheung

Edad: 25 años Altura: 1.65 metros Peso: 56 Kg

Nacionalidad: Americana Profesión: Fotógrafa

Descripción psicológica: Chica superficial y francamente escéptica. Nunca echa raíces en ninguna parte.

Descripción física: Fotógrafa de orígenes chinoamericanos delgada, atlética, atractiva y de rasgos asiáticos.



## Puntos de vida

3

## Puntos de daño

## Características

Fuerza

4

Destreza

6

Constitución

3

Inteligencia

4

Carisma

3

Voluntad

7

Percepción

2

Esencia

4

## Equipo

- 2 cámaras fotográficas
- Lente luminosa
- 3 tarjetas de memoria
- Bolsa de lona
- Trípode portátil
- Flash y batería
- Protector LCD

## HABILIDADES

- Lanzar

- Saltar 2

- Trepas 2

- Correr 2

- Frialdad

- Buscar 1

- Intuición 3

- Idioma ( Chino )

- Archivos y bibliotecas 2

- Audiovisuales 5

- Conocimiento de la vida 3

- Idioma extranjero (Inglés) 3

- Fotografía 7

- Mecánica 1

- Nadar 2

- Conocimiento de la calle 2

- Sigilo 2

- Lenguaje callejero 2

- Internet 1

## Puntos de Luz

6

## Puntos de Coraje

7

## Puntos de Experiencia



# RAGNAROK



Nombre: Patrice Klein

Edad: 27 años Altura: 1.78 metros Peso: 69 Kg

Nacionalidad: Americana Profesión: Periodista

Descripción psicológica: Antipática, inteligente, ausente.

Su falta de empatía oculta terribles poderes mediúmnicos.

Descripción física: Rubia, piel muy blanca, ojos azules,  
delgada y atractiva, aunque distante. Ropas góticas.



Puntos de vida

5

Puntos de daño

Características

Fuerza

6

Destreza

8

Constitución

5

Inteligencia

5

Carisma

1

Voluntad

7

Percepción

8

Esencia

6

Equipo

- Cuaderno Moleskine
- Portaminas
- Grabadora digital
- Ropas negras
- Paquete de tabaco
- Colgante con pentáculo
- Teléfono smartphone

HABILIDADES

- Lanzar

- Teatro 2

- Saltar

- Internet 1

- Trepas

- Correr

- Frialdad 7

- Buscar 6

- Intuición 7

- Idioma ( Inglés )

- Archivos y bibliotecas 7

- Audiovisuales 4

- Conocimiento de la vida 7

- Idioma extranjero (Alemán) 6

- Fotografía 3

- Astrología 6

- Charlatanería 1

- Ciencias ocultas 7

- Parapsicología 6

- Juegos de manos 4

- Conducir 4

Puntos de Luz

7

Puntos de Coraje

7

Puntos de Experiencia

## ESTRÉS

Modificadores		Puntos Temporales	Puntos Permanentes
<u>P. Temp</u>	<u>Malus</u>		
1-5	0		
6-10	-1		
11-15	-2		
16-20	-3		
21-25	-4		
(CD 11) 26-30	-5		
31-35	-6		
36-40	-7		
(CD 17) 41-45	-8		
46-50	-9		
(CD 23) 51 o más	-10		

### Trastornos psíquicos

Trastorno

Grado

## ARMAS

### Armas de Fuego

Arma	Vigor mínimo	Daño mínimo	Daño máximo

### Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	MAN	Daño	BAL	ENC	DpA

-Don de Lenguas (xenoglosia): coste 3 PL, duración 1 hora, ritual previo ninguno, ingredientes ninguno, el lanzador puede hablar cualquier idioma humano.

-Identificar seres de las Tinieblas: coste 2 PL, duración 10 asaltos/nivel, en un radio de 25 metros se hacen visibles para todos los PJs los seres de las Tinieblas. No se pueden lanzar más hechizos mientras dure. El radio sigue al lanzador como centro.



# RAGNAROK



Nombre: Charles Grant

Edad: 23 años Altura: 1.72 metros Peso: 81.5

Nacionalidad: Británica Profesión: Reportero del Misterio

Descripción psicológica: Inteligente, mesurado, seguro de sí mismo. Desea de encontrarse con lo Sobrenatural.

Descripción física: Gafas, pelo corto, ropa algo seria para su edad. Mirada inteligente y atenta. Casi nunca sonríe.



## Puntos de vida

10

## Puntos de daño

## Características

Fuerza

7

Destreza

5

Constitución

10

Inteligencia

3

Carisma

6

Voluntad

6

Percepción

4

Esencia

7

## Equipo

- Viejo block de anillas
- Telefono Smartphone
- Set de bolis de colores
- Ejemplar muy sobado de "El Retorno de los Brujos"
- Tablet
- Recortes de periódico.

## HABILIDADES

- Lanzar

- Saltar

- Trepas

- Correr

- Frialdad

- Buscar

- Intuición 4

- Idioma ( Inglés )

- Archivos y bibliotecas 4

- Convencer 4

- Conducir 1

- Fotografía 2

- Charlataneria 6

- Arqueología 2

- Astronomía 1

- Ciencias ocultas 7

- Criminología 2

- Historia 4

- Parapsicología 7

- Criptografía 4

- Mitología 4

- Internet 4

## Puntos de Luz

7

## Puntos de Coraje

6

## Puntos de Experiencia

# RAGNAROK



Nombre: Manny Zucco

Edad: 19 años Altura: 1.83 metros Peso: 75 Kg

Nacionalidad: Italoam. Profesión: Reportero del Misterio

Descripción psicológica: Alegre, inocente, animoso. En realidad es un auténtico sinvergüenza con pasado oscuro.

Descripción física: Delgado, fibroso y moreno, corresponde tipo italoamericano medio. Viste con ropas muy de los 70.



Puntos de vida

5

Puntos de daño

Características

Fuerza

8

Destreza

3

Constitución

5

Inteligencia

8

Carisma

5

Voluntad

4

Percepción

4

Esencia

4

Equipo

- Ordenador portátil
- Equipo emisor de radio
- Micrófonos
- Auriculares
- 2 discos duros externos
- Móvil Smartphone

HABILIDADES

- Lanzar

- Abrir cerraduras 3

- Saltar

- Armas cuerpo a cuerpo 3

- Trepas

- Lenguaje callejero 3

- Correr

- Armas de fuego 2

- Frialdad

- Internet 3

- Buscar

- Intuición 3

- Idioma ( Inglés )

- Archivos y bibliotecas 3

- Convencer 3

- Conducir 3

- Fotografía 2

- Charlatanería 4

- Arqueología 1

- Astronomía 1

- Ciencias ocultas 4

- Criminología 5

- Historia 1

- Parapsicología 4

Puntos de Luz

4

Puntos de Coraje

4

Puntos de Experiencia



# RAGNAROK



Nombre: Theodora Van Lustbader

Edad: 45 años Altura: 1.79 metros Peso: 67 Kg

Nacionalidad: Bruselas Profesión: Parapsicóloga

Descripción psicológica: Inteligente, con instinto de cazadora. Nunca deja a un compañero atrás. Desconfiada.

Descripción física: Fibrosa cuarentona veterana del Grupo X999. Perdió un ojo a causa de un encuentro sobrenatural.



## Puntos de vida

5

## Puntos de daño

## Características

Fuerza	7
Destreza	6
Constitución	5
Inteligencia	6
Carisma	3
Voluntad	5
Percepción	5
Esencia	2

## Equipo

- Cruzifijo de plata
- Misal de bolsillo
- Arma reglamentaria
- Escapularios
- Pasaporte
- Rosario de Fátima

## HABILIDADES

- Lanzar
- Saltar
- Trepas
- Correr
- Frialdad 1
- Buscar 2
- Intuición 3
- Idioma ( Neerlandés )
- Archivos y bibliotecas 3
- Convencer 2
- Parapsicología 5
- Idioma extranjero (inglés) 3
- Armas cuerpo a cuerpo 3
- Armas de fuego 4
- Combate sin armas 4
- Primeros auxilios 3
- Sigilo 2
- Medicina 2
- Teología 4
- Mitología 3
- Historia 1
- Ciencias ocultas 4
- Armas improvisadas 4

## Puntos de Luz

4

## Puntos de Coraje

5

## Puntos de Experiencia

## ESTRÉS

Modificadores		Puntos Temporales	Puntos Permanentes
<u>P. Temp</u>	<u>Malus</u>		
1-5	0		
6-10	-1		
11-15	-2		
16-20	-3		
21-25	-4		
(CD 11) 26-30	-5		
(CD 11) 31-35	-6		
(CD 11) 36-40	-7		
(CD 17) 41-45	-8		
(CD 17) 46-50	-9		
(CD 23) 51 o más	-10		

### Trastornos psíquicos

Trastorno

Grado

## ARMAS

### Armas de Fuego

Arma	Vigor mínimo	Daño mínimo	Daño máximo
<i>Glock 17 (semiautomática 9mm)</i>		6	6

### Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	MAN	Daño	BAL	ENC	DpA

