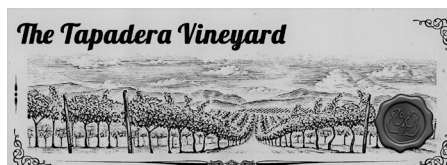


EL REENCUENTRO



Una aventura para **RAGNAROK** Tercera Edición
por Ernesto Orellana Domínguez

EDICIONES
t&t



El Reencuentro

RAGNAROK

tercera edición

Una aventura para Ragnarok Tercera Edición (Ediciones t&t)

Escrita y maquetada por Ernesto Orellana Domínguez
Revisada por Antonio Lozano Lubián

Esta es una obra de ficción con la única finalidad de proporcionar entretenimiento intelectual. El autor no tiene relación alguna con el monasterio ni con las personas que lo gestionan. Se ha elegido esta localización para darle publicidad a la misma y verosimilitud a la historia de ficción que se presenta. El plano del monasterio no se ajusta a la realidad, así como tampoco los hechos que se enuncian.

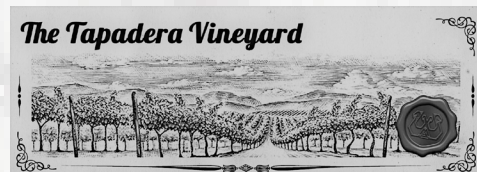
IMÁGENES:

Ilustración de estrella de david obra de Ernesto Orellana Domínguez.

Fotografía de niños, textura de madera, textura de marmol, hoja quemada, estrella junto a Torá, Campana, texto en hebreo, monje, pasillo antiguo monasterio, biblia y colmillos son imágenes de dominio público modificadas por Ernesto Orellana Domínguez.

Monasterio, iglesia, biblioteca y claustro son imágenes usadas bajo licencia Creative Commons sin ánimo de lucro y con el objetivo de transmisión de contenidos culturales.

Las imágenes de PJ y PNJ han sido generadas en <https://thispersondoesnotexist.com/>



ÍNDICE

Prólogo	3
1. Comienza la aventura	4
2. En el monasterio	5
3. Un monje en la puerta	10
4. Vísperas y cena	13
5. El primer vídeo	16
6. El segundo vídeo	18
7. Durante las completas	22
8. El final se acerca	24
9. Enfrentarse a Heinz	26
10. Línea temporal	28
11. PNJ	29
12. PJ	30
13. BSO Recomendada	42

PRÓLOGO

Lo que tienes entre manos es una aventura autoconclusiva para un grupo de entre 3 y 5 jugadores, en función del tipo de PJ utilizado, y cuyo final se puede utilizar como el inicio de una campaña sin necesidad de muchos cambios. Se incluyen cinco personajes pregenerados y una línea temporal para aclarar el orden en que tienen lugar los sucesos de la aventura.

La historia comienza una fría tarde de diciembre. Los PJ viajan juntos en el automóvil de cualquiera de ellos, por una carretera comarcal de la Sierra de Guadarrama, cercana a la ciudad de Madrid. Hoy es un día especial: Paula y Arturo, dos amigos de la pandilla de toda la vida, se casan dentro un mes y han querido reunir de nuevo a todo el grupo para pasar el fin de semana. Los PJ van a recoger a la pareja en el monasterio de Santa María de El Paular, en Rascafría, donde están realizando el reportaje de preboda. Desde ahí planean ir todos juntos a la capital, dormir en casa de Arturo y pasar el fin de semana.

Y aquí están, en el aparcamiento del Monasterio “El Paular”, con el depósito en reserva y varias horas de retraso por la intensa nevada. Seguirían ahí, en el enorme atasco que aún se ve en la distancia, si no fuera por

la pericia del PJ que conduce el vehículo, que encontró una vía de servicio que los ha traído hasta aquí.

En el aparcamiento solo hay un todoterreno blanco, casi nuevo: es del de Paula y Arturo. Son las 18:10. La caída de la tarde y la fuerte ventisca que sigue a la nevada apenas permiten contemplar la belleza del entorno. Si alguien se interesa por saber más sobre el Monasterio de Santa María de El Paular, no necesita realizar ninguna tirada para encontrar la web si tiene conocimientos de informática. **La tirada es Muy fácil** en caso contrario. La web se ha actualizado recientemente con noticias de poco interés. En ella hacen referencia al conjunto monumental, que data del siglo XIV, ya que, aunque en sus inicios fue un monasterio cartujano, en la actualidad opera como priorato benedictino. Destacan la belleza tanto de su interior como de los paisajes que lo rodean. También ofrecen servicio de hospedería, a precios asequibles, para un mínimo de tres noches.

Es buen momento para hacer notar que la cobertura de la red móvil en este lugar es pésima. Las páginas tardan un siglo en cargar, los mensajes llegan tarde y subir imágenes o vídeos es una tarea imposible. Es posible establecer llamadas, pero las conversaciones se entrecortan y la comunicación se interrumpe a los pocos segundos.

1. COMIENZA LA AVENTURA

El aparcamiento se encuentra a unas decenas de metros de la puerta principal del monasterio, frente a otro edificio más pequeño. En caso de que los PJ se dirijan hacia allí, todos los miembros del grupo deben realizar una **tirada de Percepción + Alerta a Difícil** cuando pasen entre ambos edificios. El éxito permite divisar, a pesar de la nieve y el fuerte viento, a una figura que está a punto de perderse detrás del edificio principal, pero que se ha detenido. Lleva un hábito oscuro que tapa todo su cuerpo, y una capucha que le cubre la cabeza.

Gira el rostro lentamente hacia los PJ justo mientras se escucha una única campanada que marca las 18:15 horas. El monje les da la espalda y se pierde tras el edificio antes de que puedan reaccionar.

La puerta principal es muy gruesa, de madera tachonada. A su lado hay un viejo timbre y un tablón de anuncios con puertas de cristal, en el que dos caras expuestas de un mismo tríptico anuncian unas jornadas para este fin de semana. Si tocan el timbre, este emite un sonido que reconocen de su infancia: es el típico timbre de escuela.



2. EN EL MONASTERIO

Poco después de llamar se abre un ventanuco, que hace las veces de mirilla. El rostro de un anciano enjuto con el pelo blanco por completo mira a los personajes con ojos entrecerrados: “¿Quién es?” pregunta, “¿Vienen para el ciclo?”.



Rodesio, el portero, es un poco duro de oído, así que cierra la mirilla en sus narices sin importar lo que respondan.

Instantes después se abre la puerta: “¡Pasen, pasen, que no está la noche para quedarse ahí fuera!” dice mientras les deja pasar para que se pongan a cobijo. Rodesio es menudo, de edad

avanzada; su negra sotana, típica de los monjes benedictinos, deja entrever un diminuto cuerpo encorvado.

La entrada es amplia y austera. A la derecha se encuentra una habitación pequeña, que parece haberse construido ex profeso para hacer de recepción. A esta recepción se accede por una puerta lateral. Un hueco en el tabique y una mesa al otro lado funcionan como mostrador. En la pared de la izquierda hay un gran casillero con varias llaves y algunos huecos libres. Si alguien se acerca a la ventana para mirar el casillero, puede observar que tiene dos espacios libres en la parte inferior, junto a unas llaves grandes y antiguas. En la parte superior del casillero hay cuatro llaves, cada una de ellas con un trozo de madera atado, en los que hay grabados números que varían entre el 3 y el 6. Un cuadro del Corazón de Jesús es la única decoración de la pequeña portería.

Rodesio, que normalmente es un tipo afable y cercano, se encuentra hoy torpe y descuidado, y su rostro muestra preocupación. “¿Vienen para el ciclo?” preguntará de nuevo. Sea cual sea la respuesta, sale de la habitación para avisar a José, el hermano hospedero. Si algún PJ le pregunta por sus amigos responderá que sí, que la pareja se encuentra en el monasterio, pero no sabe precisar más. Si se interesan por cómo se encuentra o hacen mención al monje visto camino de la entrada, Rodesio cuenta, visiblemente preocupado, que hace un rato salieron varios monjes (uno más que el número de PJ) y no han vuelto aún. “Espero que vuelvan pronto, no está el día para andar por ahí”, dice antes de marcharse.

Tras dejar al grupo solo durante unos minutos, vuelve acompañado de José, el hermano hospedero. José tendrá unos cincuenta años, es moreno de piel, hace tiempo que peina canas, lleva gafas y viste también una sotana negra. Si preguntaron por Paula y Arturo, estos vienen junto con los monjes. En caso contrario, el hermano hospedero les dice que se encuentran en sus habitaciones y va a avisarlos para que bajen, mientras Rodesio permanece en la portería.

Es poco probable que los PJ digan que vienen para asistir al ciclo, el mismo que se anuncia en la puerta. Si por algún motivo llegan a hacerlo,

José se percata del engaño casi de inmediato: ninguno de ellos es ponente, ningún ponente ha llegado aún a causa de la tormenta y todos los asistentes llegarán mañana. Continuar con la mentira requiere una buena excusa y superar **una tirada de Carisma + Persuasión contra Percepción + Intuición del hermano hospedero**. Se puede añadir Desventaja a esta tirada si la excusa no es convincente. El fallo en la tirada provoca el enfado del hermano José y su desconfianza hacia el grupo, que se ve reflejado en un mayor coste de la habitación, futuras tiradas de influencia con Desventaja, etc, pero no llega a negarse a ofrecerles alojamiento.

Paula y Arturo salen a su encuentro en cuanto sepan que han llegado. “Pensábamos que no vendríais, ¡menos mal que estáis aquí!” dice Paula mientras abraza a uno de los PJ y Arturo estrecha la mano del resto. “La tarde ha sido un desastre...” continúa Paula, “... Alberto, el fotógrafo, no ha aparecido, ni responde a las llamadas. Estos señores nos han permitido a Arturo y a mí pasar la noche, con la condición de que estemos fuera antes del mediodía de mañana, se haga o no el reportaje”.

Paula y Arturo son el fiel reflejo de la elegancia: ella es delgada y agraciada, su rostro enmarcado por su reluciente media

melenita castaña clara, viste un traje de noche verde oscuro y una estrella de David tallada en madera adorna su escote. Arturo, corpulento y en buena forma, de bellas facciones, viste camisa y pantalón de pinzas: siempre ha sido un clásico. Su cabello es moreno y su barba está perfectamente recortada. Cualquiera puede intuir que Paula es judía y, aunque no es un tema del que hablen demasiado, los PJ saben que Paula ha decidido casarse con su novio por la religión de este: el catolicismo.

Llegados a este punto, lo más probable es que los personajes quieran quedarse también a pasar la noche. El hermano hospedero no se negará, ya que todos los ponentes han retrasado su llegada para mañana y tiene las habitaciones vacías. La única razón por la que oponerse es que los personajes hayan hecho algo grave, lo cual le haría cambiar de opinión.

Mientras Rodesio anota los nombres en el registro de entrada, José les indica que el precio por persona y noche es de 50€, con cena y desayuno incluidos, y explica al grupo las principales normas del monasterio:

- No utilizar ningún dispositivo electrónico.
- Respetar el voto de silencio de los monjes.

De los treinta que hay en monasterio, solo disfrutan de la dispensa para hablar los siguientes: Moritz el abad, Rodesio

el portero, José el hospedero, y Juan, que gestiona el comedor.

- Acudir obligatoriamente al rezo de las vísperas¹ de las 20:00 horas (que empiezan dentro de unos treinta minutos). Después de la cena, que se sirve a las 21:00 horas, pueden asistir si lo desean al rezo de las completas².

Les pide a los PJ que le hagan entrega de sus móviles, y los guarda en una caja metálica que se encuentra en la recepción. Si se desea convencerle para que acceda a que uno (y solo uno) de los PJ conserve su móvil, es necesaria una **tirada de Carisma + Persuasión contra Percepción + Intuición** para lograr que lo permita, lo cual hará solo tras advertirles que serán expulsados si observa que se hace uso de algún dispositivo electrónico.

Rodesio ya ha abierto el casillero, ha sacado las llaves numeradas que quedaban y comienza a entregarlas a cada PJ. Arturo y Paula se alojan en las habitaciones 1 y 2 respectivamente. Rodesio entrega a uno de los PJ la llave de la habitación 6, después la de la 5 a otro PJ, y así hasta la llave de la habitación con el número 3, por lo que, si no se ocupan las

¹ Vísperas es el oficio divino vespertino en la Liturgia de las Horas de la Iglesia católica y la Iglesia ortodoxa. Las oraciones de las vísperas corresponden a las alabanzas vespertinas que se realizan desde las 18:00. (wikipedia.org).

² Se denomina completas a la última oración de la Liturgia de las Horas. Estando toda la comunidad reunida en la iglesia, se da gracias a Dios por el día que se acaba y se le pide su protección divina para el descanso nocturno. (wikipedia.org)

cuatro habitaciones, quedan libres las que se encuentran entre los PJ y Paula. Aunque las habitaciones son dobles, no se permite el alojamiento de personas de distinto sexo en la misma habitación salvo que falten camas o se trate de una pareja casada.

“Les acompaño para que puedan dejar sus maletas” dice José. “Así tendrán tiempo de asearse un poco. Pronto los recogeré para ir a las vísperas”.

Desde la recepción llegan directamente al claustro por la puerta que hay al fondo. De allí

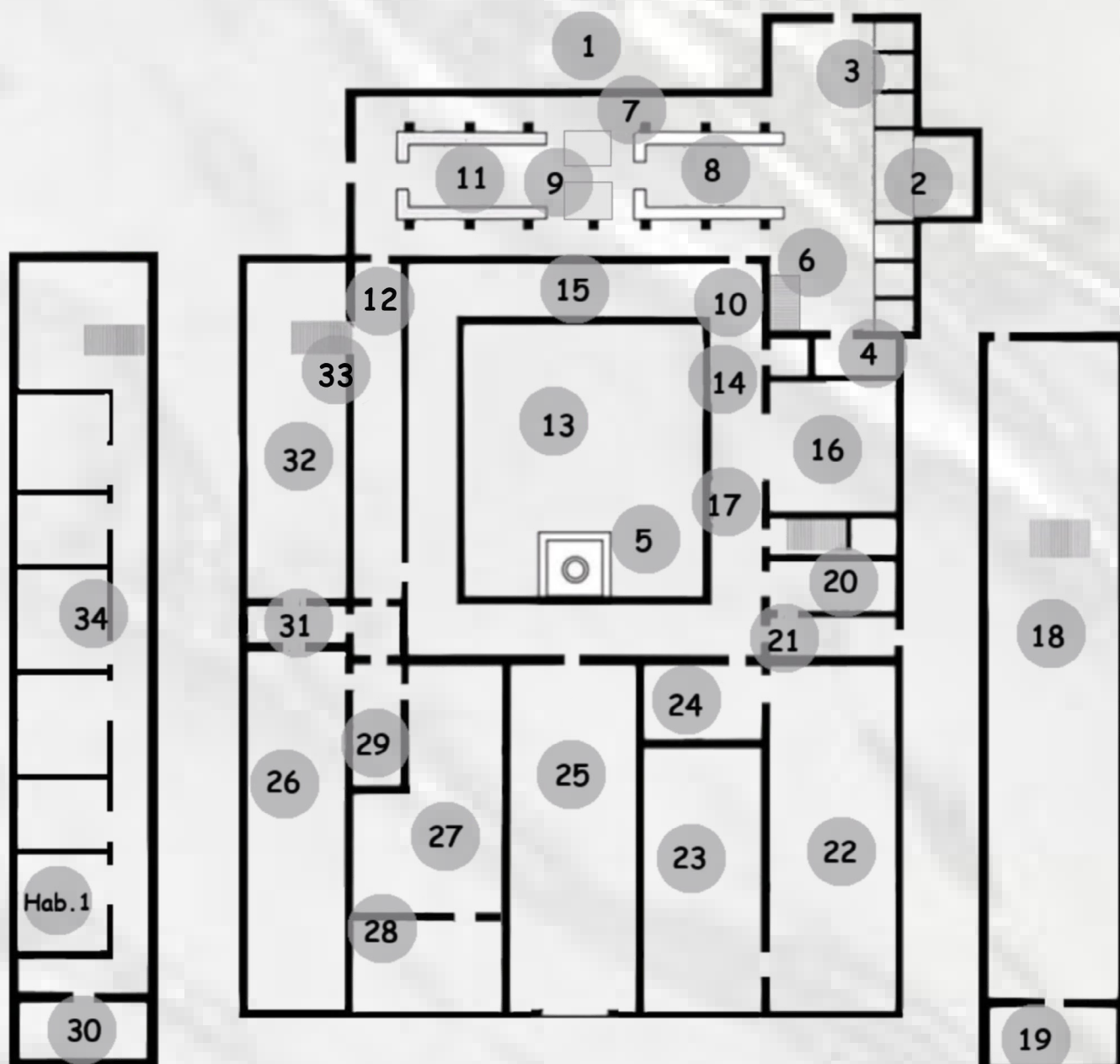
continúan por el pasillo de la izquierda hasta la puerta del final y, girando de nuevo a la derecha, continúan por otro pasillo sin ventanas ni iluminación exterior, que se encuentra decorado por cuadros de abades anteriores. A mitad de camino, suben por unas escaleras custodiadas por grandes puertas de madera y llegan a la primera planta. “Sus habitaciones están en este pasillo. Las puertas están numeradas. Ninguna de ellas tiene aseo: tendrán que utilizar el que se encuentra al fondo del corredor. En unos veinte minutos pasaré a recogerlos para las vísperas y la cena”, dice antes de marcharse.



Estancias del monasterio:

1. Iglesia
2. Altar principal
3. Altares secundarios
4. Sacristía
5. Lavatorio
6. Escalera de maitines
7. Clastra alta
8. Coro de monjes
9. Banco de enfermos
10. Entrada de monjes de coro a la iglesia
11. Coro de conversos
12. Callejón de conversos y entrada a la iglesia
13. Patio
14. Armarium para libros de rezo
15. Claustro
16. Sala capitular

17. Escaleras a los dormitorios de monjes
18. Dormitorios de los monjes
19. Aseos de los monjes
20. Locutorio
21. Salida a los huertos
22. Scriptorium
23. Sala de novicios
24. Calefactorio
25. Entrada principal
26. Refectorio
27. Cocina
28. Despensa
29. Locutorio de conversos
30. Aseos conversos
31. Sin uso
32. Almacén
33. Escaleras a los dormitorios de conversos
34. Dormitorios de conversos



3. UN MONJE EN LA PUERTA

Las habitaciones son austeras. El mobiliario consiste en dos camas con sendas mesitas de noche, una mesa de escritorio, un pequeño armario de madera y una cruz colgada en la pared del fondo. Sobre el escritorio se encuentra una biblia pequeña, un tríptico de las jornadas y un documento impreso con reflexiones de uno de los monjes.

Tienen tiempo para dejar sus cosas y conversar entre ellos. En el momento en que todos estén en sus habitaciones y no haya nadie en los pasillos, se oyen un par de golpes en la puerta de la habitación número 6, la más cercana a las escaleras. Si el PJ que está en la habitación se acerca a la puerta para abrirla, esta recibe un fuerte golpe en cuanto el PJ accione el picaporte. El PJ nota cómo alguien empuja la puerta con la intención de entrar desde el otro lado y, cuando la puerta se encuentre medio abierta, el cuerpo inerte de un monje cae dentro de la habitación. Aunque se encuentra bocabajo, se puede ver que es un monje de avanzada edad, en torno a los setenta años. Tiene los ojos abiertos y exhibe una mueca de dolor. Alguien con conocimientos de medicina concluye con facilidad que acaba de sufrir un infarto: no respira, no tiene pulso, no presenta signos de violencia y su frente está cubierta de

sudor. El hábito frío y húmedo indica que viene del exterior. Aquellos que se encuentren en la habitación contigua deben superar una **tirada de Percepción + Alerta a Fácil** para oírlo, o a **mayor dificultad si se encuentran en el resto de habitaciones.**

Para reanimar al monje tienen que superar una **tirada de Inteligencia + Medicina o Inteligencia + Primeros Auxilios a dificultad Imposible.** Si logran evitar su muerte, permanecerá inconsciente hasta que finalicen las completas: demasiado tarde para servir de ayuda a los PJ. Esta escena supone una **situación de estrés natural**, que deben superar todos los PJ que no sean médicos y contemplen el cadáver, mediante una tirada de **Voluntad + Frialdad a nivel Fácil.**

El monje sostiene un juego de llaves en su mano derecha. Entre ellas se encuentra la llave maestra, con la que pueden abrir todas las puertas de los dormitorios y las estancias. El PJ que supere **Percepción + Alerta a Fácil en caso de que muevan el cadáver, o Percepción + Buscar a Fácil si lo registran** se da cuenta de que en un bolsillo viejo y medio roto de la sotana hay una cámara digital de pequeñas dimensiones. Junto a la cámara hay una foto muy antigua, en la que dos niños pequeños posan con rostro serio. Uno de los niños tiene una estrella cosida en la solapa de la chaqueta.

La cámara no tiene fotos almacenadas: tan solo dos vídeos grabados. Uno de ayer, que dura unos diez minutos, y otro de esta misma tarde, con una duración de treinta minutos y que se ha terminado de grabar apenas pocos instantes antes de que el monje apareciera en la habitación.

Si superan una **tirada de Percepción + Alerta a dificultad Normal** perciben que alguien sube las escaleras. Se trata del hermano José, que viene para acompañar al grupo a la iglesia para el rezo de las vísperas. Al ver el cuerpo, lo identifica de inmediato como Matías y, tras interesarse brevemente por lo ocurrido, corre a avisar al abad. En caso de que decidan ocultar alguno de los objetos que tenía el monje estando en presencia del hermano José, deben superar una **tirada de Destreza + Latrocinio enfrentada a Percepción + Intuición del monje**. Si algún otro PJ distrae al hermano hospederero, suma su valor de Persuasión a la anterior tirada. El fallo supone que el hermano José monta en cólera: ordena con nerviosismo patente que le den todo lo que hayan cogido y amenaza con llamar a la policía, cosa que hará más tarde en cualquier caso.

Sea como fuere, el hermano José vuelve instantes después acompañado de cuatro monjes: uno de edad avanzada, alto y delgado, con la cara huesuda, que lleva una sotana

marrón y una llamativa cruz de plata al cuello (es el abad, que se presenta como Moritz), y otros tres que rondan los treinta años, visten sotana blanca y obedecen voto de silencio (los novicios). Uno de ellos es rubio, tiene los ojos color caramelo, la cara llena de pecas y se llama Johann. El segundo tiene la tez pálida, lleva unas gafas que empequeñecen sus ojos azules y responde al nombre de Heinz. El tercero tiene la piel más morena, el pelo castaño, los ojos oscuros y recibe el nombre de Gregorio.

Arturo y Paula también salen de sus habitaciones para interesarse por lo ocurrido. El PJ que supere con éxito una **tirada de Percepción + Alerta a Difícil**, se percata de que el novicio que lleva gafas no aparta la vista del escote de Paula y de la estrella que lo adorna. Si algún PJ tiene el **mérito “Sentido del peligro”**, este es un buen momento para activarlo.

Aunque para los PJ pueda parecer que el novicio solo está encandilado por el escote de Paula, lo que los PJ no son capaces de determinar es que en realidad Heinz está observando la estrella de David con aversión, ya que profesaba la religión judía en vida, antes de convertirse en vampiro. Él es el niño que, en la foto, aparece con la estrella cosida a la solapa, y que fue llevado junto a su familia al campo de concentración de Mauthausen, a comienzos de la Segunda Guerra Mundial. Allí conoció a

su vástago y sobrevivió traicionando a los suyos en favor de los nazis. Más tarde huyó de los aliados al final de la guerra y obtuvo el regalo de la inmortalidad de manos de aquel al que antaño había servido. Hoy en día es Moritz, el abad, quien le sirve a él. Y ahora Heinz acaba de clavar su mirada en Paula: la ha sometido a su voluntad para darle órdenes más tarde.

Tras el desconcierto inicial, el abad se interesa por lo ocurrido y a continuación, en el caso de que Matías haya fallecido, se dirige a los presentes: “El hermano Matías ya no está con nosotros. Que los novicios lleven el cuerpo del hermano a su habitación para que descanse. Hermano Rodesio, llame al 112. El resto, vayan todos a las vísperas y recemos por su alma”. Si alguno de los PJ ha salvado la vida del monje, el abad ordena de igual modo que

lo transporten a sus aposentos. Es posible que un PJ pueda reconocer cierto acento alemán en la forma de hablar de Moritz, el abad, si tiene conocimientos de este idioma.

Puede que los PJ decidan llamar por su cuenta al servicio de emergencias. Si Matías ha muerto, la persona que les atiende toma nota del fallecimiento y les avisa de que el juez de guardia no podrá personarse allí hasta que no amaine la tormenta de nieve, probablemente al día siguiente bien entrada la mañana. En caso de que hayan reanimado al monje, les responden que debido a la saturación actual del servicio y a la dificultad de acceso al lugar, y ya que el anciano se encuentra estable, enviarán una ambulancia durante la mañana del día siguiente, una vez la tormenta de nieve haya remitido.



4. VÍSPERAS Y CENA

Las vísperas es un acto breve que consta de un himno, dos salmos, un cántico del Antiguo o Nuevo Testamento, una lectura corta de la Biblia, el Magnificat de la Santísima Virgen, responsorios, intercesiones, el Padre Nuestro y una oración conclusiva. Los seglares se sientan en bancos dispuestos al fondo de la iglesia, separados de los monjes.

Finalizado el rezo, a las 21:30, todos se dirigen al refectorio para cenar. Los seglares se

sientan en un extremo de la gran mesa común, separados del resto de monjes. Son atendidos durante la cena por el hermano Juan, el más orondo de la congregación, de baja estatura y sonrisa afable. La comida es frugal: sopa de verduras, tortilla con setas, ensalada y de postre, una manzana. Todo acompañado de agua del grifo y vino de mesa.

Durante la cena, los PJ se percatan de que hay varios puestos sin ocupar (tantos como el número de PJ + 1), con sus sillas y sus cubiertos dispuestos, pero sin comensales. Arturo trata de conversar con el PJ que esté junto a él: se



interesa por el episodio ocurrido con el monje y expresa su preocupación por Paula. A su parecer lleva un buen rato comportándose de un modo algo inusual: “Parece que toda esta situación está afectando a Paula: se encuentra como ausente... y apenas habla”, confiesa con gesto preocupado.

En efecto, Paula, que también está sentada juntos a ellos, parece confundida: tiene la mirada perdida y se muestra inexpresiva. Superar una **tirada de Inteligencia + Medicina o Psicología a dificultad Normal**, revela que los síntomas no cuadran con una situación de estrés. Más bien parecen los efectos propios de algún tranquilizante (que no ha tomado), o de algún problema psicológico que requiera una evaluación más pormenorizada. Si se le pregunta a este respecto, responde de forma evasiva e insiste en que no le ocurre nada, que lo que necesita es descansar.

Al finalizar la cena, el hermano Juan les acompaña a sus habitaciones. Si de regreso entablan conversación con este o con algún otro monje de entre los que tienen la dispensa para hablar, pueden averiguar que:

- El abad Moritz solo lo es en funciones. Ha venido desde Suiza. La diócesis le envió de urgencia junto a dos novicios hace una semana y estará aquí hasta que

se elija uno nuevo la semana próxima. El antiguo abad, Rubén de Ortiz, falleció hace varias semanas. El sentir de todos era que Matías, el monje recién fallecido, iba a ser nombrado abad. Ahora nadie sabe qué va a ocurrir.

- Varios monjes (tantos como PJ) han desaparecido antes de las vísperas, pero el abad no permite que nadie salga a buscarlos en medio de esta ventisca nocturna.

Antes de despedirse, el hermano Juan les recuerda que el rezo de las completas, que tendrá lugar a las 22:00 horas, es de asistencia voluntaria. Tanto Arturo como Paula se despiden y entran en sus habitaciones.

Si algún PJ decide ir a la habitación de Matías, puede hacerlo sin inconvenientes. Encuentra una estancia sencilla con una cama, una mesita de noche, un pequeño armario en el que hay una barra con tres perchas y dos cajones, y una mesa de estudio con una silla. Sobre el escritorio hay una biblia de buen tamaño con varios marcapáginas. Si alguien revisa la biblia, encuentra un texto subrayado a lápiz. Se trata del versículo “**Apocalipsis 19:20**”. El texto es el siguiente: “*Y la bestia fue apresada, y con ella el falso profeta que había hecho delante de ella las señales con las cuales había engañado a los que recibieron la marca de la bestia, y habían adorado su imagen. Estos dos*

fueron lanzados vivos dentro de un lago de fuego que arde con azufre". Es el mismo versículo que aparece apuntado en la nota del primer video (consultar la siguiente sección). En la mesita de noche hay una foto de Matías, mucho más joven, junto a dos personas muy ancianas que parecen ser sus padres.

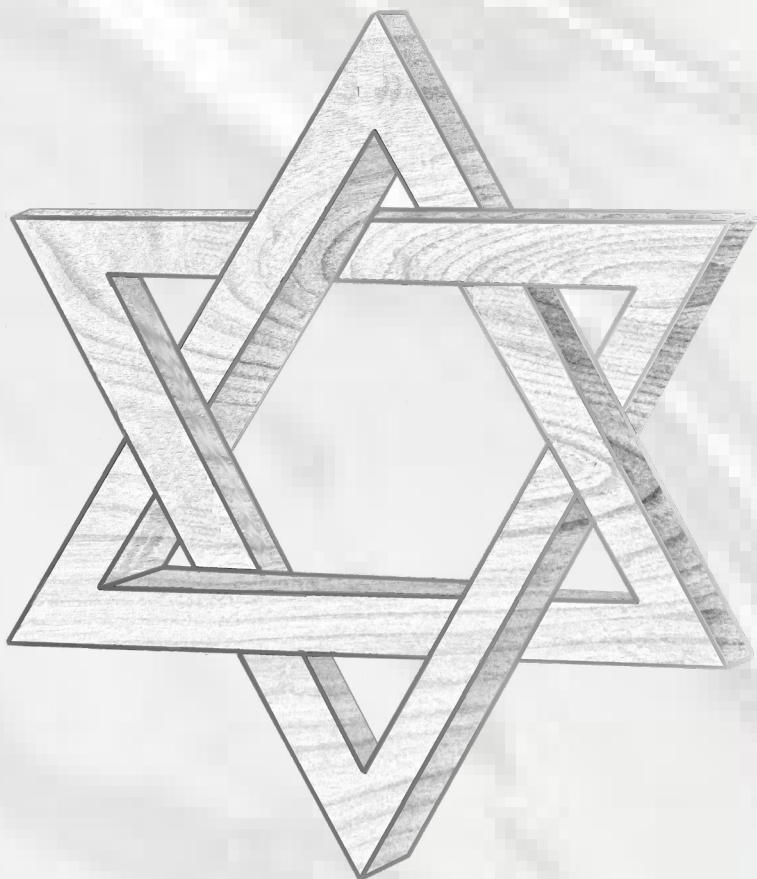
Cuanto todos estén en sus habitaciones, justo al comenzar las completas, Heinz le da a Paula las siguientes órdenes:

- Deshacerse de la estrella de David.
- Coger las tijeras del botiquín de la recepción.
- Entrar en la habitación de Arturo y seducirlo.
- Apuñalarlo cuando lo tenga indefenso.
- Ir a las escaleras de acceso a las habitaciones de los monjes y esperar nuevas instrucciones allí.

Lo más probable es que sea este el momento que elijan los PJ para reunirse a examinar la foto y el contenido de la cámara que transportaba Matías cuando irrumpió en la habitación número 6. Ya se ha descrito la foto con anterioridad pero, ahora que la observan con detenimiento, el niño sin la estrella le resulta familiar al PJ que supere una **tirada de Percepción + Intuición a Difícil** (pero a dificultad Normal si ha visto la foto de Matías con sus padres en su habitación). Si además supera la tirada por 10 o más puntos u obtiene

un 20 natural, el PJ identifica al niño que no lleva la estrella: es Matías, sin lugar a dudas. Además, el PJ tiene la sensación de conocer al otro chiquillo, sin llegar a ser capaz de identificarlo por completo.

En el supuesto de que no hayan recuperado los objetos del cuerpo de Matías, Rodesio los ha encontrado mientras estaba velando el cuerpo y, después de la cena, busca al PJ con el que haya establecido mejor relación para entregarle la foto y la cámara, en su habitación, antes de que comiencen las completas.



5. EL PRIMER VÍDEO

Es de ayer y dura diez minutos. Al inicio del vídeo la imagen oscila durante unos instantes y a continuación se estabiliza. Durante unos momentos se aprecia un escritorio sobre el que hay una biblia abierta y una nota.

Si detienen el vídeo para centrarse en examinar lo que había sobre el escritorio, llegan a la conclusión de que no es posible distinguir nada con respecto a la biblia, pero en cambio la nota sí es legible: “**Apocalipsis 19:20**”. Pueden consultar este versículo en cualquiera de las biblias que se encuentran en cada escritorio. Es, además, el mismo que está subrayado en la biblia de Matías (consultar la sección anterior). El texto es el siguiente: “***Y la bestia fue apresada, y con ella el falso profeta que había hecho delante de ella las señales con las cuales había engañado a los que recibieron la marca de la bestia, y habían adorado su imagen. Estos dos fueron lanzados vivos dentro de un lago de fuego que arde con azufre***”.

Después la cámara vuelve a moverse de un lado para otro, y luego enfoca a Matías, que refunfuña tratando de averiguar si la cámara está encendida. A continuación la imagen se zarandea de nuevo, se queda a oscuras durante un instante y vuelve para mostrar la habitación

de nuevo, esta vez hábilmente encuadrada desde el roto de un bolsillo.

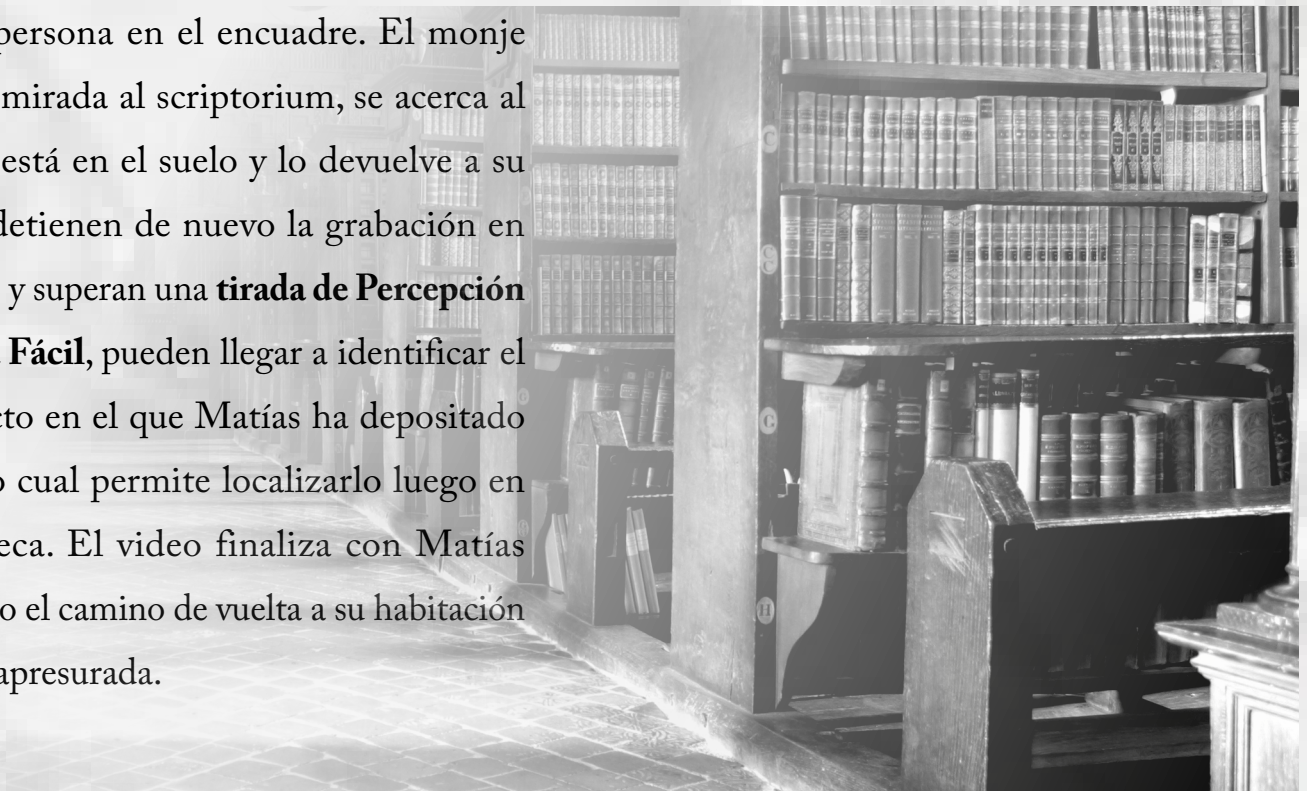


La respiración de Matías se vuelve agitada y la imagen se tambalea levemente. Se aprecia cómo abandona la habitación, baja las escaleras hasta el claustro y continúa por la izquierda bajo la tenue luz de las lámparas. Los PJ pueden deducir el recorrido que efectúa Matías si superan una **tirada de Percepción + Alerta a dificultad Fácil**. En caso contrario, pueden guiarse por su capacidad de orientación con una **tirada de Percepción + Orientación a Normal**. Entra en una estancia situada al frente, con una gran chimenea encendida y un par de monjes que se calientan en ella. Gira de nuevo a la izquierda y llega a la biblioteca (scriptorium, punto 22 del plano).

Aunque, aparte de Matías, parece no haber nadie en la biblioteca, se aprecia cómo un libro situado en una de las estanterías, a media altura,

comienza a moverse y a salirse del estante... ¡y lo hace solo! Se desplaza unos centímetros hacia fuera del estante y enseguida vuelve de nuevo a su sitio. El libro contiguo también se mueve, pero este cae bruscamente al suelo, donde permanece. Otro libro de un estante superior comienza a salir sin que nadie lo toque, flota por el aire un metro aproximadamente y desaparece. Ver esta escena del vídeo supone una **tirada de estrés de Esencia + Frialdad a Normal**. Unos pasos retumban en la sala: parece que alguien se acerca. Matías se refugia en las sombras, inmóvil, intentando contener la respiración. Se gira en dirección al calefactorio pero la cámara no llega a enfocar a nadie, aunque se escuchan claramente unos pasos acercarse y acto seguido sonar cada vez más lejanos. Sin embargo la cámara no recoge a ninguna persona en el encuadre. El monje vuelve su mirada al scriptorium, se acerca al libro que está en el suelo y lo devuelve a su lugar. Si detienen de nuevo la grabación en este punto y superan una **tirada de Percepción + Alerta a Fácil**, pueden llegar a identificar el lugar exacto en el que Matías ha depositado el libro, lo cual permite localizarlo luego en la biblioteca. El video finaliza con Matías recorriendo el camino de vuelta a su habitación de forma apresurada.

Si deciden ir a investigar, el libro que se observa en el vídeo continúa en la biblioteca. Se trata del primer tomo de una vieja edición bilingüe de la Torá (en hebreo y castellano). Está encuadernado en cuero y tiene una estrella de David grabada en la portada. El libro que desapareció en el aire no está. Es el cuarto de una serie de ocho tomos de salmos, parece que muy frecuentados, por su desgaste. Si deciden comprobar si alguien movió los libros, no encuentran una explicación racional para que los libros se hayan movido solos, ya que la estantería está situada contra una pared maciza. Esto supone para los PJ una **tirada de estrés de Esencia + Frialdad a Difícil**.



6. EL SEGUNDO VÍDEO

En esta escena los jugadores toman el control de los monjes que acompañan a Matías. Es irrelevante que el grupo de los PJ esté dividido cuando algunos de ellos vean este segundo vídeo: de igual modo cada jugador debe encarnar a un monje durante esta parte de la aventura. Es importante recordar que estos PJ observan el voto de silencio, por lo que no pueden hablar.

El segundo video comienza de nuevo con el rostro de Matías en primer plano, manipulando la cámara. Se aparta de ella y la sujeta con el brazo extendido antes de dejarla en la mesa. Al fondo se aprecia cómo hay varios monjes con él en su habitación. “Debemos irnos ya...” dice Matías, “... ya habéis visto el vídeo, ¡os juro que estaba ahí, él movió los libros, aunque no salga en el vídeo! Estoy seguro de que es mi amigo Ara... o al menos es su cuerpo, poseído por la bestia. ¡Tiene la misma cicatriz en el cuello! Yo mismo se la hice, por accidente, jugando cuando éramos niños... En la biblioteca no tendría más de treinta años, pero es imposible, porque vi cómo se lo llevaban los nazis cuando solo era un chiquillo... a él y a su familia. Así que no puede seguir vivo y, si lo estuviera, debería tener casi mi edad”.

Tras un nuevo movimiento de cámara, esta vuelve a ocupar el viejo bolsillo agujereado y a enfocar al grupo de monjes, que permanecen quietos en la imagen. Las miradas de preocupación de los monjes que observan a Matías capturan la atención de los PJ. Es el momento de entregar una ficha genérica de los monjes a cada jugador para que lo interprete.

Matías les dice con voz grave: “Vamos al antiguo claustro. Tengo que enseñaros algo”, mientras los anima a iniciar la marcha camino de la entrada del claustro.

La recepción está vacía cuando cuando llegan. Matías se acerca al casillero y agarra un juego de llaves. Se dirige a la puerta, la abre e invita al resto a salir apresuradamente hacia la tormenta de nieve que ahora entra de forma brusca en el vestíbulo. En el vídeo se observa cómo Rodesio retorna a su puesto en la recepción y llega a ver cómo el grupo de monjes se interna en la ventisca, justo cuando Matías cierra la puerta tras de sí.

El vendaval helado dificulta la visión y la comunicación. Apenas se oye a Matías cuando se dirige al grupo, vociferando mientras señala hacia el antiguo claustro: “¡Ayer encontré entreabierta una de las puertas del antiguo claustro! ¡Lleva años cerrada, desde que

perdimos la llave! ¡Y no parecía que hubieran forzado la cerradura: creo que guarda algo ahí!”.

Cuando los PJ avanzan hacia el antiguo claustro, Matías se detiene un segundo al final del callejón que conforman ambos edificios, para recuperar el aliento. Un grupo de personas llama su atención: caminan hacia la entrada principal (son los PJ) al tiempo que suena la campanada que marca las 18:15. Les da la espalda y reanuda la marcha para reunirse con el grupo en el antiguo claustro. La nieve comienza a acumularse sobre el patio. La noche comienza a caer sobre el monasterio en el momento en que Matías señala la puerta.

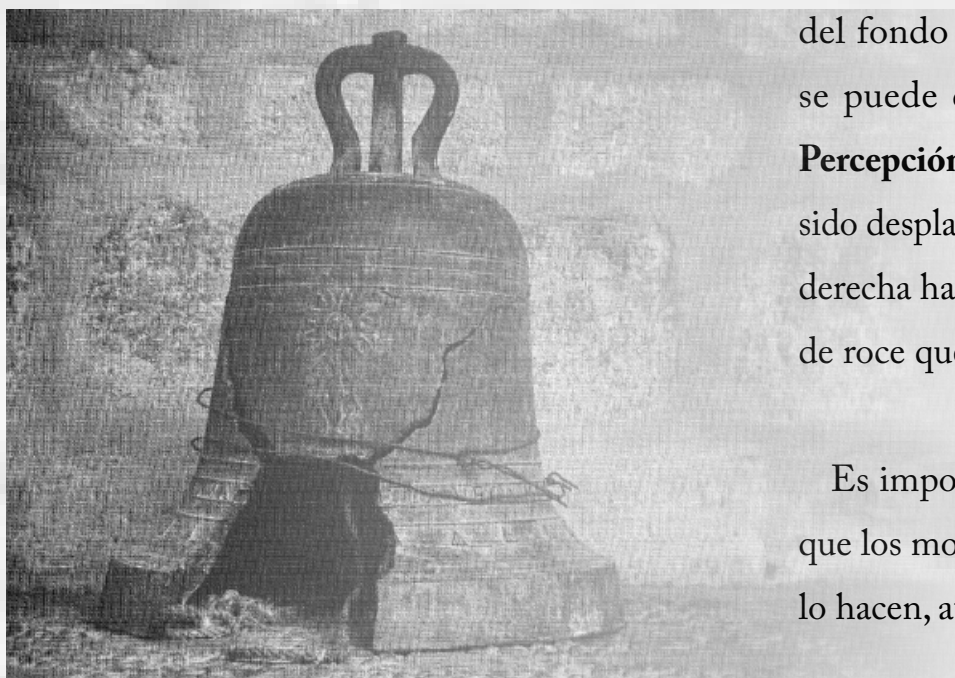
Se trata de un portón viejo y pesado, hecho de madera maciza y con herrajes oxidados, que está cerrado en falso, apenas atrancado. Abrirla es fácil: no requiere tirada alguna, salvo para evitar hacer ruido al abrirla, lo cual supone una tirada de **Destreza + Sigilo a Difícil**. En caso

de fallarla, un formidable chirrido inunda la estancia a la que ganan acceso.

La poca luz que entra en la habitación lo hace a través de la puerta recién abierta y de un ventanuco pequeño que hay sobre la puerta, a gran altura. La húmeda estancia es de planta cuadrada y tendrá unos 65 metros cuadrados (8x8 metros aproximadamente). Está muy sucia y plagada de telarañas. Una densa capa de polvo se levanta en parte por culpa del viento frío que penetra en la habitación. Todas las paredes excepto la de la derecha están cubiertas por armarios llenos de aperos de labranza carcomidos por el tiempo. Se trata sin duda de un antiguo almacén de herramientas que dejó de utilizarse cuando el monasterio abandonó la realización de tareas agrarias. Es la primera vez que los monjes que acompañan a Matías entran aquí.

Aunque apreciar con detalle el armario del fondo es difícil debido a la falta de luz, se puede deducir, mediante una **tirada de Percepción + Intuición a Fácil** que el aparador sido desplazado hace poco, desde la pared de la derecha hasta la del fondo, gracias a las marcas de roce que hay en el suelo.

Es importante que quede claro el orden en que los monjes entran en el almacén, si es que lo hacen, aunque es arriesgado quedarse fuera



expuestos al frío de la ventisca. Desplazar el armario es posible con una **tirada de Fuerza + Atletismo a Fácil**, que se puede realizar de forma colaborativa.

Llega un momento en que el vampiro abre la tapa de su ataúd, que está escondido en una alacena que hay en el fondo de la sala, oculta hay tras el armario. Separa la tapa de madera vieja de los clavos oxidados que la mantienen medianamente sujeta. Identificar la procedencia y naturaleza de este sonido desapacible es posible gracias a un éxito en una **tirada de Percepción + Intuición a Normal**. Es importante que los jugadores no tengan una descripción física o siquiera confirmación de a quién encuentran los monjes, porque en realidad están experimentando esta escena desde la óptica de la cámara, por lo que no deberían tener una visión concreta de la criatura (ya que la cámara no es capaz de registrar la imagen del vampiro).

Cuando los PJ descubran por fin qué tipo de ser se esconde en las crecientes sombras deben superar una **tirada de estrés sobrenatural, esto es: Esencia + Frialdad a Difícil**. Si algún monje se las ingenia para no ver a la criatura, por ejemplo porque haya permanecido en el exterior, su súbito alarido sobrenatural provoca que tenga que superar la **misma tirada de estrés que sus compañeros, pero a dificultad media**. Si el primer monje que lo ha visto no



muere en el acto, el vampiro intenta someterlo con su poder de Mesmerismo. De fracasar, acaba con él lo antes posible y pasa a intentar hipnotizar de igual modo al siguiente monje. En cualquier caso al menos uno de ellos debe acabar siguiendo las órdenes de Heinz, si bien el vampiro no tiene fuerzas para esclavizar a más de dos monjes en estos momentos.

A partir de este momento las acciones deben ordenarse según iniciativa: una **tirada de Percepción + Alerta**. En caso de que alguno de los monjes decida enfrentarse a Heinz, se les puede hacer saber a los jugadores que el enemigo tiene forma humanoide, pero no se debe revelar su naturaleza hasta que les ataque o que sea alcanzado por la escasa luz del sol que aún se filtra desde la entrada, si tales cosas llegan a suceder. Como se puede deducir de las características y poderes del vampiro (que encontrarás en la página 330 del manual de Ragnarok), enfrentarse a él es prácticamente un suicidio para los monjes, pero el sacrificio de unos puede facilitar la salvación de otros.

Matías, que lleva la cámara mediante la que estamos asistiendo a este episodio, aguarda un par de asaltos antes de empezar a correr hacia el monasterio a toda velocidad. Excepto en el caso de que otro monje decida huir: en ese caso Matías ya le lleva la delantera. De esta forma se mantiene el foco de la cámara en la acción y Matías sobrevive.

En caso de huida, ya sea por voluntad propia o por efecto del estrés, aplica las reglas de Persecuciones descritas en la página 117 del manual de Ragnarok. La persecución se divide en cinco tramos. Los monjes tienen dos tramos de ventaja si estaban dentro de la estancia, y tres si se encontraban en el vano de la puerta. Los monjes corren a la mitad de velocidad que Heinz, así que, a igual categoría de éxito, el vampiro recorta un tramo. La bestia no quiere dejar testigos, por lo que trata de derribar a los más cercanos y llegar a los que se encuentren lejos.

En los últimos instantes de la persecución, cuando todo esté decidido, la cámara recupera el protagonismo. Los jugadores vuelven a encarnar a sus PJ iniciales. El jadeo y el viento helado ahogan los gritos de los que quedan atrás. La imagen se centra en una pequeña puerta del nuevo claustro (punto 21 del plano). Entonces se gira de forma súbita para mostrar cómo una fuerza invisible amputa salvajemente

el brazo de uno de los monjes y vuelve para mostrar de nuevo la puerta, que ahora se encuentra mucho más cerca. Matías saca un juego de llaves, elige la adecuada con su mano temblorosa, abre la puerta y entra a toda prisa. Es posible (que no probable) que alguno de los otros monjes haya conseguido huir y entre junto a Matías.

Tras unos segundos de descanso y aún jadeando, continúa su camino. Si hay alguien más con él, le pide que permanezca ahí mientras busca ayuda, sin saber que no volverá. Pasa por el claustro, donde ve pasar al hermano hospedero, llega al pasillo de los seglares y asciende las escaleras, deteniéndose a la mitad para tomar un poco de aire. Su intención es avisar a los huéspedes para que se salven y den la alarma. Se detiene en la primera puerta por debajo de la cual sale luz y la golpea un par de veces hasta que, tras un suave temblor, se oye otro golpe y la imagen se queda a oscuras. Segundos después, se ve algo de luz y los pies del PJ que abrió la puerta, seguido de un nuevo golpe que detiene definitivamente la grabación del vídeo.

Tras el visionado, los jugadores recuperan por completo el control de sus PJ originales. Es el momento de intentar superar una **tirada de Esencia + Frialdad a Difícil** por lo que acaban de contemplar.

Los monjes que hayan sobrevivido, si es que los hay, y que no hayan sufrido el Mesmerismo del vampiro, habrán realizado las acciones que relaten los jugadores que los manejaban, teniendo especial cuidado con que el metajuego no estropee la coherencia de la narrativa. Lo que está claro es que no ha acudido a las vísperas ni a la cena, y que tampoco se ha encontrado con José, Rodesio o Juan. Si deciden acudir al abad y explicarle lo ocurrido, lo más probable es que acaben muertos igualmente. Puede llegar a ocurrir que se encuentren con los PJ iniciales, lo cual sería de gran utilidad al grupo. También es posible, si el DJ lo desea, que el monje que sobreviva muera a manos del monje hipnotizado antes de que proceda a encargarse de los PJ.

No obstante, Heinz no quiere testigos de lo que va a ocurrir, así que ordena al monje que busque a los PJ y acabe con ellos, antes de actuar él mismo. Si los PJ están viendo el vídeo durante las completas, justo en el momento en que concluye su visionado, el monje que fue dominado por Heinz se abalanza sobre los personajes cuchillo en mano. Si los PJ están en uno de los dormitorios, el monje da dos golpes fuertes en la puerta justo en el momento en que finaliza el vídeo. En cuanto permitan el paso, el monje les agrede con intención de acabar con su vida.

7.DURANTE LAS COMPLETAS

Si han visto los vídeos mientras los monjes están en las completas, quedan unos cuarenta y cinco minutos para que terminen. Si están en las habitaciones, encuentran, después de reducir al monje, las puertas de los dormitorios de Arturo y Paula entornadas. La luz de ambas habitaciones ilumina el pasillo y hay huellas ensangrentadas en el suelo, que salen de la habitación de Arturo y se pierden por el pasillo en dirección a las escaleras.

En la habitación de Paula (la número 2) no hay nadie. Una **tirada de Percepción + Alerta a Fácil** basta para percatarse de que la estrella de David está tirada en la papelera.

En la primera habitación encuentran a Arturo, desnudo, tumbado en la cama, boca arriba y con multitud de puñaladas en el torso. Tiene los ojos bien abiertos y su rostro presenta una expresión de terror solidificada. La sangre impregna las sábanas y recorre su brazo extendido hasta formar un charco en el suelo. Esta escena es dantesca y requiere superar una **tirada de Voluntad + Frialdad a Muy difícil**.

Paula está sentada al pie de las escaleras que dan acceso a las habitaciones de los monjes,

cerca de la entrada delantera de la Iglesia (punto 10 en el plano). Permanece quieta sollozando casi en silencio, con las tijeras en la mano. Solo es perceptible para los PJ si pasan por ese lateral del claustro. Cuando la encuentren, levanta las tijeras, se las clava en el pecho y, con su último hálito de vida, susurra: “Él ya sabe dónde estáis. No hay forma de escapar”. Este encuentro supone una **tirada de Voluntad + Frialdad a Muy difícil**. Recordemos que el vampiro puede saber dónde se encuentran los PJ a través del monje o de Paula, por lo que, el encuentro con ellos, puede acelerar los acontecimientos en función de cómo se quieran manejar los tiempos de la partida.

Si algún PJ no estaba junto a los que vieron el vídeo, aunque interpretara a los monjes, y además se encontraba en uno de los dormitorios, esta escena tiene lugar antes de que actúe el resto, ya que habrá ocurrido mientras los otros ven el vídeo. Si logra superar una **tirada de Percepción + Alerta a una dificultad que irá entre Fácil y Difícil** según la distancia a la que se encuentre de la habitación de Arturo, percibe el sonido de el abrir y cerrar de puertas, seguido de jadeos y golpes en el colchón, en mitad de la noche. Si una vez que se terminen los ruidos el PJ se asoma al pasillo, ve que las puertas de las habitaciones de Paula y Arturo están entornadas, detecta las huellas de sangre en el suelo, y las habitaciones como se han descrito más arriba. En cambio, si sale antes de que cesen los jadeos, observa cómo Paula apuñala a su futuro esposo y comienza a caminar por el pasillo entre sollozos. Esto supone enfrentarse a una **tirada de Voluntad + Frialdad a Muy difícil**.

Mientras los monjes están congregados en la iglesia durante las completas, los PJ pueden deambular por el monasterio para investigar o trazar un plan. La Torá sigue en el scriptorium, en el mismo lugar en que la dejó Matías. Es fácil identificar el estante gracias al primer vídeo. El calefactorio sigue encendido.

8. EL FINAL SE ACERCA

Cuando quedan treinta minutos para que finalicen las completas, a las 23:00, Heinz se ausenta del rezo. Sale de la iglesia y cierra con llave todas las puertas de la iglesia y de acceso al edificio (la puerta principal ya estaba cerrada), dejando a los monjes encerrados, sin que se den cuenta. A continuación se dirige a los dormitorios de los PJ para acabar con ellos personalmente. Si no los encuentra allí, recorre todo el monasterio hasta dar con ellos. Recordemos que mantiene el vínculo con Paula (y el monje -o los monjes- que esclavizó durante la escena del segundo vídeo), por lo que, si estos ven a algún PJ, Heinz también.

Después de lo acontecido, es posibles atar cabos con la información obtenida y suponer que Heinz es un ser sobrenatural. Algunas de las pistas que pueden haber obtenido son:

- Su imagen no queda registrada en los vídeos.
- Es capaz de dominar la voluntad de otras personas.
- Sufre una aversión extrema por los símbolos judíos. Pueden llegar a esa suposición por el colgante de Paula con la estrella de David en la papelera, o al descubrir que el libro que

se cayó “solo” en el scriptorium tiene una estrella de seis puntas grabada en la portada.

- Es probable que hayan deducido que es vulnerable al fuego. Es posible llegar a esta conclusión por el versículo que Matías marcó en su biblia.

Lo que probablemente no sepan es que el Moritz, el abad, obedece sus órdenes.

El único momento en que los PJ pueden intentar huir es durante las completas. Después no será tan fácil. Debe tenerse en cuenta que:

- Heinz ha cerrado la puerta principal del monasterio antes de que comenzaran las completas. Este es un inconveniente fácil de solucionar, ya que Matías tenía un juego de llaves que abre tanto la puerta principal como la trasera, que es por la que entró casi al final del segundo vídeo.
- En el aparcamiento hay tres vehículos (uno más que cuando llegaron los PJ):
 - El utilitario en el que llegaron, cuyas bujías no están preparadas para soportar un frío tan intenso y, tras varias horas detenido, no arranca. Alguien con conocimientos de Mecánica puede tratar de arrancarlo si supera una **tirada de Inteligencia + Mecánica a nivel Normal**.
 - El todoterreno de Arturo y Paula. Es necesario volver a por las llaves (que están

en un bolsillo del pantalón de Arturo), o superar una **tirada de Destreza + Latrocinio a Difícil** para abrir y hacerle un puente al coche.

- Hay un tercer vehículo en el aparcamiento que no habían visto hasta ahora y que podrían abrir de la misma forma que el de Arturo y Paula. Se trata del coche de Alberto, el fotógrafo, que llegó al monasterio poco después que los PJ, tras haber pasado horas en un atasco monumental y sin cobertura a causa de la saturación de la red y por la ventisca. Cuando llegó, oyó ruidos extraños (y puede que incluso gritos de auxilio), por lo que en vez de dirigirse a la entrada principal, se acercó al claustro

antiguo. Ahora sus restos yacen esparcidos (mezclados con su equipo, equipaje y las llaves de su coche) semienterrados en la nieve, próximos a los cuerpos desgarrados de los monjes que acompañaban a Matías. Contemplar esta escena supone una **tirada de estrés de Voluntad + Frialdad a nivel medio, y a Difícil para el PJ que se decida a recuperar las llaves del coche de entre los pedazos del fotógrafo.**

Cuando parece que por fin van a conseguir escapar, Paula hace su aparición, empapada de sangre a medio coagular, y les implora que la ayuden. En realidad está reteniéndoles mientras Heinz, que comparte su visión, se apresura para frustrar la huida de los PJ.



9. ENFRENTARSE A HEINZ

Plantar cara al vampiro y acabar con él es una tarea difícil pero no imposible. Heinz cuenta en este momento con 8 PL (Puntos de Luz), por lo que no puede usar Mesmerismo hasta que no beba sangre de nuevo. Necesita 10 PL para cada intento y cada mordedura le proporciona 1d6 PL.

La criatura es un enemigo formidable porque:

- Al ver a la criatura, se debe superar una **tirada de estrés sobrenatural con Esencia + Frialdad a Difícil**.
- Es inmune a los ataques con armas convencionales.
- Recupera 2 PV por cada PL que gaste.

Al igual que los jugadores, los PJ conocen las leyendas que hay alrededor de los vampiros. Los métodos más conocidos por todos para acatar o defenderse de un vampiro son:

- El ajo, al que Heinz es inmune.
- La estaca en el corazón.
- El fuego, como se deriva del versículo que Matías subrayó en su biblia.
- Los símbolos religiosos, aunque en este caso solo sirven los judíos. Los PJ

pueden conseguir que Heinz tire siempre con Desventaja contra ellos y evitar que les toque si:

- Recitan textos de La Torá. Funciona incluso en español (recordemos que la versión de que disponen está traducida).
- Exhiben algún tomo del libro.
- Esgrimen la estrella de David que tenía Paula.

El vampiro siempre puede lanzarles objetos para intentar que suelten sus elementos protectores.

Si se han preparado para ello y han improvisado una estaca bien afilada, por ejemplo con alguno de los troncos del calefactorio, pueden causarle 1d6 + 1d4 + BD si el tronco está aún incandescente. Clavar la estaca en el corazón acaba con él definitivamente. Esta acción, que debe declararse de antemano y de forma específica, se realiza como un ataque con Desventaja. Esta Desventaja puede anularse si otro PJ sujeta al vampiro o si este es atacado por sorpresa.

Atacarle con antorchas provoca 1d4 de daño. Arrojarlo a la enorme chimenea del calefactorio y mantenerlo allí hasta que se consuma es la opción más letal, aunque esta es una labor sumamente dificultosa.

Como alternativa al enfrentamiento, los PJ pueden abrir las puertas de la Iglesia (cerradas con llave) para que los monjes salgan. En este caso, el vampiro intenta acabar con los PJ durante solo unos pocos turnos (los necesarios hasta lleguen los monjes al lugar en el que transcurre el enfrentamiento). Cuando lleguen, Heinz se ve sobrepasado y decide huir, no sin antes decapitar al abad como castigo por su fracaso, lo cual supone una **tirada de estrés de Voluntad + Frialdad a nivel medio**.

Heinz lleva a cabo la fuga de un modo espectacular, como por ejemplo da un salto

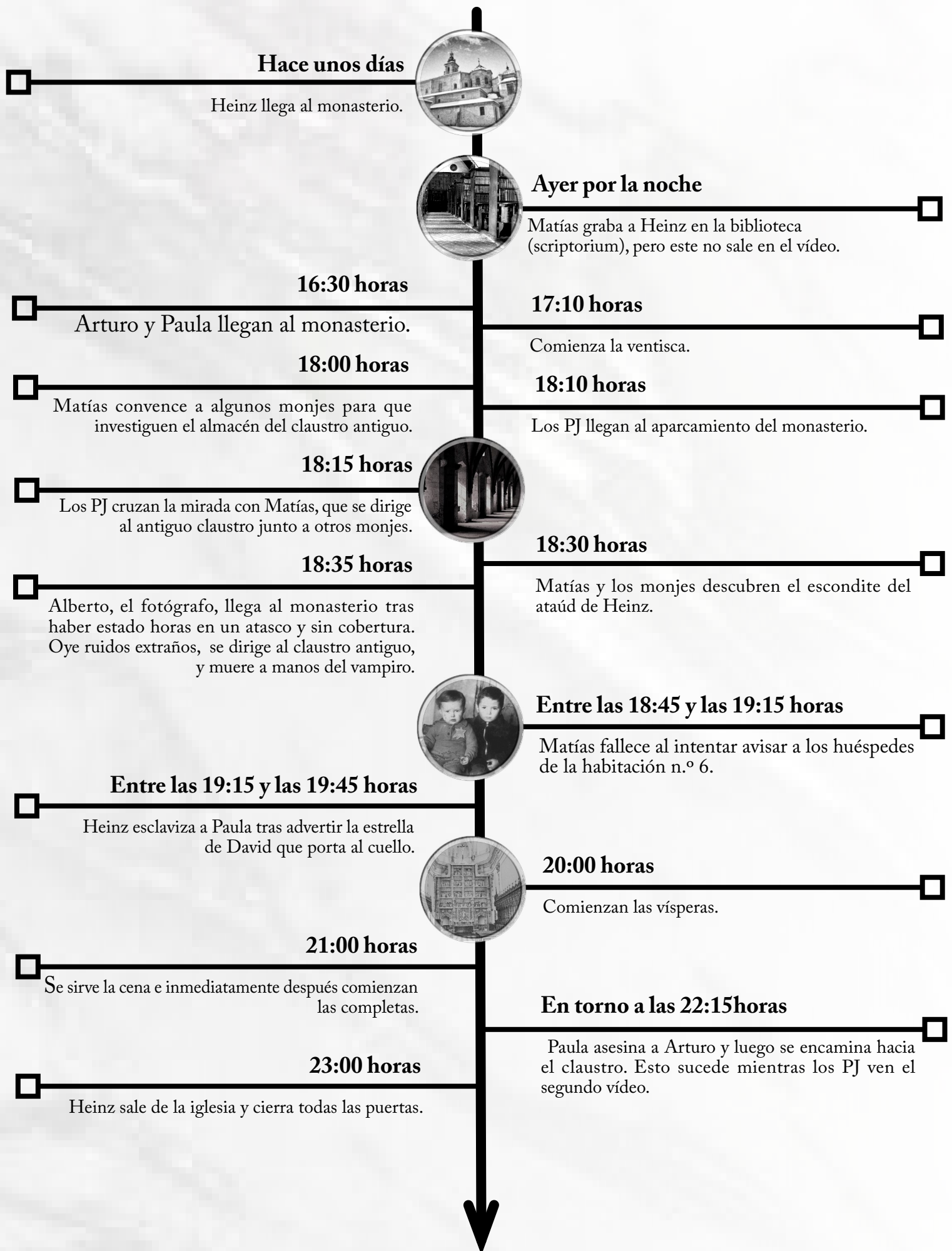
tremendo a la parte más alta del monasterio, fundiéndose con la noche o perdiéndose en el bosque aledaño entre aullidos de ultratumba.

Si el vampiro resulta victorioso y acaba con los PJ, decide ha llegado del momento de cambiar de guarida: esta está comprometida, puesto que ya se ha avisado al 112 y el claustro antiguo está plagado de cadáveres descuartizados. Así que ordena a su esclavo (o esclavos, entre los que puede estar aún Paula) que introduzcan su ataúd en el todoterreno de Paula y Arturo y luego prendan fuego al monasterio y a la iglesia, con los monjes dentro, y que ellos mismos también se entreguen a las llamas tras asegurarse de que nadie sobrevive.

En caso de que Matías viva aún y esté convaleciente en su cama, Heinz sube con premura a la habitación del monje antes de que sus sirvientes lleven a cabo sus órdenes y en el último destello de humanidad que le queda, acaba con su vida estrangulándolo para evitar que muera quemado vivo. “Ya no soy el niño debilucho con el que jugabas. Ara murió hace tiempo. Me llamo Heinz. Descansa, amigo”. Sin embargo, cuando Matías haya exhalado su último aliento, Heinz le succiona cuanta sangre puede y, con el hábito impregnado de sangre, abandona el monasterio en llamas y desaparece con el todoterreno en mitad de la noche.



10. LÍNEA TEMPORAL



11. PNJ

Vampiro menor (Heinz)

Se trata de un vampiro relativamente joven. Como cualquier otro, sobrevive gracias a la sangre de seres racionales. Puedes consultar las estadísticas en el manual de Ragnarok Tercera Edición, página 335 (vampiro menor).

Habilidad especial: Mesmerismo.

Debilidades especiales: repulsión a los símbolos sagrados judíos y dormir en un ataúd.

Monje mediana edad Utilizar para Padre José y novicios

FUE 5, DES 5, CON 6, INT 7, CAR 6, VOL 7, PER 6, ESE 7
PV 13
INICIATIVA: 6
BD +0, DA 14, PL 14

HABILIDADES: Pelea 1, Concentración 5, Persuasión 2, Sigilo 3, Archivos y bibliotecas 5, Intuición 2, Ciencias ocultas 2, Historia 3, Idioma extranjero (latín) 4, Informática 2, Psicología 3, Teología 5.

Monje anciano Utilizar para Padre Matías, Rodésio y abad

FUE 4, DES 4, CON 5, INT 8, CAR 6, VOL 7, PER 5, ESE 5
PV 13
INICIATIVA: 5
BD +0, DA 14, PL 13

HABILIDADES: Concentración 5, Persuasión 3, Sigilo 3, Archivos y bibliotecas 5, Intuición 4, Arte 3, Ciencias ocultas 4, Historia 5, Idioma extranjero (latín) 5, Psicología 4, Teología 5.

Paula

FUE 4, DES 6, CON 5, INT 7, CAR 8, VOL 4, PER 5, ESE 4
PV 12
INICIATIVA: 5
BD +0, DA15, PL 8

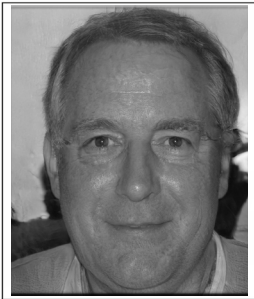
HABILIDADES: Pelea 1, Atletismo 3, Concentración 2, Persuasión 2, Seducción 3, Esquivar 1, Archivos y bibliotecas 5, Arqueología 5, Arte 4, Historia 5, Geografía 4, Geología 1, Idioma extranjero (griego) 4, Informática 1.

Arturo

FUE 5, DES 6, CON 5, INT 6, CAR 7, VOL 5, PER 5, ESE 2
PV 11
INICIATIVA: 6
BD +0, DA 15, PL 7

HABILIDADES: Pelea 1, Atletismo 3, Concentración 2, Persuasión 2, Conducir 4, Sigilo 2, Alerta 1, Buscar 2, Orientación 4, Astronomía 5, Física 4, Informática 2, Mecánica 3.





NACIONALIDAD Española FECHA NACIMIENTO 51 años ALTURA 1,90 PESO 85Kg
RASGOS FÍSICOS Alto, robusto, de pelo blanco y ojos negros. Te mantienes activo, con buen tono físico.

PROFESIÓN Electricista INGRESOS GASTOS AHORROS

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO Ecologista convencido. Amante de la naturaleza y las tradiciones. Amigo íntimo de Esteban. Te ayudó en un momento difícil y te sientes en deuda con él.

MOTIVACIÓN Esperanza: Consigues 1 PM si evitas que el resto pierda la esperanza.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

PUNTOS DE VIDA

15 VAD 0

PUNTOS DE LUZ

9

PUNTOS DE CORAJE

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Acróbata: Ventaja en Esquivar y Atletismo.
Ambidextro: elimina Desventaja al atacar con dos armas.
Concentración: Ventaja en tiradas de Concentración e Iniciativa.
Sentido del peligro: debe superar Percepción+Intuición a Difícil para sentirlo.

DEFECTOS

Culpabilidad: al comienzo del día, debe superar Voluntad +Frialdad a Muy difícil o gastar 1 PC para no sufrir Desventaja en todas las tiradas.

8 FUERZA BD +1

- 3 ARMAS CUERPO A CUERPO
- 2 PELEA

7 CONSTITUCIÓN

- 4 ATLETISMO

5 VOLUNTAD

- 2 CONCENTRACIÓN
- 2 FRIALDAD
- 3 SUPERVIVENCIA *

7 CARISMA

- 2 CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
DISFRAZARSE
- 3 INTIMIDAR
- 2 PERSUASIÓN
SEDUCCIÓN H

7 DESTREZA DA 17

- ARMAS A DISTANCIA *
- ARMAS DE FUEGO *
- 2 CONDUCIR *
- 2 ESQUIVAR
- EXPLOSIVOS **
- LATROCINIO *
- MONTAR *
- NAVEGAR **
- PILOTAR **
- 2 SIGILO
- TOCAR INSTRUMENTO **

5 PERCEPCIÓN

- 1 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
- 4 ALERTA
- 2 BUSCAR
- 2 INTUICIÓN
- 2 ORIENTACIÓN

4 ESENCIA

7 INTELIGENCIA

- ANTROPOLOGÍA **
- ARQUEOLOGÍA **
- ARTE *
- ASTROLOGÍA *
- ASTRONOMÍA *
- 2 BIOLOGÍA **
- CIENCIAS OCULTAS *
- 2 CRIPTOGRAFÍA **
- DERECHO **
- ECONOMÍA *
- ELECTRÓNICA *
- 2 FÍSICA **
- GEOGRAFÍA *
- GEOLOGÍA *
- HISTORIA *
- IDIOMA EXTRANJERO **
- 7 IDIOMA NATIVO
- 3 INFORMÁTICA *
- 3 MECÁNICA *
- MEDICINA **
- PARAPSICOLOGÍA **
- 2 PRIMEROS AUXILIOS *
- PSICOLOGÍA *
- 2 QUÍMICA **
- TEOLOGÍA *
- 5 ELECTRICIDAD * (esp. baja tensión)

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

POSESIONES Y EQUIPO

CONJUROS Y RITUALES

Herramientas de electricista, maleta con mudas para el fin de semana, 150€ en efectivo y móvil antiguo.

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

ARMAS						
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					
Navaja de electricista	1D6+BD					

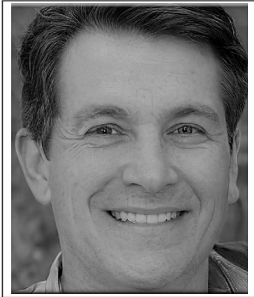
VEHÍCULOS					
VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS	PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	NINGUNA	1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	-1	2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	-2	3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO En el pasado cometiste una negligencia que significó la electrocución de un menor. Las autoridades te declararon inocente, pero tú te consideras culpable, y muchos otros también, incluida parte de tu familia. Es gracias a Esteban que lo superaste y lograste salir adelante.



NACIONALIDAD Española **FECHA NACIMIENTO** 45 años **ALTURA** 1,80 **PESO** 75Kg
RASGOS FÍSICOS Delgado y fibroso. Vistes de manera elegante y cuidas tu aspecto físico, aunque las canas empiezan a ser mayoría.

PROFESIÓN Político **INGRESOS** **GASTOS** **AHORROS**

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO Eres dominante, estás habituado a salirte con la tuya. Nunca rehuyes una buena pelea, y no hay nada que te relaje más que vaciar un cargador en el campo de tiro.

MOTIVACIÓN Tomar el control: Consigues PM si impones tu idea o plan al resto.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN ☐ ☐ ☐

PUNTOS DE VIDA
9 VAD 0

PUNTOS DE CORAJE
4

PUNTOS DE LUZ
15

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Inspiración: Una vez por partida, Carisma + Persuasión a Difícil (normalmente) para alentar a sus aliados ante un peligro y darles 1 PC (éxito 10 o superior 1 PC también para ti).

DEFECTOS

4 FUERZA BD +0

- 1 ARMAS CUERPO A CUERPO
- 3 PELEA

3 CONSTITUCIÓN

- 3 ATLETISMO

8 VOLUNTAD

- 3 CONCENTRACIÓN
- 3 FRIALDAD
- 1 SUPERVIVENCIA *

7 CARISMA

- CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
- DISFRAZARSE
- INTIMIDAR
- 5 PERSUASIÓN
- 4 SEDUCCIÓN H

9 DESTREZA DA 20

- 3 ARMAS A DISTANCIA *
- ARMAS DE FUEGO *
- 3 CONDUCIR *
- 4 ESQUIVAR
- EXPLOSIVOS **
- LATROCINIO *
- MONTAR *
- NAVEGAR **
- PILOTAR **
- 3 SIGILO
- TOCAR INSTRUMENTO **

5 PERCEPCIÓN

- ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
- ALERTA
- BUSCAR
- 2 INTUICIÓN
- ORIENTACIÓN

7 ESENCIA

7 INTELIGENCIA

- ANTROPOLOGÍA **
- ARQUEOLOGÍA **
- ARTE *
- ASTROLOGÍA *
- ASTRONOMÍA *
- BIOLOGÍA **
- CIENCIAS OCULTAS *
- CRIOGRAFÍA **
- 4 DERECHO **
- 4 ECONOMÍA *
- ELECTRÓNICA *
- 2 FÍSICA **
- GEOGRAFÍA *
- GEOLOGÍA *
- 2 HISTORIA *
- IDIOMA EXTRANJERO **
- 7 IDIOMA NATIVO
- 2 INFORMÁTICA *
- MECÁNICA *
- MEDICINA **
- PARAPSICOLOGÍA **
- PRIMEROS AUXILIOS *
- 3 PSICOLOGÍA *
- QUÍMICA **
- TEOLOGÍA *

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

POSESIONES Y EQUIPO

Maleta con mudas para el fin de semana, 300€ en efectivo, móvil última generación y reloj inteligente.

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

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

VEHÍCULOS						
VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA	

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS	PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	NINGUNA	1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	-1	2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	-2	3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO



NACIONALIDAD Española FECHA NACIMIENTO 40 años ALTURA 1,70 PESO 78Kg
RASGOS FÍSICOS Piel morena, constitución gruesa con aceptable forma física.

PROFESIÓN Médico INGRESOS GASTOS AHORROS

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO Eres un obseso de la higiene (misofobia). Completaste tus estudios de medicina en Berlín. Recientemente conociste a Marta, con quién mantienes una relación sentimental.

MOTIVACIÓN Búsq. perfección: Obtienes PM cada vez que consigas un objetivo sin defectos.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

PUNTOS DE VIDA
14 VAD 0

PUNTOS DE CORAJE
2

PUNTOS DE LUZ
12

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Memoria fotográfica: Recuerdas todos detalles vistos u oídos.
Suerte: Puedes repetir dos tiradas por sesión.

DEFECTOS

Código deontológico (médico): debes seguirlo para obtener PX.
Estrés permanente: lavarte las manos.

6 FUERZA BD +0

- ARMAS CUERPO A CUERPO
- 2 PELEA

6 CONSTITUCIÓN

- 2 ATLETISMO

7 VOLUNTAD

- 5 CONCENTRACIÓN
- 5 FRIALDAD
- SUPERVIVENCIA *

6 CARISMA

- CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
- DISFRAZARSE
- INTIMIDAR
- 3 PERSUASIÓN
- 1 SEDUCCIÓN H

5 DESTREZA DA 14

- ARMAS A DISTANCIA *
- ARMAS DE FUEGO *
- 3 CONDUCIR *
- 2 ESQUIVAR
- EXPLOSIVOS **
- LATROCINIO *
- MONTAR *
- NAVEGAR **
- PILOTAR **
- 3 SIGILO
- TOCAR INSTRUMENTO **

6 PERCEPCIÓN

- 5 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
- 4 ALERTA
- 4 BUSCAR
- 3 INTUICIÓN
- 1 ORIENTACIÓN

5 ESENCIA

9 INTELIGENCIA

- 1 ANTROPOLOGÍA **
- ARQUEOLOGÍA **
- ARTE *
- ASTROLOGÍA *
- ASTRONOMÍA *
- 3 BIOLOGÍA **
- CIENCIAS OCULTAS *
- CRIPTOGRAFÍA **
- DERECHO **
- ECONOMÍA *
- ELECTRÓNICA *
- 3 FÍSICA **
- 3 GEOGRAFÍA *
- GEOLOGÍA *
- 3 HISTORIA *
- 5 IDIOMA EXTRANJERO ** Alemán
- 9 IDIOMA NATIVO
- INFORMÁTICA *
- MECÁNICA *
- 6 MEDICINA ** Diagnóstico
- PARAPSICOLOGÍA **
- 5 PRIMEROS AUXILIOS *
- PSICOLOGÍA *
- 3 QUÍMICA **
- TEOLOGÍA *

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

POSESIONES Y EQUIPO

Kit de primeros auxilios, maletín médico, 200€ en efectivo, mochila con mudas para el fin de semana, toallitas húmedas y alcohol en gel.

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

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

VEHÍCULOS					
VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

X

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS	PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	NINGUNA	1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	-1	2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	-2	3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO Eres un obseso de la higiene corporal y padeces compulsión a lavarse las manos. La compulsión está siempre presente, pero cuando el trastorno se manifiesta -fallo en VOL a Fácil en situación de estrés- tratarás de aplacar tu compulsión olvidándose de todo lo que le rodea durante 1d4 horas. Si tratas de sobreponerte a ella, tendrás Desventaja en todas las tiradas. Además, debes superar Voluntad + Frialdad a Muy difícil (con Desventaja) y, si fallas, ver la reacción tabla de estrés.



NACIONALIDAD Española FECHA NACIMIENTO 39 años ALTURA 1,72 PESO 60Kg
RASGOS FÍSICOS Pelo y ojos castaños. Alta y delgada. Muy guapa.

PROFESIÓN Psicóloga INGRESOS GASTOS AHORROS

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO Eres simpática, y sueles mostrarte tímida y complaciente con los demás. Actualmente no tienes trabajo y te planteas prepararte oposiciones.

MOTIVACIÓN Proteger a los demás: Consigues PM cuando proteges o consolas a alguien.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

PUNTOS DE VIDA
16 VAD 0

PUNTOS DE CORAJE
2

PUNTOS DE LUZ
7

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Acróbata: Ventaja Esquivar y Atletismo.
Empatía (sin *): cualquier tirada de Persuasión o Seducción la haces con Ventaja.
Marullera (*): sabes como hacer daño, Ventaja en tiradas de Pelea.

DEFECTOS

Pesadillas: Cada día debes superar Voluntad + Frialdad a Muy difícil o tendrás Desventaja en todas las tiradas.
Trastorno de doble personalidad (*)

6 FUERZA BD +0

5(*) ARMAS CUERPO A CUERPO
5(*) PELEA

7 CONSTITUCIÓN

3 ATLETISMO

4 VOLUNTAD

CONCENTRACIÓN
3 FRIALDAD
SUPERVIVENCIA *

7 CARISMA

CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
DISFRAZARSE
INTIMIDAR
3 PERSUASIÓN
2 SEDUCCIÓN H

8 DESTREZA DA 14

ARMAS A DISTANCIA *
ARMAS DE FUEGO *
CONducir *
5 ESQUIVAR
EXPLOSIVOS **
LATROCINIO *
MONTAR *
NAVEGAR **
PILOTAR **
4 SIGILO
TOCAR INSTRUMENTO **

7 PERCEPCIÓN

3 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
2 ALERTA
3 BUSCAR
5 INTUICIÓN
ORIENTACIÓN

3 ESENCIA

8 INTELIGENCIA

3 ANTROPOLOGÍA **
ARQUEOLOGÍA **
ARTE *
ASTROLOGÍA *
ASTRONOMÍA *
BIOLOGÍA **
CIENCIAS OCULTAS *
CRIOGRAFÍA **
1 DERECHO **
ECONOMÍA *
ELECTRÓNICA *
FÍSICA **
GEOGRAFÍA *
GEOLOGÍA *
2 HISTORIA *
3 IDIOMA EXTRANJERO ** Inglés
8 IDIOMA NATIVO
2 INFORMÁTICA *
MECÁNICA *
2 MEDICINA **
1 PARAPSICOLOGÍA **
3 PRIMEROS AUXILIOS *
5 PSICOLOGÍA * Tratamiento
1 QUÍMICA **
TEOLOGÍA *

POSESIONES Y EQUIPO

Maleta con mudas y maquillaje para el fin de semana y 100€ en efectivo.

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

ARMAS

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

VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

--	--	--

ESTRÉS PERMANENTE

X

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

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

TRASTORNO Doble personalidad. Hace ya unos meses, volvías de noche a casa y notaste que te seguían. No recuerdas nada más. Despertaste de madrugada, a un par de kilómetros de distancia, con las manos ensangrentadas y un cuchillo en el suelo. No se lo has contado a nadie, ni siquiera a Mónica. Todas las habilidades y méritos con * corresponden a “la otra Marta”, que se revelará sin falla una tirada de VOL a Fácil en una situación de estrés. La otra Marta es inteligente, agresiva, temeraria y desinhibida, pero no carece totalmente de empatía. Además, es consciente de todo lo que os ocurre a ambas.



NACIONALIDAD Española FECHA NACIMIENTO 35 años ALTURA 1,80 PESO 110Kg
RASGOS FÍSICOS Cabello rubio y ojos azules. Alta y corpulenta. No te mueves mal para tu sobrepeso.

PROFESIÓN Oficinista (Administrativa) INGRESOS GASTOS AHORROS

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO Tus problemas de peso te han vuelto introvertida. Disfrutas de la soledad, te gusta la montaña y los retiros monásticos. Eres aficionada al ocultismo y las pseudociencias. No sueles caer bien de primeras -salvo a Carlos-. Eres impulsiva, y tienes la costumbre de realizar comentarios fuera de lugar.

MOTIVACIÓN Buscar emociones: Consigues PM al tener éxito en tarea peligrosa voluntaria.

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

PUNTOS DE VIDA

14 VAD 1

PUNTOS DE LUZ

12

PUNTOS DE CORAJE

3

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Suerte: puedes repetir dos tiradas por sesión.
Dura: tienes protección natural 1.

DEFECTOS

Antisociable: Desventaja en todas las habilidades de Carisma.

7 FUERZA BD +0

- ARMAS CUERPO A CUERPO
- PELEA

7 CONSTITUCIÓN

- ATLETISMO

6 VOLUNTAD

- 4 CONCENTRACIÓN
- 1 FRIALDAD
- 1 SUPERVIVENCIA *

5 CARISMA

- CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
- DISFRAZARSE
- INTIMIDAR
- 2 PERSUASIÓN
- SEDUCCIÓN H

6 DESTREZA DA 15

- ARMAS A DISTANCIA *
- ARMAS DE FUEGO *
- 1 CONDUCIR *
- ESQUIVAR
- EXPLOSIVOS **
- LATROCINIO *
- MONTAR *
- NAVEGAR **
- PILOTAR **
- 2 SIGILO
- TOCAR INSTRUMENTO **

7 PERCEPCIÓN

- 5 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
- 1 ALERTA
- 3 BUSCAR
- 2 INTUICIÓN
- 2 ORIENTACIÓN

6 ESENCIA

6 INTELIGENCIA

- ANTROPOLOGÍA **
- ARQUEOLOGÍA **
- 2 ARTE *
- 2 ASTROLOGÍA *
- 1 ASTRONOMÍA *
- BIOLOGÍA **
- 3 CIENCIAS OCULTAS *
- 2 CRIPTOGRAFÍA **
- 1 DERECHO **
- 2 ECONOMÍA *
- ELECTRÓNICA *
- FÍSICA **
- 2 GEOGRAFÍA *
- 2 GEOLOGÍA *
- 2 HISTORIA *
- 2 IDIOMA EXTRANJERO ** Francés
- 6 IDIOMA NATIVO
- 3 INFORMÁTICA *
- MECÁNICA *
- MEDICINA **
- 3 PARAPSICOLOGÍA **
- PRIMEROS AUXILIOS *
- PSICOLOGÍA *
- QUÍMICA **
- 3 TEOLOGÍA *

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

POSESIONES Y EQUIPO

Maleta con mudas para el fin de semana, 160€ en efectivo, libro de bolsillo sobre enigmas de la antigüedad, pistola Derringer y 12 balas.

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

ARMAS						
ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	ALCANCE	DPA	RÁFAGA	DEFLAGRACIÓN
PUÑETAZO	1D4+BD					
PATADA	1D4+BD					
Derringer .45	1D8+2	2	5/10/15	1	-	-

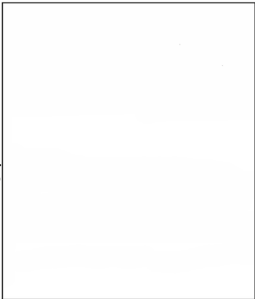
VEHÍCULOS						
VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA	

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS	PUNTOS	VOLUNTAD	DURACIÓN
1	NINGUNA	1	FÁCIL	1D4 HORAS
2	-1	2	DIFÍCIL	1D6 + 2 HORAS
3	-2	3	MUY DIFÍCIL	2D12 HORAS

TRASTORNO



NACIONALIDAD FECHA NACIMIENTO 85-75 años ALTURA 1,60-1,70 PESO 70-80Kg

RASGOS FÍSICOS

PROFESIÓN Religioso INGRESOS GASTOS AHORROS

RASGOS PSICOLÓGICOS / TRASFONDO

MOTIVACIÓN

PUNTOS DE MOTIVACIÓN

PUNTOS DE VIDA 14 VAD 1

PUNTOS DE CORAJE 3

PUNTOS DE LUZ 12

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MÉRITOS

Memoria fotográfica
Suerte
Inspiración

DEFECTOS

4 FUERZA BD +0

ARMAS CUERPO A CUERPO
PELEA

5 CONSTITUCIÓN

1 ATLETISMO

7 VOLUNTAD

4 CONCENTRACIÓN
3 FRIALDAD
SUPERVIVENCIA *

6 CARISMA

CONOCIMIENTO DE LA CALLE *
DISFRAZARSE
INTIMIDAR
3 PERSUASIÓN
SEDUCCIÓN H

4 DESTREZA DA 12

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

5 PERCEPCIÓN

5 ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS
2 ALERTA
2 BUSCAR
4 INTUICIÓN
ORIENTACIÓN

5 ESENCIA

8 INTELIGENCIA

1 ANTROPOLOGÍA **
ARQUEOLOGÍA **
ARTE *
ASTROLOGÍA *
ASTRONOMÍA *
1 BIOLOGÍA **
CIENCIAS OCULTAS *
CRIPTOGRAFÍA **
DERECHO **
ECONOMÍA *
ELECTRÓNICA *
FÍSICA **
GEOGRAFÍA *
GEOLOGÍA *
5 HISTORIA *
5 IDIOMA EXTRANJERO ** Latín
8 IDIOMA NATIVO
INFORMÁTICA *
MECÁNICA *
MEDICINA **
PARAPSICOLOGÍA **
PRIMEROS AUXILIOS *
4 PSICOLOGÍA *
QUÍMICA **
5 TEOLOGÍA *

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

POSESIONES Y EQUIPO

Sotana, cruz, biblia, lapiz y libreta.

CONJUROS Y RITUALES

GRADO

ESTRÉS

MODIFICADOR

PODER PARANORMAL

MODIFICADOR A LA TIRADA

ARMAS

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

VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	ACE	MAN	PI	DA

ESTRÉS TEMPORAL

ESTRÉS PERMANENTE

--	--	--	--

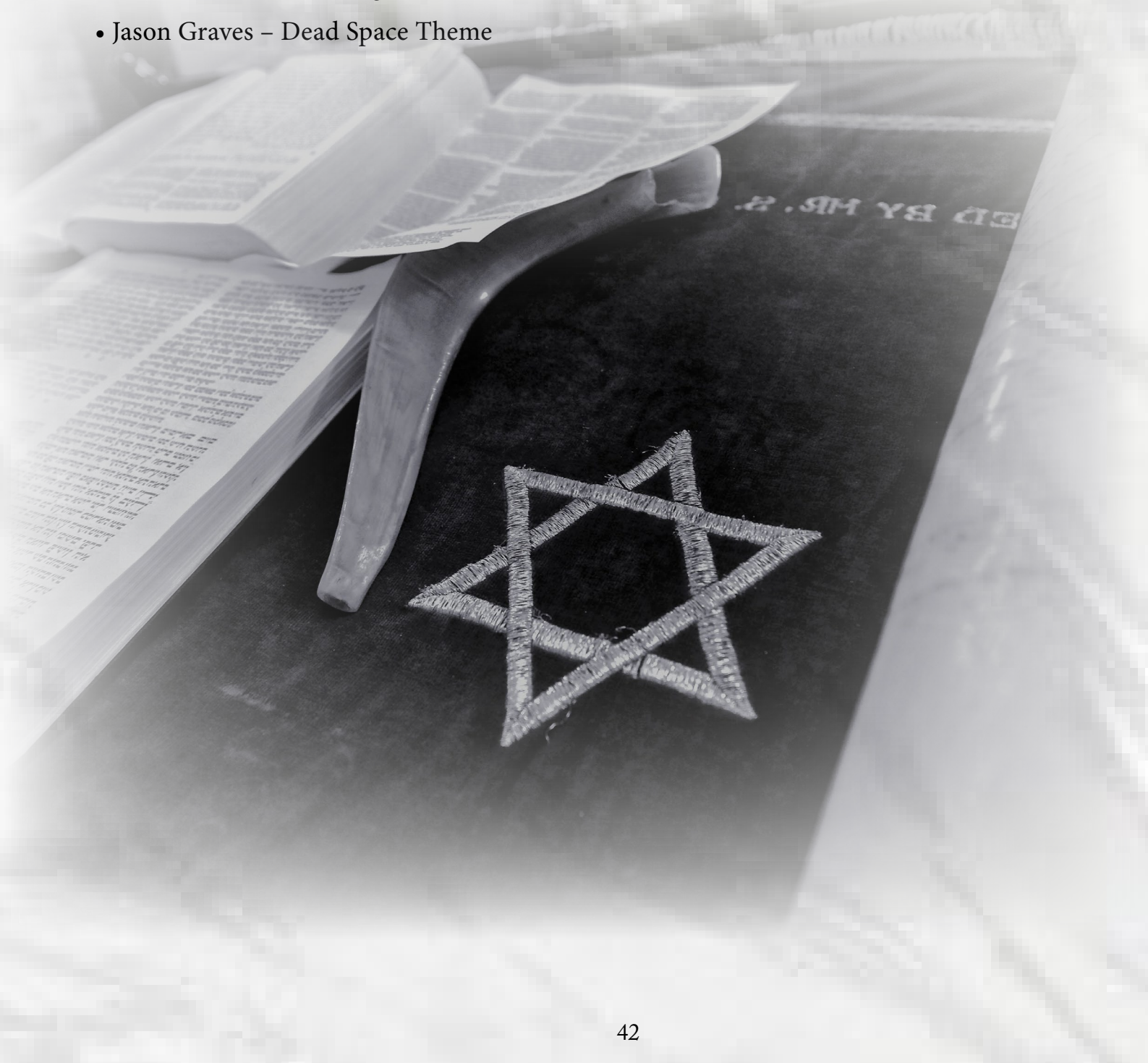
PUNTOS	PENALIZACIÓN TIRADA ESTRÉS
1	NINGUNA
2	-1
3	-2

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

TRASTORNO

13. BSO RECOMENDADA

- Pearl Jam – Even Flow
- Hans Zimmer – Discombobulate
- Coro de monjes del Monasterio Benedictino de Santo Domingo de Silos – Canto Gregoriano
- Garry Hardman – Blood Lust
- Pacing – Garry Hardman
- Jason Graves – The Knights’ Theme
- Jason Graves – Dead Space Theme



¡Paula y Arturo se casan! Es la ocasión ideal para celebrarlo todos juntos. Hemos quedado en encontrarnos con ellos en el monasterio de Santa María de El Paular, en la Sierra de Guadarrama, donde están realizando el reportaje de preboda. ¿Y qué si han dado mal tiempo? Lo importante es reunirnos todos otra vez: ¡qué bien lo vamos a pasar!

