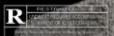




FRAGMENTOS

DIRECTOR'S CUT

UN LIBRO DE NOSOLOROL EDICIONES PRESENTANDO UN LIBRO DE LA LINEA LONGSHOT UN LIBRO DE MANUEL J. SUEIRO SERGIO M. VERGARA "FRAGMENTOS" PILAR M. ESPINOSA PEDRO J. RAMOS J. DAVID LANZA LUIS CARBAJALES
JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES Y JAVIER EIZAGUIRRE PRESENTANDO A CORAL FERNÁNDEZ Y MARIEN SÁNCHEZ DEL ORIGINAL MANUEL J. SUEIRO PRODUCCIÓN DE JOKIN GARCÍA FOTOGRAFÍA DE KONRAD BAK ANDREAS GRADIN DENIS RAEV ELISANTH Y OTROS
DISEÑO Y MAQUETACIÓN MANUEL J. SUEIRO J. DAVID LANZA COORDINADORES PILAR M. ESPINOSA LUIS BARBERO SERGIO M. VERGARA PRODUCTORES EJECUTIVOS PEDRO J. RAMOS ROSENDO CHAS LUIS CARBAJALES BEATRIZ PIÑEIRO Y JOKIN GARCÍA



WWW.NOSOLOROL.COM





Preparación

Cómo jugar	5
Contenido del libro	5
La historia	6
La ficha de historia	7
Elegir la historia	9
Diseñando la historia	10

Reparto

Puntuaciones y cualidades	13
La ficha de personaje	13
Creación de personajes	14
Concepto	14
Características	15
Rasgos	15
Hitos	16
Superación	18
Complicaciones	18
Personajes secundarios	19
Secundarios con nombre	20
Personajes secundarios como remplazos	21

Monstruos

Concepto	29
Características	30
Rasgos	32
Rasgos sobrenaturales	33
Hitos	38
Debilidad	38

Escenario

Concepto	55
Descriptorios	56
Hitos	56
Escenarios típicos	57
El bosque	57
Psiquiátrico	59
Cementerio	61
El hogar	63
Comisaría	65
Circo	66
Avión	68
Granja	70
Castillo	73
Prisión	75
Otros escenarios	77

Reglas

Retos	79
Conflictos	81
Presagios	82
Retos y conflictos peligrosos	84
Armas y otros objetos útiles	85

Muerte, locura y otros males	86
Orden de actuación	87
Cualidades en juego	87
Superación y amenaza	89

Género

Terror asiático	95
<i>Survival horror</i>	98
Monstruos	101
Trampas	105
<i>Slasher</i>	108
<i>Exorcismos</i>	111
<i>Torture porn</i>	113
Aislamiento	117
Casas encantadas	119
Experimentos	122
<i>Found footage</i>	125
Paranormal / Fantasmas	127
Terror psicológico	130
Invasión localizada	133
Otros géneros	138
Mezclando géneros	139
Sagas	140

Trama

Los personajes en la historia	144
Historias vinculadas a los personajes	144
Personajes casuales	144
El enemigo interior	145
El escenario en la historia	146
Historias vinculadas al escenario	146
Escenarios casuales	147
Historias encapsuladas	148
Estructura de la historia	149
Prólogo	149
Planteamiento	151
Desarrollo	152
Desenlace	153
Epílogo	154
Historias paralelas	154
Historia dentro de la historia	156
La atmósfera	157
Banda sonora	157
Otras épocas	158
Efectos especiales	160

Series

Antología	163
Teleserie	164
Miniserie	171

Apéndice

El Último email	172
Peccados de la Carne	176

Pura Inspiración	180
Susurros	184
Purgatorio	188
Smokers	192
La Naturaleza de la Bestia	196
Amanecer Muerto	200
Cuerpo Virginal	206
Niños en la Bruma	210
Quiet Lake	214
Glosario	219
Referencia rápida	220
Ficha de monstruos	222
Ficha de historia	223
Ficha de personaje	226

Arquetipos de personaje secundarios

Abogado	66
Abuelo	64
Alcaide	76
Animadora	73
Azafata	69
Capitán del equipo de fútbol	73
Cartero	64
Celador	61
Comandante de vuelo	69
Condenado a muerte	76
Convicto	66
Detective	66
Domador	68
Elefante	68
Empollón	73
Enfermera	61
Enfermo mental	61
Enterrador	63
Felino grande	59
Granjero	71
Guarda	63
Guardia de la prisión	76
Guardabosques	59
Leñador	59
Lobos	75
Mayordomo	75
Médico	61
Montañés	59
Niño	64
Oso	59
Patrullero	66
Payaso	68
Perro grande	71
Portero	64
Profesor de ciencias	73
Psicólogo	76
Pueblerino	75
Revisor de tren	69
Sacerdote	63
Sheriff	71
Tarotista	68
Testigo de Jehová	64
Vedugo	76

CRÉDITOS

Escrito por: Manuel J. Sueiro y Sergio M. Vergara.

Con la colaboración de: Pilar M. Espinosa, Javier Eizaguirre, Coral Fernández, Marien Sánchez, Pedro J. Ramos, Luis Carbajales y José Luis López Morales.

Correcciones: Pilar M. Espinosa, Sergio M. Vergara y Luis Barbero.

Maquetación y diseño: Manuel J. Sueiro y José David Lanza.

Fotografías: Aaron Amat, Aleksey Popugin, Alessandro Colle, Alexander Makarov, Alexandr Kolupayev, Andreas Gradin, Andrey Armyagov, Andrey Kiselev, Arman Zhenikeyev, Bruce Rolff, Carlos Caetano, Christopher Meder, Daren Girdner, Daria Filimonova, Denis Raev, Dmitrijs Binde-manis, Elisanth, Fernando Cortés De Pablo, Fernando Gregorym, Jeff Thrower, Kachalkina Veronika, Katrina Brown, Kirill Kurashov, Kiselev Andrey Valerevich, Konrad Bak, Konstantin Tavrov, Lev Dolgatshjov, Lario Tus, Michel Stevelmans, Natalia Lukiyanova, Nejron, Peter Bernik, Ragne Kabanova, Ron Sumners, Sergiy Chmara, Shawn Hempel, Steven Jones, Vietrov Dmytro, Warren Goldswain, Wessel Du Ploo, Witthaya Phonsawat, Ying Feng Johansson.

Editado por
Nosolorol Ediciones
 ediciones@nosolorol.com
 www.nosolorol.com

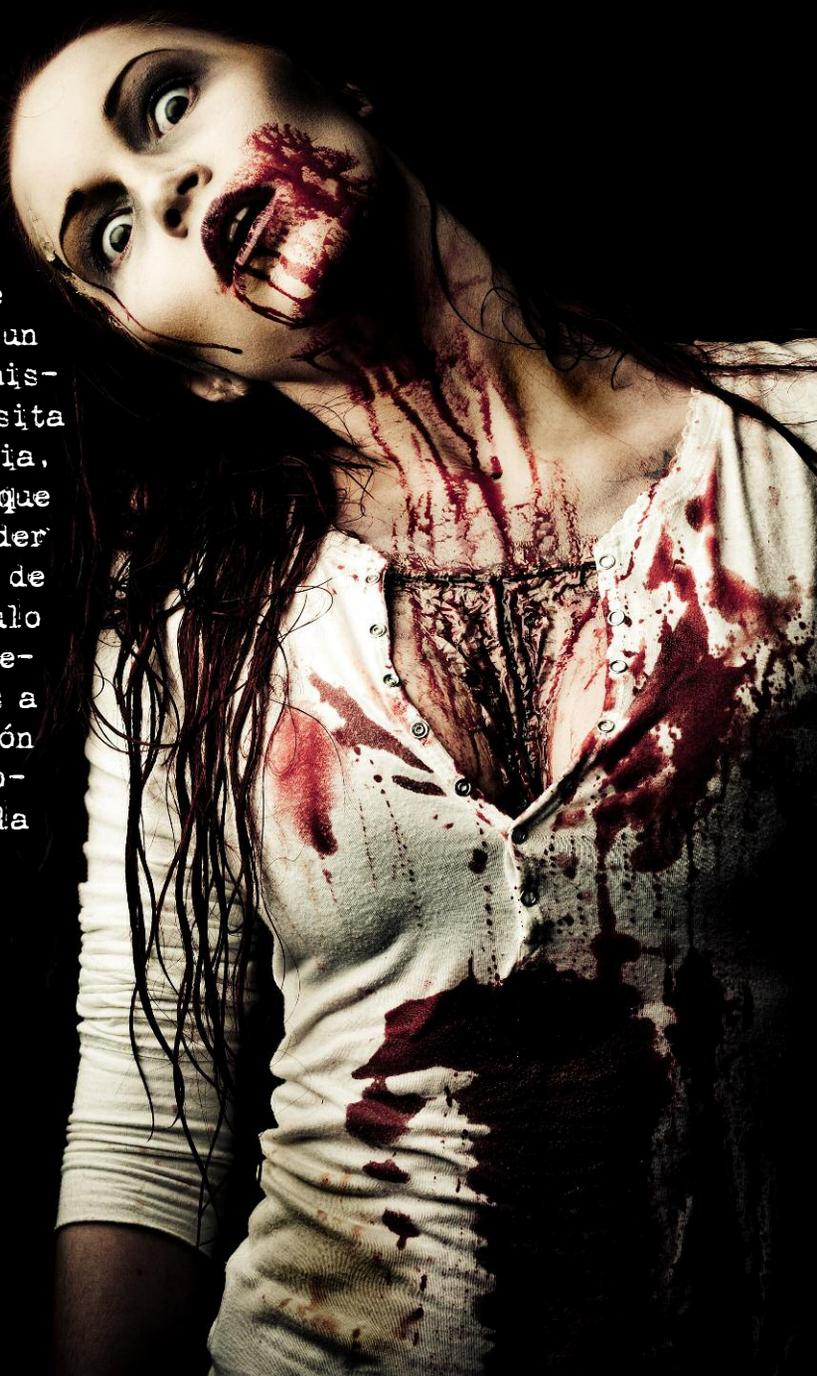


NOSOLOROL

© Nosolorol Ediciones, 2012
 Todos los derechos reservados

CAPÍTULO 0 PREPARACIÓN

Fragments es un juego sobre contar historias de terror y hacerlo como si fueran películas de género. Es igual que toda historia tiene un comienzo, toda buena historia de terror necesita una preparación previa, conocer los elementos que la integran para poder darle forma, dotarla de vida. En este capítulo se ofrece un visión preliminar del juego y es a la vez una introducción al auténtico protagonista del juego: la historia.



Fragmentos es un juego de rol, narración e interpretación que persigue recrear la experiencia de vivir una película de terror. No se trata únicamente de jugar partidas de terror, se trata de hacerlo siguiendo las claves y convenciones de los distintos géneros cinematográficos de horror. Y hacerlo con la historia como protagonista principal del juego: *Fragmentos* no es un juego que se pueda ganar o perder ni uno en el que objetivo sea la victoria de los personajes contra el mal. No, el objetivo del juego es contar una historia de terror bien construida y pasar miedo haciéndolo, aunque eso signifique que en muchas ocasiones no haya un final feliz para todos.

Cómo jugar

Jugar a *Fragmentos* es parecido a jugar a cualquier otro juego de rol: sentados cómodamente alrededor de una mesa y equipados con lápices, hojas de papel y dados de seis caras, un grupo de amigos de entre tres y siete personas se disponen a improvisar una historia. En parte juego de mesa, en parte teatro improvisado y en parte cuentacuentos, jugar a rol sólo requiere imaginación y ganas de pasar un buen rato. Mientras el resto de los participantes (llamados genéricamente **jugadores**) interpretan a los protagonistas de la historia, uno de ellos asumirá el papel del **director**, la persona encargada de describir el escenario, controlar a los restantes personajes y aplicar el reglamento del juego.

Si ya has jugado a otros juegos de rol encontrarás *Fragmentos* más “dirigista” que la mayoría de ellos. Esto es así porque en este juego se realiza un énfasis especial en la historia y en conducirla hacia un determinado final. Naturalmente, no se trata de coartar o limitar la capacidad de decisión de los jugadores, sino de contar con su complicidad para dejarse llevar y utilizar los recursos narrativos adecuados para reconducir la historia cuando sea necesario sin que se note. Por otro lado (y aunque parezca contradictorio), el estilo de juego de *Fragmentos* supone que la historia está poco definida a priori, de manera que los jugadores y el director puedan contribuir de forma conjunta a desarrollarla a su manera. En todo caso posiblemente no hace falta decir que ahora el juego es tuyo y puedes jugarlo como prefieras.

Contenido del libro

En este libro encontrarás lo que necesitas para jugar a *Fragmentos* estructurado en diferentes capítulos, cada uno de ellos orientado a uno de los diferentes elementos de la historia: reparto, género, escenario, etc. Al contrario que en otros juegos de rol, en este no hay realmente una sección del jugador y una sección del director. En su lugar, todo el libro está más bien orientado hacia este último, que tendrá que compartir con los jugadores la información que estos necesiten, fundamentalmente la referida a los capítulos de reparto (página 12) y reglas (página 78).

La estructura de este libro es tal que puede empezar a leerse en el orden que se quiera, aunque los capítulos se presentan de la manera que nos ha parecido más lógica en relación a profundizar en el juego, comenzando por los conceptos más básicos y entrando en mayor detalle progresivamente, o yendo de lo general a lo concreto. Los capítulos incluidos en el libro son:

0. **Preparación.** Lo que estás leyendo ahora mismo. Algunos conceptos básicos sobre el juego e información sobre la historia a jugar, fundamentalmente qué partes la componen, cómo elegirla y cómo diseñar una nueva.
1. **Reparto.** Incluye la información necesaria para crear los personajes principales y secundarios de la historia. Se incluyen doce personajes pregenerados.
2. **Monstruos.** Se refiere al diseño del antagonista e incluye diversos arquetipos de monstruos ya creados para utilizarlos en tus historias.
3. **Escenario.** Es el marco en el que la historia tiene lugar. El capítulo incluye ideas para diseñar y utilizar durante el juego escenarios terroríficos y presenta varios ejemplos de escenarios más comunes. También incluye los personajes secundarios típicos de esos escenarios.
4. **Reglas.** Presenta las reglas necesarias para jugar, un sistema de juego sencillo y orientado hacia la historia.
5. **Género.** Un detallado repaso a los principales géneros de terror, con sus particularidades traducidas a reglas de juego.
6. **Trama.** Consejos para el diseño y la estructura de la historia, desde la escena inicial hasta el clímax.
7. **Series.** Reglas para construir series de terror completas con sus peculiaridades y diferencias respecto a las historias autoconclusivas.
8. **Apéndices.** Historias prediseñadas para empezar a jugar y otro material de apoyo del juego, como la fichas de personaje.

LA HISTORIA

Cada partida de *Fragmentos* quiere llevar a tu mesa de juego la esencia de una película de miedo. Como ya hemos dicho, el objeto del juego es representar y narrar, de manera más o menos improvisada, una historia de terror, con todas las convenciones y elementos propios del género, buscando que la experiencia de juego recree ese espíritu propio del cine de horror.

Podríamos decir que el verdadero protagonista del juego es la historia, una historia que todos los jugadores comparten y ayudan a desarrollar y crecer. Un grupo experimentado posiblemente podría sentarse a jugar sin ninguna preparación y

generar la historia desde cero improvisando todos los elementos necesarios, pero para la mayoría de los jugadores será más fácil y satisfactorio partir de un esqueleto sobre el que construirla.

Para que el juego mantenga el elemento sorpresa para los demás jugadores, el encargado de conocer este esquema de la historia es el **director**. Como en otros juegos de este tipo, el director será quien interprete a los personajes secundarios y antagonistas, describa los escenarios y tome decisiones sobre las consecuencias de las acciones de los personajes principales, que son los interpretados por el resto de jugadores.

El esqueleto de la historia es por tanto esa semilla sobre la que se va a desarrollar la misma durante el juego. Es como un primer borrador del guión de una película, en el que todavía hay muchos aspectos que están sin decidir (y en este caso se decidirán “al vuelo” durante el propio juego), pero otros sientan las bases de lo que será la historia: qué personajes componen el reparto, de qué género será la historia, en qué escenario se desarrollará y cuáles serán los elementos fundamentales de la trama.

La ficha de historia

Para facilitar el trabajo del director, toda la información sobre la historia se encuentra registrada en un formato determinado, lo que se denomina la **ficha de historia**. En unas pocas páginas el director tiene todo lo que necesita saber para poner la partida en marcha, el esqueleto del que hablábamos hace un momento: él y los jugadores tendrán que desarrollarlo durante el juego para darle vida y convertirlo en una película de horror.

Las historias prediseñadas que aparecen en el apéndice se presentan en ese formato: una ficha de historia para cada una de ellas con lo necesario para sumergirse en el juego, pero aún con muchas posibilidades diferentes que sólo se pueden explorar durante la partida en sí.

Este mismo formato es el que el director puede utilizar para diseñar sus propias historias, historias que servirán tanto para disfrutarlas con su grupo de juego como para compartirlas con otros directores, creando una comunidad de jugadores activa preparada para compartir material de juego en un formato común.

La ficha de historia tiene nueve partes, algunas de las cuales tienen su correspondencia con capítulos de este libro, donde se detallan precisamente los aspectos de cada una de ellas. Son las siguientes:

- ✦ **Título.** El título de la historia, un elemento importante que debe ser evocador y coherente con el contenido, pero sin revelar ninguna sorpresa sobre el mismo. Aunque es lo primero que debes conocer de una historia ya creada, posiblemente sea lo último que decidas en una que estés creando.

- ✦ **Carátula.** Es el equivalente visual al título, una carta de presentación de la historia en una sola imagen. Puede que te parezca complicado diseñar una carátula para tu historia, pero si te planteas una idea sencilla en Internet encontrarás montones de imágenes que pueden servirte como base para, con un poco de paciencia, hacer algo medianamente decente. Siempre puedes reciclar el cartel u otra imagen de una película existente para construir tu carátula sobre ella. Como consejo, cuanto más simple sea la idea mejor resultado obtendrás sin necesidad de requerir un gran talento para el retoque fotográfico.
- ✦ **Género.** El área del terror al que pertenece la historia. Aquí se listan también las reglas especiales que se aplican en cada historia, por pertenecer a dicho género o por sus elementos distintivos. En la página 94 encontrarás información sobre los distintos géneros y sus particularidades en el juego.
- ✦ **Sinopsis.** Un brevísimo resumen de la historia que apenas pasa del planteamiento de la trama. Debería servir para que cualquiera pueda leerlo sin arruinarse las sorpresas de la historia, pero contener lo suficiente para que un grupo de juego decida si esa es la película de terror que les apetece jugar.
- ✦ **Reparto.** Información sobre los personajes que participarán en la historia. Normalmente será una guía sobre el tipo de personajes principales que pueden interpretar los jugadores más que un listado de los mismos, aunque en algunas historias puede incluir restricciones más estrictas sobre valores de juego, etc. Respecto a los personajes secundarios, se incluyen en este apartado los nombres y arquetipos de aquellos que sean más relevantes en la historia e incluso sus valores de juego cuando no encajen en ningún arquetipo de los ofrecidos en este libro. En el capítulo 1 encontrarás información sobre la creación de personajes y el capítulo 3 arquetipos de personajes secundarios organizados por el escenario en el que se encuentran habitualmente.
- ✦ **Monstruo.** El antagonista o villano de la película, no tiene por qué ser un monstruo en el sentido literal y, desde luego, puede tratarse de más de una persona o criatura. Podría considerarse que es parte del reparto, pero sus particularidades e importancia hacen que merezca un apartado propio. En dicho apartado debe incluirse toda la información relevante, tal y como se describe en el capítulo 2.
- ✦ **Escenario.** El lugar principal donde transcurre la historia, descrito someramente. En el capítulo 3 encontrarás escenarios típicos de las películas de terror listos para incorporarlos en tu historia.
- ✦ **Trama.** La línea argumental de la historia, desde la situación inicial o planteamiento, hasta el clímax o desenlace. Debe incluir los eventos más relevantes que suceden en la historia conforme aumenta en la misma el nivel de amenaza. En el capítulo 6 se trata en detalle esta parte.
- ✦ **Banda sonora.** Sugerencias musicales para ambientar la partida, normalmente información sobre la banda sonora de una película real que encaja bien con la historia que se pretende contar.

Elegir la historia

En la mayoría de los juegos de rol, el director elige la historia que se va a jugar. Al fin y al cabo él es quien va hacer un mayor trabajo para que todos se diviertan y es el único que puede conocer la trama de antemano, así que suena razonable que tome esa decisión, ¿no te parece?

Esto no es necesariamente cierto en *Fragmentos* (aunque continúa ocurriendo con frecuencia y sigue siendo perfectamente válido): cuando el juego está orientado a la historia y no a los personajes, parece una buena idea que todo el mundo tenga algo que decir sobre si esa es la historia que le apetece jugar.

La clave está en que los jugadores puedan acceder a información lo bastante inocua como para no estropearse la diversión, pero que al menos les dé una idea sobre lo que se avecina. Y que haya donde elegir, claro. Se parece un poco a escoger la película que vais a ver: no quieres saber más de la cuenta, pero hace falta algo de información para poder tomar una decisión.

Un criterio para elegir, el menos comprometido de todos, es el género. Si el director propone a los jugadores elegir entre historias de géneros distintos, ellos podrán manifestar sus preferencias por uno u otro. Esto no da ninguna información sobre



la historia en sí, de manera que la sorpresa permanece más o menos intacta, pero no está muy lejos de elegir a ciegas, la verdad.

El título y la carátula (si la hay, y para este criterio de elección es altamente recomendable que la haya) es otra información que se puede añadir al género para tomar una decisión. Ver lo que sale en la portada de una película y su título nos evoca ciertas ideas que puede hacer que nos decantemos por ella, así que traslademos esa idea al elegir la historia.

El último paso (casi) sería que los jugadores leyeran las sinopsis de las historias. Si están bien escritas, deberían ser lo bastante sugerentes para dar una idea de lo que se pueden encontrar en la historia, pero lo bastante ambiguas para que no desvelen nada importante. Este es el equivalente a leer la parte de atrás de la película, lo cual parece una buena idea después de ver su carátula.

Hay una última manera de presentar las historias para que los jugadores elijan, pero requiere algo más de trabajo por parte del director. Sería el equivalente a ver **tráilers**, esos montajes rápidos de escenas seleccionadas de la película a modo de sinopsis visual de la misma. De hecho, nosotros pensamos que un tráiler bien hecho no debería revelar más información que la sinopsis, dejando al espectador intrigado sobre lo que va a ver. El equivalente en juego de los tráiler consistiría en el director haciendo una breve descripción de posibles escenas de la historia, sin profundizar demasiado e inspirándose en la información de la sinopsis y posiblemente algún evento de la trama no demasiado comprometido.

Diseñando la historia

Diseñar la historia es decidir todos y cada uno de los componentes descritos anteriormente y es una labor exclusiva del director: no querrás arruinar la sorpresa a los jugadores, ¿verdad? Diseñar la historia es como hacer una sinopsis detallada y estructurada de una película: contiene toda la información necesaria para entender de qué va la película (quiénes son los protagonistas, de qué género es, quién es el malo, un esquema de la trama, etc.), pero está muy lejos de remplazar la experiencia de ver y disfrutar la película completa.

Diseñar una historia es por tanto una fase previa y diferente de la propia experiencia de juego, pero puede resultar igualmente satisfactoria. Como director de *Fragmentos* tarde o temprano querrás diseñar tus propias historias, aunque probablemente es mejor que comiences dirigiendo alguna de las historias prediseñadas que se incluyen en este mismo libro (ver página 172). Incluso cuando decidas que ha llegado el momento de lanzarte a crear tu propia historia, acepta este consejo: empieza por adaptar una película que conozcas antes de diseñar historias desde cero. Adaptar una película es un ejercicio que te ayudará a terminar de fa-

miliarizarte con los diferentes elementos que componen la historia, y al fin y al cabo los *remakes* están de moda.

El punto de partida de la creación de la historia dependerá de qué elementos tengas claros desde el principio. Cuenta en todo caso con que nada está escrito en piedra y que tu idea original puede terminar transformándose en una cosa completamente distinta. Sé flexible.

Pero como decíamos, el punto de partida será el elemento de la historia que tengas más claro. Idealmente debería ser la **sinopsis**, que al fin y al cabo es la presentación del argumento de la historia. Si partes de la sinopsis posiblemente ya sepas quién es el monstruo de tu historia y tengas también una idea sobre el reparto. Reparto y monstruo te ayudarán a saber cuál es el escenario principal en el que transcurre la historia o, a veces, al revés, es el escenario el que te conducirá al reparto e incluso al monstruo. Dale una vuelta adicional a los personajes secundarios y decide cuál es el género que mejor encaja con lo que quieres contar. A continuación, desgrana la sinopsis y desarróllala hasta el final que te parezca más apropiado para construir la trama, pensando en eventos que vayan a marcar el curso de la historia. Esta es siempre la parte más difícil, pero recuerda que el capítulo 6 está lleno de sugerencias sobre cómo hacerlo. Para terminar, piensa en la música que sonará en las escenas más importantes o la que estará asociada al monstruo y ponle un nombre a tu historia. Sólo faltaría diseñar la carátula, y aunque nadie te culpará si no lo haces, es un elemento que puede contribuir a ambientar la historia más de lo que parece, así que no estaría de más intentarlo.

Sin embargo el punto de partida muchas veces es otro diferente. Por ejemplo, el **monstruo**. Una idea brillante sobre un ser terrorífico puede llevarnos a querer diseñar la historia en la que aparezca. O tal vez hayas dejado a los jugadores crear los personajes que han querido y ahora buscas crear una historia en la que encaje el **reparto**. Puede que estés fascinado por un **género** y te apetezca hacer una incursión en él con una historia de tu cosecha. O puede que se te haya ocurrido un **título** ominoso para una historia de terror, pero no tienes ni la más remota idea sobre lo que va a ir.

En cualquiera de los casos anteriores, tu siguiente paso debería ser escribir la sinopsis. Prueba con varias ideas, conservando lo que tienes y combinándolo con otros elementos y observa hacia dónde te empuja eso. ¿Se parece la historia que quieres? Si no, vuelve atrás y, por ejemplo, cambia el escenario o el reparto, pero mantén el monstruo. ¿Nos vamos acercando? Los capítulos de este libro están llenos de ideas para los diferentes componentes de la historia, acude a ellos en busca de inspiración. Una vez que tengas la sinopsis, será como si hubieras empezado por ella y podrás tirar del hilo para diseñar la historia como mencionábamos antes, aunque probablemente ya hayas decidido varios elementos de la historia por el camino. No desesperes si te resulta complicado al principio, incluso los grandes guionistas se enfrentan con dificultades al escribir sus historias.



CAPÍTULO 1

REPARTO

Los protagonistas de las películas de terror rara vez son héroes preparados para luchar contra el mal. No, en lugar de eso, son personas normales con sus virtudes y sus defectos, sus miedos e inquietudes... Personas como tú, que un mal día se ven empujadas al interior de una pesadilla, obligadas a luchar por su supervivencia, a enfrentarse a terribles amenazas y a pelear por sus vidas y las de sus seres queridos.

Los personajes son el motor principal de la historia. Son el equivalente a los protagonistas de las películas de terror y sus acciones y decisiones influyen en cierta medida en el curso de la trama. En la mayoría de las historias de terror habrá una buena cantidad de personajes con diferentes grados de protagonismo, pero las reglas de creación descritas en este capítulo se aplican fundamentalmente a los que vayan a interpretar los jugadores, que reciben el nombre de **personajes principales**.

En las historias prediseñadas siempre hay un apartado dedicado al **reparto**. Este apartado detalla el tipo de personajes principales que son adecuados para cada historia y puede añadir algunas reglas especiales en forma de restricciones al proceso de creación, como hitos o complicaciones que los personajes deben poseer (ver página 16 para una explicación de los hitos) o límites de las puntuaciones diferentes a los habituales.

En esa misma sección encontrarás también información sobre los **personajes secundarios** de la historia, fundamentalmente aquellos con nombre (ver en la página 20 la distinción entre personajes secundarios con o sin nombre), incluyendo el arquetipo de juego que puedes utilizar para representarlos o sus valores de juego concretos si no se ajustan a ninguno de los arquetipos descritos en el capítulo de escenario (página 54). Al final de este capítulo encontrarás información sobre cómo crear personajes secundarios y cómo utilizarlos como personajes de replazo para los jugadores.

Puntuaciones y cualidades

Los personajes se componen fundamentalmente de dos elementos: puntuaciones y cualidades. Las **puntuaciones** son valores numéricos que representan lo bueno que es el personaje en determinadas áreas: cuanto mayor sea la puntuación más versado es el personaje en lo que sea que mida la puntuación correspondiente.

Las **cualidades** en cambio son aspectos propios y singulares del personaje que lo hacen distinto al resto. En términos sencillos, cualquier cosa escrita en la hoja de personaje que no sea un número es una cualidad. Las cualidades son diferentes para cada personaje y se utilizan para influir en el desarrollo de la historia de una forma más narrativa.

La ficha de personaje

Aunque la información relativa a un personaje necesaria para jugar puede ser apuntada perfectamente en una hoja en blanco (¡o en la envejecida página de un diario!) puede resultar más cómodo y organizado anotarla en la ficha de personaje que hemos diseñado a tal efecto y que encontrarás al final de este libro. La ficha

de personaje tiene apartados para toda la información de juego relevante del personaje, tanto puntuaciones como cualidades y un espacio adicional para situar piedras o contadores si lo estás utilizando para representar los puntos de superación (ver página 18). Por supuesto, en la ficha podrás anotar el resto de la información de trasfondo de la que quieras dotar a tu personaje, incluyendo su nombre, notas de juego o lo que se te ocurra. Incluso tiene un espacio destinado a que añadas una foto o un dibujo del personaje.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Concepto

El concepto del personaje es como un resumen de una línea de lo que el personaje representa en la historia, el papel que desempeña. Durante el juego actuará como una **cualidad** del personaje. Piensa el concepto cuidadosamente, porque guiará en cierta medida el resto del proceso de creación: ¿quieres interpretar a una popular animadora o un lacónico sacerdote? Elegir uno u otro tendrá consecuencias sobre si tu personaje será más físico o más social, o sobre si sabrá hacer unas cosas u otras.

El concepto del personaje puede ser cualquier cliché del género de terror, las películas son una fuente inagotables de conceptos para los personajes, pero también pueden tener un elemento distintivo que les aleje ligeramente del cliché correspondiente: la animadora puede estar secretamente embarazada desde hace unas semanas y el sacerdote puede ser un *geek* totalmente flipado con las nuevas tecnologías. Aquí tienes una lista con algunos ejemplos de conceptos:

-
- Animadora embarazada en secreto.
 - Artista malogrado.
 - Celador de hospital con aspiraciones.
 - Comprometido activista de los derechos civiles.
 - Estudiante universitaria sin blanca.
 - Excombatiente buscando dónde encajar.
 - Médico brillante convertido en vagabundo.
 - Niño prodigio incomprendido.
 - Policía jubilado
 - Sacerdote amante de las nuevas tecnologías.
-

Lógicamente, el concepto que escojas debe ser adecuado para el tipo de historia que quiere contar el director, por lo que sigue sus instrucciones a este respecto. Es más, puede que él ya tenga pensados unos conceptos determinados para la his-

toria. Si es así, ponte de acuerdo con los demás jugadores para asignar esos conceptos y no te preocupes: ¡todavía hay muchos aspectos del personaje que podrás personalizar a tu antojo!

Características

Los personajes están representados por tres características: acción, interacción y cognición. Cada característica representa lo bueno que es el personaje en un área de actuación determinada: **acción** se refiere a todos los aspectos físicos, **interacción** a las relaciones sociales y **cognición** a los procesos mentales. Un jugador reparte 9 puntos entre las tres características de su personaje, pero debe dedicar un mínimo de 1 punto y un máximo de 5 a cada una de ellas.



ACCIÓN: los personajes utilizan acción para huir, moverse en silencio, defenderse, resistir el dolor, etc. Una puntuación alta indica una buena forma física o destacar en algún aspecto físico.



INTERACCIÓN: se utiliza esta característica para todo lo que implique relacionarse y comunicarse con otras personas o seres irracionales: mentir, averiguar si te ocultan algo, seducir, persuadir, intimidar, etc.



COGNICIÓN: esta característica se refiere a los aspectos mentales del personaje. Se utiliza para todo lo que tenga que ver con la deducción, el razonamiento, la memoria, la percepción o el conocimiento.

Estos valores de las características son los valores **totales**, que se representan rellenando los círculos que aparecen bajo el nombre de cada característica en la ficha de personaje y se refieren al estado óptimo o normal del personaje. Sin embargo, la puntuación de las características puede bajar durante el juego para reflejar que el personaje está herido, cansado, asustado o inseguro de sí mismo. Las reglas concretas se detallan en la página 84, de momento basta que sepas que la puntuación **actual** del personaje se anota en el cuadro correspondiente, junto a los puntos que reflejan la puntuación total y el nombre de la característica. En la mayoría de las historias, los personajes comienzan con unas puntuaciones actuales iguales a sus puntuaciones totales.

Rasgos

Los rasgos son las especialidades que distinguen a unos personajes de otros. Un médico no tiene los mismos conocimientos ni habilidades que una animadora, ni un anciano que un adolescente, etc. Fíjate en el concepto del personaje para elegir sus rasgos, ya que deberían ser coherentes con él. Aunque tampoco está de más darle al personaje un toque de color con un rasgo inesperado que dé más profundidad al personaje alejándose del cliché típico: quizás la animadora sea una secreta apasionada del ocultismo o el médico un gran aficionado al *paintball*.

Para cada característica elige los rasgos que quieras, distribuyendo en cada rasgo tantos puntos como la puntuación misma de la característica. Por ejemplo, si tienes acción 3 puedes elegir un rasgo a +3 o dos rasgos a +1 y +2 respectivamente o tres rasgos a +1. Ningún rasgo puede tener una puntuación por encima de +3.

No hay lista cerrada para elegir los rasgos, sino que cada jugador puede inventar los que crea que mejor definen a su personaje. En este sentido, los rasgos son **cuadidades**, tal y como se describieron anteriormente, pero también tienen **puntuaciones**. En todo caso, el nombre del rasgo debería ser breve y descriptivo y su aplicación lo bastante concreta como para que no eclipse otros rasgos diferentes. En términos de juego, si el rasgo se aplica en más de la cuarta parte de las pruebas de la característica correspondiente es que posiblemente sea demasiado general y haya que concretarlo un poco.

Como muestra, aquí tienes algunos ejemplos de rasgos para cada característica:



Armas de fuego, Artes marciales, Alpinismo, Dedos ágiles, Conductor temerario, Entrenamiento militar, Jugador de fútbol, Tai chi, Mantenerse despierto.



Sonrisa irresistible, Intimidante, Vendedor de coches usados, Inescrutable, Empatía animal, Mujer fatal, Parecer inocente, Comentarios hirientes, Pasar desapercibido, Despampanante.



Medicina, Cultura general, Teología, Atento a los detalles, Metódico, Infatigable, Historia, Supervivencia, Hacker, Memoria prodigiosa, Lector compulsivo.

Hitos

Los hitos son eventos importantes ocurridos en la vida del personaje que de alguna manera han marcado su forma de pensar y actuar. Son experiencias relevantes que influyen al personaje aquí ahora y que posiblemente jugarán un papel en la historia que va a protagonizar.

Los hitos son **cuadidades**, según la clasificación que hicimos anteriormente, y son siempre de carácter biográfico: no dicen cómo es el personaje, sino que dicen algo que le ha ocurrido o ha hecho en el pasado. Esto naturalmente nos da una idea sobre la personalidad del personaje, pero también proporciona otra información relevante para el juego.

Normalmente, el jugador elige libremente dos hitos para su personaje, procurando ser coherente con el concepto y otros aspectos que haya decidido anteriormente. No busques que el hito sea algo claramente beneficioso, en términos de la historia es preferible un hito ambiguo que pueda beneficiar o complicar



al personaje, según la situación. Como siempre, la última palabra sobre si un hito es adecuado o no será para el director. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de hitos:

-
- Su madre les abandonó a su padre y a él cuando era niño.
 - Expulsado de la facultad, terminó sus estudios a distancia.
 - Sobrevivió milagrosamente a un trágico accidente de avión.
 - Su hermano murió a manos de un famoso asesino en serie.
 - Perdió una pequeña fortuna invirtiendo en las punto com.
 - Obtuvo la licencia de abogado en la escuela nocturna.
 - De pequeño sufría graves terrores nocturnos.
 - Se ha casado y divorciado cuatro veces.
 - Ha fabricado su coche con piezas clásicas compradas por Internet.
 - Combatió en la guerra de Irak.
-

Algunas historias de terror tratan sobre cómo el pasado vuelve para torturarnos, o sobre el aprendizaje de los propios terrores u otros temas en los que los hitos de los personajes pueden estar directamente involucrados en la trama. Por esa razón, es potestad del director seleccionar ciertos hitos como obligatorios para

la historia que quiere contar. Cuando así sea, el director puede asignar un hito de su elección a cada personaje o dejar a disposición de los jugadores una serie de hitos obligatorios, pero permitir que se pongan de acuerdo para distribuirlos entre los personajes.

Superación

Los puntos de superación permiten al personaje actuar por encima de sus posibilidades normales y le benefician cuando todo parece ir en su contra. Los puntos de superación permiten repetir tiradas fallidas, ignorar daño e introducir elementos en la trama, entre otras cosas. Puedes encontrar los detalles concretos de su funcionamiento en la página 89.

Un personaje principal comienza la historia normalmente con cinco puntos de superación, aunque determinados géneros pueden sugerir otra cantidad inicial. Esta cantidad de puntos fluctúa durante el juego conforme el jugador gana o gasta puntos de superación para su personaje.

Utilizar contadores, piedras de colores u otro elemento físico para representar los puntos de superación es una buena idea, ya que la mecánica de juego puede hacer que estos puntos cambien de manos y objetos manipulables siempre darán a los jugadores una idea más precisa de lo que están ganando (o perdiendo) que un número apuntado en un papel.

Complicaciones

Una complicación es una **cualidad** que pone a tu personaje en apuros durante la historia. Puede ser un hábito personal adictivo, como fumar, una predisposición de carácter, como una curiosidad excesiva, o incluso una situación social determinada, como ser padre soltero. Como en la vida real (y en las películas) la complicación llevará al personaje a actuar en contra de sus intereses y le pondrá en peligro en los momentos más inoportunos.

Cada vez que una complicación (u otra cualidad que esté actuando como tal) entra en juego, el personaje gana un punto de superación, por lo que puede resultar útil aceptar ciertos reveses de la trama para tener más posibilidades de sobrevivir luego. Si escoges una complicación poco frecuente, estarás negándote esa posibilidad, pero si escoges una que ocurra muy a menudo estarás poniéndote en aprietos demasiadas veces para que compense, así que cuidado.

Un personaje principal empieza con una complicación, aunque si el director lo permite puede elegirse una segunda complicación si se quiere dar mayor dramatismo al personaje. Que todos o determinados personajes principales empiecen con una complicación concreta puede ser un requisito en ciertas historias. Cuando así sea, el jugador

aún debe elegir además de la indicada por la historia, una complicación propia para su personaje. Aquí tienes algunos ejemplos de complicaciones:

-
- A menudo confunde la izquierda con la derecha.
 - Su anciana abuela depende completamente de él.
 - Tiene deudas de juego por valor de miles de dólares.
 - Le preocupa demasiado lo que la gente piense de él.
 - Recibió una educación básica bastante deficiente.
 - Tiende a exagerar la verdad.
 - Cree que decir siempre lo que piensa es una virtud.
 - Tiene frecuentes y vívidas pesadillas que luego no recuerda.
 - Sin gafas no ve prácticamente nada.
 - No le gusta nada que le digan lo que tiene que hacer.
-

PERSONAJES SECUNDARIOS

Todos aquellas personas normales que aparecen en la historia y que no son interpretados por los jugadores quedan bajo el control del director y se denominan de manera genérica **personajes secundarios**. Pueden ser víctimas inocentes del monstruo, meros figurantes que aparecen en una sola escena o elementos claves de la trama a los que los personajes principales tendrán que recurrir para escapar con vida.

Al contrario que los personajes principales, los secundarios pueden entrar o salir de la historia muchas veces de manera inesperada, por la acción directa de los protagonistas o por el simple devenir de la trama. ¿Qué ocurre si los personajes principales deciden atracar una licorería como solución al problema para conseguir el dinero que necesitan para, supongamos, comprar el viejo libro de hechizos? De pronto aparecen en la historia, aunque sea fugazmente, el dependiente, los policías, algún cliente, etc. Probablemente todos esos “extras” inesperados tengan poca importancia en la trama, pero en todo caso van a interaccionar con los personajes y es necesario tener la capacidad de introducirlos rápidamente en la historia. En términos de juego, los personajes secundarios no tienen puntos de **superación** y carecen de **protección de guión**, por lo que no se les aplican las reglas descritas en la página 86.

De igual manera, un personaje secundario “importante” puede verse empujado fuera de la historia si los personajes deciden no confiar en él, engañarle, denunciarle a la policía o maniobrar de cualquier otra forma que termine siendo excluido. El director podrá probablemente buscar maneras de que secundarios relevantes se reincorporen a la historia si son necesarios para la narración, pero hay que contemplar la posibilidad de que no pueda ser así. Cuando esto suceda, el director debe ser flexible para permitir que otro secundario con nombre ocupe

el lugar en la trama que desempeñaba el desaparecido o, si es lo bastante ingenioso, hacer que sea un personaje principal quien juegue ahora ese papel. En última instancia, ciertos eventos podrían dispararse solos para mantener la trama en marcha, dejando algún agujero de guión que probablemente haya que aceptar como licencia para mantener la historia activa.

Secundarios con nombre

En todo caso, la distinción entre meros figurantes y secundarios importantes es relevante y debe ser considerada. En términos sencillos, podríamos distinguir entre los personajes secundarios con nombre y sin nombre. Los secundarios con nombre forman parte de la historia y tienen su papel en ella, bien por sus relaciones personales con los personajes principales o por su relación directa con la trama. Los secundarios sin nombre, como el dependiente de la licorería y los policías del ejemplo anterior, aparecen meramente en escena por una necesidad dramática puntual, pero no tienen un peso relevante real en la historia.

En la historias prediseñadas los secundarios con nombre son parte del **reparto**. En algunas, incluso, la única diferencia entre personajes principales y secundarios con nombre es que los primeros han sido elegidos por los jugadores, quedando como los segundos aquellos que los jugadores no escogen.



Ambos tipos de personaje pueden, para comodidad del director, reducirse a un estereotipo adecuado para obtener sus valores de juego. En el capítulo dedicado al escenario (a partir de la página 54) encontrarás un buen número de personajes típicos listos para entrar en tu historia. Las puntuaciones de estos personajes son habitualmente menores que las de los personajes principales y no se rigen necesariamente por las mismas reglas de creación: en su lugar tienen los valores de juego que parecen adecuados para cumplir su papel en la historia.

Tanto los personajes secundarios con nombre como los otros pueden utilizar estos valores de juego tal cual se ofrecen. Sin embargo, en el caso de los secundarios con nombre es posible que el director quiera hacer alguna personalización especial para distinguirlos del resto: cambiar alguna puntuación, añadir o sustituir un rasgo, etc. Además, aunque carezcan de puntos de superación, todos los secundarios con nombre tienen al menos un **hito** (o complicación) y el director puede utilizarlo según las reglas descritas en la página 87.

Personajes secundarios como remplazos

En las películas de terror, incluso los personajes principales pueden morir y, a menudo, mueren. Mientras que en la mayoría de los géneros (ver página 94) los personajes no se encuentran en verdadero peligro hasta que se acerca el clímax de la historia (reciben lo que se denomina **protección de guión**, ver página 86) otros son definitivamente más letales. Y aunque la muerte del personaje que interpreta un jugador no significa necesariamente el fin de la diversión (¡ver como acaba la historia también es divertido!), definitivamente no es lo mismo morir cuando quedan veinte minutos de juego que cuando quedan dos largas horas.

Para esta última circunstancia puede recurrirse a la mecánica de utilizar personajes secundarios como remplazos. La idea es sencilla, si un personaje principal muere cuando aún queda un tiempo sustancial de juego (digamos al menos la tercera parte de la duración de la historia), el jugador que lo interpretaba pasa a manejar a un personaje secundario **con nombre**. En principio, el director asigna el personaje secundario al jugador (así puede evitar que se desvelen cuestiones de la trama que quiera mantener ocultas todavía), aunque puede ser igualmente válido dejar al jugador elegir entre varios personajes secundarios aquel que prefiere interpretar.

El personaje elegido conserva las puntuaciones y cualidad que tuviera que, como sabemos, serán normalmente menores que las de un personaje principal, pero el jugador que lo interpreta ahora puede añadirle un hito de su propia cosecha o una complicación a su elección, siempre con el beneplácito del director. Por último, el personaje recibe tantos puntos de superación como le queden al personaje principal en juego que tenga en ese momento menos o un único punto, lo que sea mayor. Para todos los efectos de reglas, considera al secundario como un personaje principal a partir de ahora.



Nombre: Marcus Wallet

Concepto: Bombero superviviente

Hitos:

- Vio morir a un compañero suyo en un incendio.
- Sigue la tradición familiar de ser bombero.

Complicación:

- Se siente responsable del grupo.



ACCIÓN

●●●●○



Estado físico	+2
Hacha	+1
Derribar puertas	+1



INTERACCIÓN

●●●●○



Mantener la calma	+2
Heroísmo	+1
	+



COGNICIÓN

●●○○○



Conducir camión	+2
	+
	+



Nombre: Lisa Jamesburn

Concepto: Estudiante de ciencias

Hitos:

- Ganó tres veces el concurso nacional de cálculo.
- Los chicos no se meten con ella por su atractivo especial.

Complicación:

- Introversa.



ACCIÓN

●●●●○



Patada en la espinilla	+2
Gritar	+1
	+



INTERACCIÓN

●●○○○



Atractivo inocente	+2
	+
	+



COGNICIÓN

●●●○○



Ciencias	+2
Análisis de la situación	+2
	+

Nombre: Adel Latif

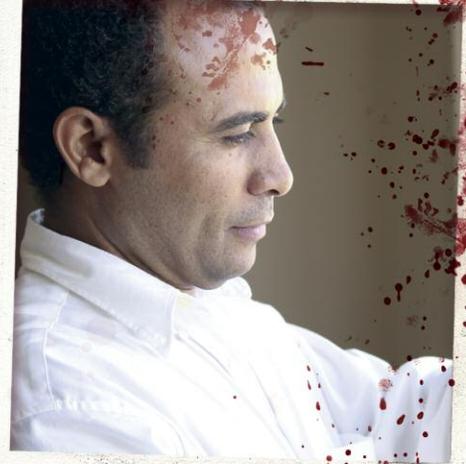
Concepto: Vendedor en una casa de empeño

Hitos:

- Emigró tras perderlo todo en su país.
- Sobreprotege a su única hija.

Complicación:

- Siempre a la defensiva.



ACCIÓN

Escopeta	+2
	+
	+

INTERACCIÓN

Regatear	+2
Modales	+2
	+

COGNICCIÓN

Cultura árabe	+2
Callejeo	+1
	+

Nombre: Silvia Livermain

Concepto: Víctima

Hitos:

- Estuvo secuestrada durante dos meses.
- Se siente responsable de lo que ocurrió.

Complicación:

- Padece un trastorno obsesivo-compulsivo.



ACCIÓN

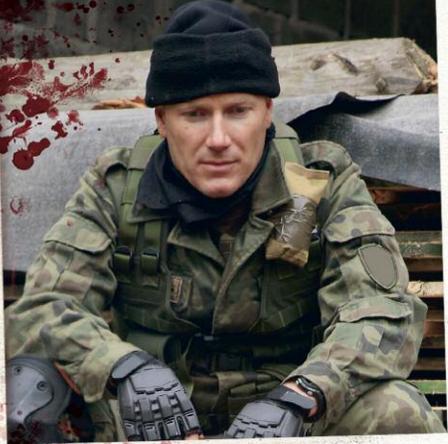
Correr	+2
Escondarse	+1
	+

INTERACCIÓN

Parecer vulnerable	+2
Conocer intenciones	+2
	+

COGNICCIÓN

Resistencia mental	+2
	+
	+



Nombre: Carlan Owen

Concepto: Ex-militar

Hitos:

- Experimentó los horrores de la guerra.
- Cuando volvió su novia se había casado con otro.

Complicación:

- Pesadillas recurrentes.



ACCIÓN



Rifle	+2
Entrenamiento militar	+2
Supervivencia	+1



INTERACCIÓN



Mando	+2
	+
	+



COGNICIÓN



Estrategia	+2
	+
	+



Nombre: Tiffany Clark

Concepto: Fotógrafa-reportera

Hitos:

- Tiene varias fotos comprometidas de famosos.
- En el instituto le decían que nunca sería nadie.

Complicación:

- Recibe amenazas anónimas por uno de los reportajes que ha hecho.



ACCIÓN



Colarse	+3
	+
	+



INTERACCIÓN



Estética	+2
Sonrisa dulce	+1
	+



COGNICIÓN



Fotografía	+2
Hablar francés	+1
	+

Nombre: Will Heynes

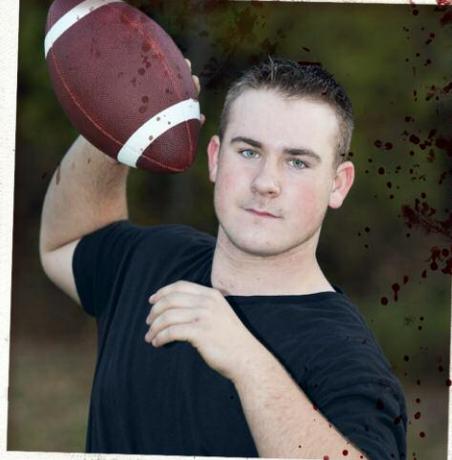
Concepto: Quarterback universitario

Hitos:

- Es sabido que le admitieron en la universidad por sus cualidades como jugador.
- Su padre fue una estrella del fútbol americano en la universidad.

Complicación:

- Tiene una lesión en la rodilla que trata de mantener en secreto.



ACCIÓN
●●●●○

Resistencia	+2
Atletismo	+2
	+

INTERACCIÓN
●●●●○

Tomar decisiones	+2
Atractivo	+1
	+

COGNICIÓN
●●●●○

Deportes	+2
	+
	+

Nombre: Sherline Iwasa

Concepto: Abogada de élite

Hitos:

- Firmó un acuerdo legal para poder arrasar un poblado indígena.
- Su padre murió hace dos años y ella aún no lo sabe.

Complicación:

- Siempre quiere ser el centro de atención.



ACCIÓN
●●●●○

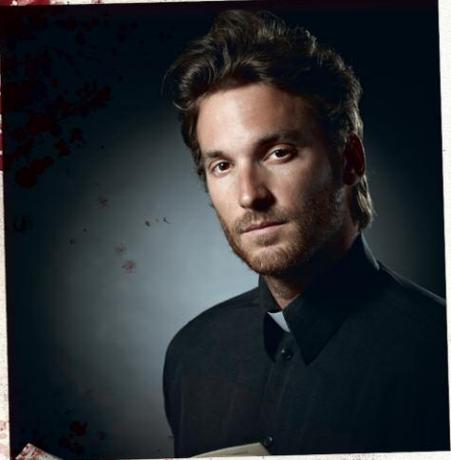
Defensa personal	+2
Aguante	+1
	+

INTERACCIÓN
●●●●○

Presencia	+2
Convencer	+1
	+

COGNICIÓN
●●●●○

Derecho	+2
Economía	+1
	+



Nombre: Padre Mathias

Concepto: Joven sacerdote

Hitos:

- Sus padres le obligaron a ir al seminario.
- Su primer exorcismo fue un fracaso.

Complicación:

- Dudas de fe.



ACCIÓN

●●○○○



Forcejeo	+2
	+
	+



INTERACCIÓN

●●○○○



Paz interior	+1
Escucha activa	+2
	+

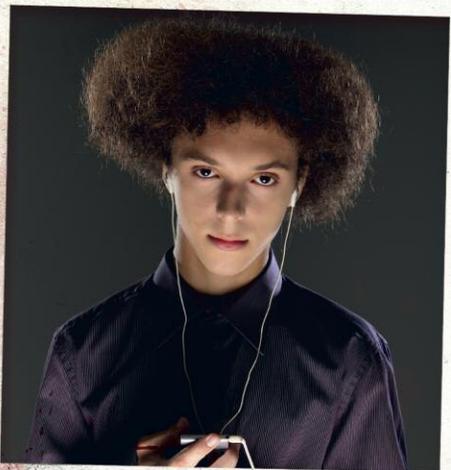


COGNICIÓN

●●●○○



Textos religiosos	+1
Exorcismo*	+1
Latín	+2



Nombre: Tommy Jobs

Concepto: Chico adelantado para su edad

Hitos:

- Apenas tiene relación con sus padres.
- Su mascota desapareció hace un mes.

Complicación:

- No toman en cuenta su opinión.



ACCIÓN

●●○○○



Menudo	+2
	+
	+



INTERACCIÓN

●●●○○



Pasar desapercibido	+2
Seguro de sí mismo	+2
	+



COGNICIÓN

●●○○○



Ideas brillantes	+2
Geek	+1
	+

Nombre: Scorpion

Concepto: Motero

Hitos:

- Sus padres creen que está muerto.
- Tiene hijos en distintas ciudades.

Complicación:

- Tiene varias condenas por violencia y tráfico de drogas.



ACCIÓN

Conducir moto	+2
Mecánica	+1
Cadenas	+2

INTERACCIÓN

Presencia intimidante	+2
	+
	+

COGNICIÓN

Subterfugio	+2
	+
	+

Nombre: Sophia Roberts

Concepto: Científica con aires de grandeza

Hitos:

- Cree haber descubierto la cura contra el cáncer.
- La diagnosticaron esquizofrenia cuando tenía 19 años.

Complicación:

- Confunde la realidad con la ficción.



ACCIÓN

Ponerse violenta	+2
Arañar	+1
	+

INTERACCIÓN

Tener la razón	+2
	+
	+

COGNICIÓN

Ciencia	+2
Buena memoria	+2
	+

CAPÍTULO 2

MONSTRUOS

En las historias de terror, muchas veces es el monstruo el verdadero protagonista. Los demás personajes pueden morir en cualquier momento a sus manos, mientras que el monstruo sólo será derrotado en el final de la historia... en el mejor de los casos. Diseñar un monstruo con la suficiente personalidad, capaz de dejar un recuerdo imborrable en los jugadores, es indispensable para contar una buena historia de terror.



Muchas historias de terror perduran en nuestro recuerdo por presentar un monstruo terrible y memorable en ellas. Piensa en tres o cuatro películas de terror y trata de imaginar al héroe o heroína de la historia, al personaje principal que se enfrenta al mal. Ahora piensa en el mal mismo. ¿Cuál de los dos te ha dejado un recuerdo más vívido?

Por eso diseñar el monstruo de la historia es una tarea importante. Si no logramos imprimirle la personalidad y el carisma suficiente, si no conseguimos que sea un antagonista realmente terrorífico, entonces la historia entera se tambaleará en sus cimientos. Date cuenta que los monstruos del cine han generado en muchos casos largas sagas, con mayor frecuencia que en otros géneros cinematográficos, y que mientras el resto de los personajes cambiaban de película en película dentro de la saga, el monstruo sólo se hacía más poderoso y adquiriría mayor protagonismo.

El adversario de la historia se crea con unas reglas parecidas a las explicadas en el capítulo dedicado al reparto (página 12) ya que al fin y al cabo el monstruo es un personaje. Sin embargo, en lugar de estar sujeta a los límites de distribución de puntos y demás, la creación del monstruo está guiada por las necesidades de la historia para convertirle en un ser formidable que siembre el terror y la muerte a su paso. Adicionalmente, en lugar de complicación, el monstruo tiene una cualidad que los personajes deberán descubrir si quieren derrotarlo: su debilidad. Pero empecemos por el principio...

Concepto

El concepto del monstruo es el arquetipo de género de terror que representa, descrito en dos o tres palabras. Al final de este capítulo encontrarás diversos monstruos de ejemplo, cada uno de ellos representante de un concepto arquetípico del cine de terror.

Aunque hablemos del monstruo de manera singular, algunas historias requieren la presencia de varios antagonistas. A veces hay uno o más esbirros del monstruo principal y otras veces el enemigo es una familia, una enfermedad o una plaga más que una criatura concreta. Es buena idea que esto quede claro en el concepto del monstruo.

En todo caso, los esbirros siempre serán secundarios, muchas veces sin nombre, y están sujetos a las restricciones normales de los personajes secundarios (como por ejemplo, no tener protección de guión). Como excepción, se puede presentar el primer esbirro como un monstruo completo, creando la ilusión de que se trata del auténtico enemigo. Después de que sea derrotado, trata el resto de esbirros que aparezcan como personajes secundarios, que simplemente preparan el camino para el enfrentamiento con el auténtico monstruo de la historia.

Cuando los monstruos sean varios (de dos a seis como mucho), equilibra el nivel de poder ligeramente para que cada uno resulte una amenaza para el grupo de personajes, pero resulten más o menos asequibles. Es como grupo como resultan imbatibles y a menudo separarlos es la única estrategia para derrotarlos. Otra idea es que uno de los monstruos destaque considerablemente sobre el resto, de manera que si bien todos son peligrosos, uno de ellos es el auténtico enemigo a derrotar.

En último lugar, si el monstruo es realmente una plaga o una enfermedad, date cuenta que es como si fuera un monstruo invisible con montones de esbirros (o con la capacidad de crear nuevos esbirros continuamente, como pasaría en una infección zombi, por ejemplo). Trata en este caso a los afectados siempre como personajes secundarios. El enfrentamiento con el monstruo tendrá más que ver con encontrar la manera de atacar el origen de la plaga o erradicar la enfermedad de la manera que sea.

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de conceptos para que sirvan como punto de partida para crear los tuyos propios:

-
- Vampiro encerrado en el cuerpo y mente de una niña.
 - Invasión de duplicadores de cuerpos.
 - Demonio de la gula.
 - Asesino coleccionista de ojos.
 - Cuchillo que alberga en su interior a un demonio azteca.
 - Espíritu de una mujer asesinada por su marido.
 - Octogenario patriarca de una familia de caníbales.
 - Experimento genético fallido.
 - Voraz tigre prehistórico.
 - Marioneta maldita.
-

Características

Las características de los monstruos son las mismas tres que en el resto de personajes: acción, interacción y cognición. Sin embargo no todos los monstruos tienen puntuaciones en las tres características: su condición inhumana puede hacer que carezcan de una incluso dos características. Cuando un monstruo carece de puntuación en una característica, falla automáticamente cualquier reto o conflicto que involucre a dicha característica, pero nunca sufre daño debido a dicho fallo. Es decir, falla el reto pero niega su condición de **peligroso**, si la tuviera (ver página 84). Otras consecuencias negativas del fallo (pero recuerda, nunca daño) las sufre normalmente.

Además de su efecto en la mecánica de juego, carecer de una característica puede limitar lo que el monstruo puede o no puede hacer. En concreto:



SIN ACCIÓN: los monstruos sin acción no tienen cuerpo físico, aunque pueden aparecer de una manera vaporosa, no son capaces de interactuar con las cosas materiales, a no ser que dispongan de un rasgo mental apropiado. Los fantasmas, demonios incorpóreos, nieblas alienígenas o lugares encantados son monstruos típicos sin acción.



SIN INTERACCIÓN: los monstruos sin interacción no pueden hablar ni comunicarse con los seres humanos. Podrían tener su propio lenguaje para entenderse con los de su especie, por ejemplo, pero a todos los efectos humanos son incapaces de entenderse o hacerse entender. Los seres alienígenas, animales monstruosos o espectros encerrados en su propia maldición carecen habitualmente de interacción.



SIN COGNICIÓN: caracer de cognición es el equivalente a no tener capacidad mental alguna. No sólo capacidad de razonar, sino también de percibir, recordar, etc. Un monstruo sin cognición difícilmente podrá tener interacción. Las estatuas, objetos o lugares malditos y algunos seres animados o encantados podrían carecer de cognición.

Para determinar las características del monstruo no repartas puntos. En su lugar asigna las puntuaciones que te parezcan más apropiadas. Piensa que cinco es el máximo humano normal, pero que seres humanos excepcionales (como un inteligentísimo o hiper musculado asesino en serie) podrían tener seis o incluso siete puntos en una característica. Puntuaciones de ocho o nueve resérvalas para criaturas inhumanas de enorme poder, como un antiquísimo vampiro o un poderoso señor demonio. Diez es el valor máximo que se debe adjudicar a una característica del monstruo, y deberías hacerlo sólo para horrores cósmicos, semidioses u otras criaturas de poderes incomprensibles.

Cuando asignes los puntos de las características, pregúntate en primer lugar si el monstruo es una criatura predominantemente física (acción), mental (cognición) o social (interacción). Por ejemplo, un fantasma será habitualmente una criatura social, que utiliza el miedo y las emociones para atacar a sus víctimas, mientras que una bestia demoníaca será fundamentalmente física. En función de eso, asigna una puntuación alta a la característica correspondiente, siguiendo el baremo indicado en el párrafo anterior. Piensa que un monstruo que represente un mínimo de amenaza debería tener al menos un 5, pero la mayoría tendrán 6 ó 7 puntos en su característica más alta.

Pon el resto de puntuaciones siguiendo tu sentido común y manteniendo la coherencia con el concepto: un vampiro posiblemente destaque en todos los atributos, pero un paleta caníbal posiblemente no sea muy bueno en interacción ni cognición, mientras que un niño poseído por el demonio posiblemente no tenga una puntuación de acción mayor de 1. Si el monstruo carece de alguna característica, simplemente tacha su icono de la ficha de monstruo: no necesitas asignarle ninguna puntuación.



Rasgos

Como en los personajes, los rasgos de un monstruo son sus habilidades y peculiaridades concretas. Ya que los monstruos pueden tener poderes y capacidades sobrehumanas, estas se expresarán mediante un rasgo adecuado.

En principio, crea los rasgos de un monstruo como si fuera un personaje: repartiendo los puntos de la característica correspondiente en rasgos asociados a dicha característica. El valor máximo de un rasgo en este caso será +5 normalmente, aunque los monstruos más poderosos podrían tener valores por encima en algunos casos. Sin embargo, no te preocupes demasiado por encajar los puntos: si te sobra algún punto simplemente descártalo, mientras que si te falta alguno añádelo aunque el total no cuadre. Es más importante que diseñes el monstruo apropiado para la historia que quieres contar que verte limitado por la rigidez de unas reglas de creación.

Debes tener muy claro cuál o cuáles son los rasgos que el monstruo va a utilizar para atacar a los personajes, sea hiriéndoles, asustándoles, robándoles la memoria o lo que quiera que haga la criatura. Si quieres que sea realmente peligroso, asegúrate de que tiene al menos un +3 en su principal forma de ataque. El daño que hará dependerá del número de **presagios** que obtenga en el conflicto correspondiente, así que una puntuación alta en la característica es la que regula que haga más o menos daño.

Rasgos sobrenaturales

Los rasgos que provoquen un efecto especial deberían describirse con el detalle suficiente en términos de su efecto en el juego, para tener clara cuál es la mecánica que el rasgo representa. Estos **rasgos sobrenaturales** no pueden utilizarse a la ligera. Para emplearlos, el director debe gastar un punto de amenaza (ver página 90) y aplicar lo descrito en la descripción del rasgo sobrenatural. Algunos de estos rasgos crean sus efectos automáticamente, mientras que otros utilizan la puntuación de dicho rasgo. Aquí tienes algunos ejemplos organizados por característica:

Acción

Cambiante. Este rasgo permite al monstruo modificar el cuerpo en función de sus necesidades. El monstruo puede distribuir los puntos del rasgo entre sus otros rasgos físicos o adquiere nuevos rasgos para reflejar mutaciones (garras, espinas, colmillos, etc.). Los cambios duran una escena.

Consunción. El monstruo tiene la capacidad de disipar la energía vital de su víctima. Superando un conflicto de acción contra la interacción del objetivo, el monstruo le resta un punto de cognición por cada símbolo de presagio obtenido.

Envejecer. Algunos monstruos tienen la capacidad de deteriorar rápidamente los objetos o las personas. Mediante el gasto de un punto de superación, el monstruo le hace perder un punto permanente de la característica más alta a su víctima, reflejando el envejecimiento al que se ve sometido.

Fatigar. Si vence un conflicto de acción, el monstruo es capaz de agotar a las víctimas haciendo que, durante el resto de la escena, el personaje objetivo utilice el segundo resultado mayor en el dado en los retos y conflictos físicos.

Invertebrado. La falta de una estructura ósea rígida permite al monstruo colarse y moverse por huecos y conductos extremadamente pequeños superando un reto físico.

Mordisco paralizante. Esta capacidad permite al monstruo inocular un veneno paralizante en sus víctimas. Siempre que un personaje falle un conflicto físico contra Mordisco paralizante, se puede gastar un punto de amenaza para activar sus efectos (el personaje no pueda moverse ni realizar acciones hasta el final de la escena, aunque es consciente de lo que sucede al rededor).

Piel endurecida. El monstruo es capaz de endurecerse aumentando su resistencia natural. Ignora tantos presagios del atacante como su puntuación en este rasgo sobrenatural.

Propagación. Un virus, infección o maldición puede expandirse desde un foco particular (un monstruo, un objeto o una zona contaminada). El personaje o monstruo expuesto tiene que vencer un conflicto físico para no contagiarse. Si se contagia, sigue las reglas de **infectar** del género *survival horror*.

Regeneración. Esta capacidad permite al monstruo recuperarse del daño recibido. Si se supera un reto físico de dificultad 5 utilizando este rasgo, se recupera un punto de acción, más uno por cada presagio obtenido en la tirada.

Reproducirse. El monstruo necesita reproducirse como proceso de su ciclo vital. Si el monstruo supera un reto de acción, inculca su código genético en la víctima. Cuando el nivel de amenaza llegue a 8 o más, la cría del monstruo “nace” matando al portador. El personaje portador de la cría no tiene porqué ser consciente de su estado, hasta que sea demasiado tarde.

Vampirismo. El monstruo se alimenta de la sangre o fuerza vital de sus víctimas, recuperándose el daño sufrido. El daño que inflija el monstruo con este ataque puede utilizarlo además para recuperar puntos perdidos en la característica de acción.

Ventisca. El monstruo tiene control sobre el clima, siendo capaz de crear intensos vientos helados. El monstruo realiza un reto de acción a dificultad 7. Si lo supera los personajes perderán un punto de acción cada turno (con una duración igual al número de presagios obtenidos por el monstruo, más uno) o hasta que alguno de los personajes principales gaste un punto de superación para encontrar un lugar donde refugiarse.

Interacción

Aparición. Este poder permite al monstruo aparecer cerca de un objetivo, pero siempre lejos de su vista (en su espalda, escondido tras una esquina, en el techo, etc.).

Cambio familiar. Si gana un conflicto social contra el objetivo, el monstruo puede cambiar su aspecto en algo relacionado con los pensamientos de su oponente. Esto también hace que los retos de interacción contra el objetivo sean más difíciles, restando 1 a la puntuación final, con un -1 adicional por cada presagio obtenido por el monstruo.

Deseos palpables. El monstruo enfrenta su interacción (más este rasgo) contra la cognición del blanco. Si vence, crea una ilusión en la que el objetivo se encuentra con sus más depravados y ocultos deseos. No sabe cómo ha llegado allí, al igual que si fuera un sueño, pero, si sucumbe a la tentación, el monstruo tomará posesión de su cuerpo.

Deseos. El monstruo tiene la capacidad de cumplir los deseos de su amo. El amo debe gastar un punto de superación en nombre del monstruo, para ganar un hito relacionado con su deseo. El número de deseos estará limitado al valor en el rasgo del monstruo, el cual se reducirá en uno según se vayan cumpliendo los deseos.

Destruir cordura. El monstruo es capaz de quebrar la cordura del personaje. Si el monstruo supera un conflicto de interacción contra la cognición de su objetivo,

este pierde tantos puntos de cognición como símbolos de presagio se obtengan en la tirada más uno.

Devorar miedos. El monstruo es capaz de recuperarse con las pesadillas de los otros. Si supera un conflicto peligroso de interacción contra la cognición de su víctima (que debe estar durmiendo), el monstruo, en lugar de hacer daño, recupera tantos puntos en alguna característica dañada como daño haría.

Duplicar. Este rasgo permite al monstruo replicarse como una copia de otro personaje. Teniendo éxito en un conflicto social, el monstruo adquiere un aspecto idéntico al del personaje afectado: gana todos los rasgos físicos, mentales y sociales del personaje, pero conserva sus puntuaciones de característica si son mejores que las del personaje.

Enviar sueños. El monstruo puede enviar sueños muy vívidos y reales a su víctima si vence en un conflicto de interacción (más este rasgo) contra un objetivo dormido. Por la naturaleza real del sueño, el uso del poder se considera un conflicto peligroso que afecta a la cognición de la víctima.

Hablar con espíritus. Este rasgo permite comunicarse a voluntad con distintos espíritus a través de un medio o situación específica. Se debe especificar el medio (teléfono, televisiones, libros...) o situación (de noche, con la luna llena, en un ritual...) cuando se escoge este rasgo sobrenatural.

Hechizar. Este rasgo sobrenatural permite al monstruo hacer que sus víctimas hagan lo que él desea. Superando un conflicto de interacción contra cognición, el personaje realizará una acción instado por los deseos del monstruo. Esta acción no podrá poner en peligro su vida directamente, pero si la de sus compañeros.

Ideas asesinas. Algunos monstruos son capaces de hacer que sus víctimas se vuelvan violentas. Si se vence un conflicto social contra un personaje, induce al personaje a matar durante un trance que dura una escena.

Inducir suicidio. El monstruo puede socavar la voluntad de las personas, pudiendo hacer que los demás pierdan las ganas de vivir y deseen quitarse la vida. Enfrenta en un conflicto peligroso la interacción del monstruo con la cognición del objetivo. Cuando la cognición del personaje llega a cero, éste se suicida.

Mimetizarse. El monstruo es capaz de absorber características de otras especies, cambiando su aspecto para parecerse a ella. Tras la activación del rasgo sobrenatural, el monstruo adquiere el aspecto de la especie deseada, usando la puntuación en mimetizarse como valor de característica cuando tenga que enfrentarse a conflictos que pongan en duda su "disfraz".

Polstergeist. Los espíritus y otros seres incorpóreos pueden materializar su ira y dolor. El monstruo puede hacer retos y conflictos físicos con interacción y este rasgo.

Poseión. Si el monstruo vence en un conflicto social, toma el control del cuerpo del personaje. Utiliza la puntuación y los rasgos de acción del personaje, pero mantiene los de interacción y cognición del monstruo. El jugador del personaje poseído puede gastar un punto de superación para tratar de librarse de la posesión en cualquier momento.

Reclamo. Este rasgo permite al monstruo llamar a un personaje y atraerlo hasta él. Realiza un conflicto social contra el personaje. Si el personaje reclamado fracasa, aparece frente al monstruo sin recordar como ha llegado y tiene un -1 (con un -1 adicional por cada símbolo de presagio en la tirada del monstruo) en el próximo intento de resistir el reclamo del monstruo. Si el personaje vence el conflicto, resiste el reclamo: las penalizaciones acumuladas se pierden y el monstruo no puede reclamarlo durante el resto de la escena.

Sueños tangibles. El monstruo hace que lo que ocurre en el mundo de los sueños tenga un efecto en el mundo físico. Cada reto o conflicto físico peligroso en el sueño quita puntos de acción como si ocurriera en la realidad.

Telemática. Esta capacidad permite al monstruo comunicarse y hacer que las máquinas hagan lo que desea. Puede usar su valor en interacción para realizar retos y conflictos físicos por medio de las máquinas que controla.

Terror mortal. El monstruo es capaz de dañar o incluso matar de miedo. El daño de un conflicto social peligroso que utilice este rasgo se aplica a la acción en lugar de a la interacción.

Cognición

Ahogar. El monstruo tiene la capacidad de hacer aparecer agua en los pulmones de la víctima. Enfrenta su cognición con la acción del blanco en un conflicto peligroso.

Ataque psíquico. El monstruo es capaz de dañar físicamente con el poder de su mente. El daño de un conflicto mental peligroso que utilice este rasgo se aplica a la acción en lugar de a la cognición.

Borrar recuerdos. El monstruo hace olvidar algo del pasado de la víctima. Elimina un recuerdo o un hito del personaje objetivo. El personaje puede gastar un punto de superación para realizar un reto mental de dificultad 6 e intentar recordarlo y recuperarlo.

Control mental. El monstruo es capaz de hacer que la víctima haga lo que desee. Tras vencer un reto mental, el objetivo cumplirá una única orden que le dé el monstruo durante un máximo de una escena. Esta orden no puede atacar directamente contra el personaje.

Exorcismo. Este rasgo sobrenatural afecta directamente a los personajes y monstruos poseídos. Realiza un conflicto contra el poseído con tu puntuación de Exorcismo contra el nivel de posesión o cognición. Si tienes éxito, disminuye ese

valor. Cuando el objetivo llega a cero, la víctima de la posesión es liberada retomando los valores en las características que tuviera justo antes de la posesión.

Golpe de inspiración. El monstruo hace bullir la creatividad de un artista para someterlo. Venciendo un conflicto mental, el monstruo daña la cognición del personaje objetivo, que siente como sus ideas afloran de nuevo y se siente capaz de crear. Sin embargo, sus ideas siempre estarán influidas por una representación del monstruo: un cuervo, una melodía determinada, el uso de unos colores...

Ilusionismo. El monstruo es capaz de generar a su alrededor ilusiones que afecten a lo que perciben los personajes. Tras la activación de este rasgo, el personaje ve y siente la ilusión. El personaje puede romper la ilusión superando un conflicto de cognición contra el valor del monstruo en ilusionismo.

Ladrón de memorias. El monstruo roba las experiencias de las personas y la hace suyas. Venciendo un conflicto mental, el monstruo adquiere un hito de su víctima a elección del director. El personaje blanco del ataque pierde dicho hito.

Levantar muertos. El monstruo tiene un poder limitado sobre el ciclo de la vida. Superando un reto a dificultad 7, el monstruo es capaz de traer a la vida a un muerto, quien le obedecerá en todo lo que diga. Las puntuaciones de este nuevo personaje serán iguales al número de símbolos de presagio obtenidos más la puntuación en Levantar muertos, repartidas entre sus características de acción e interacción.

Magia negra. El monstruo está versado en los poderes oscuros. El nigromante debe superar un conflicto de cognición contra el personaje objetivo, para infligirle un punto de daño en la característica mayor más uno adicional por cada símbolo de presagio obtenido por el monstruo en el conflicto.

Médium. A través del contacto con los objetos, personas o lugares, el monstruo o personaje es capaz de tener visiones relacionadas con el objeto. La activación del poder requiere superar un reto a dificultad 5. Con un resultado exitoso, el medium descubre un hito del objeto, personaje o escenario, pero incrementa en un punto adicional la amenaza.

Precognición. Este rasgo sobrenatural permite al monstruo adelantarse a los acontecimientos futuros. El monstruo puede repetir un dado en un conflicto mental.

Telequinesis. Algunos monstruos son capaces de mover objetos e incluso atacar con ellos con el poder de la mente. El monstruo es capaz de realizar retos y conflictos físicos utilizando su puntuación de cognición y este rasgo.

Algunas ambientaciones pueden permitir excepcionalmente que los personajes principales tengan rasgos sobrenaturales como los descritos anteriormente (por ejemplo, que tengan poderes psíquicos o sean capaces de hacer magia). Cuando

así sea los jugadores pueden comprar este tipo de rasgos para sus personajes al coste normal (siempre con el beneplácito del director), pero deberán gastar un punto de superación cada vez que los usen (ver página 89).

Hitos

Los hitos de un monstruo son, como los de un personaje, momentos clave en su historia. Pueden tener que ver con su origen, su vida antes de convertirse en lo que son ahora (si tienen una vida previa), sus víctimas predilectas, etc. Escoge entre dos y cuatro hitos para el monstruo, en función de la complejidad que le quieras dar a su trasfondo.

Algunos hitos pueden conducir al descubrimiento por parte de los personajes de la debilidad del monstruo (ver más adelante), por lo que descubrir los hitos del monstruo puede ser como reunir las piezas de un puzzle para los personajes principales. En todo caso, los hitos son cualidades que el director podrá utilizar para beneficiar al monstruo durante la historia (según las reglas explicadas en la página 87), por lo que conocerlos puede ser vital para que los personajes principales eviten determinadas cosas.

Piensa en la historia del monstruo y extrae las piezas claves de información para resumir su estilo, su *modus operandi* o su motivación en unas pocas frases y te será fácil decidir los hitos del antagonista. A continuación tienes unos ejemplos que pueden ayudarte a definir los hitos de tus propios monstruos:

-
- Sus víctimas preferidas son mujeres rubias de entre 20 y 30 años.
 - En su infancia, sufrió horribles abusos por parte de su padre.
 - Lleva apareciéndose en el mismo lugar desde hace dos siglos.
 - La muerte de su esposa le empujó a convertirse en lo que es.
 - Su madre y su padre eran hermanos.
 - Su sangre propaga la infección.
 - Huele el miedo.
 - Aparece si la llamas tres veces ante un espejo.
 - Su primer propietario murió en un brutal accidente.
 - Sólo aparece una noche cada 33 años.
-

Debilidad

La debilidad del monstruo es el equivalente a la complicación de un personaje principal (ver página 18), pero tiene una mecánica de juego ligeramente diferente. Descubrir cuál es la debilidad del monstruo y explotarla es muchas veces la única manera de derrotarle, de manera que la importancia de esta cualidad para la resolución de la historia puede ser vital.

Lo primero que hay que saber es que la debilidad del monstruo es absolutamente secreta. No importa demasiado si los jugadores saben antes de empezar a jugar que el monstruo tiene tal o cuál rasgo o puntuación en una característica, pero que conozcan cuál es la debilidad del monstruo puede arruinar toda la historia. La debilidad debe ser descubierta por los personajes durante el juego, y marca de hecho un punto de inflexión en el desarrollo de la trama (ver página 92).

Cuando la debilidad del monstruo es por fin descubierta por los personajes (posiblemente tras investigar su origen, su pasado, cómo fue derrotado anteriormente o por la intervención de un personaje secundario), el director gana un punto de amenaza, pero el antagonista de los personajes pierde su protección de guión (ver página 86): el director ya no podrá gastar puntos de amenaza para ignorar el daño que reciba el monstruo. Además, una vez que la debilidad es conocida, podrá ser activada por los jugadores como cualquier otra cualidad (habitualmente para perjudicarlo), tal y como se explica en la página 88.

Escoger la debilidad del monstruo requiere una cierta disposición a huir de los tópicos (luz del sol para los vampiros, plata para los hombres lobo, etc.) si no quieren que los jugadores empiecen la historia desde una posición ventajosa. Descubrir que el monstruo tiene una debilidad y explotarla debería ser una parte importante de la trama, bien porque requiera una investigación activa de los personajes principales, bien porque sea un hallazgo afortunado. Quizás no haga falta decir que derrotar al monstruo sin descubrir su debilidad es posible, pero mecánicamente muy difícil, debido a la ya mencionada protección de guión. En último caso puede que la historia pida a gritos que los personajes no lleguen a descubrir la debilidad del monstruo y se desencadene la tragedia, aunque es verdad que conocerla no garantiza precisamente un final feliz.

En algunos géneros (como el terror asiático) es frecuente que el monstruo tenga una falsa debilidad, que propicie un enfrentamiento aparentemente victorioso de los personajes principales, en el falso clímax de la historia. Sólo para descubrirse en la escena siguiente que el monstruo no ha sido derrotado y que su debilidad es realmente otra.

En último lugar, si la historia forma parte de una saga en la que el monstruo vuelve una y otra vez, eso suele significar que la debilidad descubierta en capítulos anteriores no era la correcta, lo que en términos de juego se traduce en que el monstruo cambia de debilidad de una historia a la siguiente.

Las siguientes páginas muestran un buen surtido de monstruos de ejemplo. Los rasgos sobrenaturales se marcan con un asterisco y aparecen descritos en la página 33. Las casillas de los valores actuales de las características se han dejado en blanco para que las fichas puedan ser utilizadas tal cual están durante el juego.



Nombre: Eloísa

Concepto: Vampira milenaria

Hitos:

- Vivió en los tiempos de Julio César.
- Ha estado encerrada los últimos 200 años.
- Sólo se alimenta de niños pequeños.

Debilidad:

- Las espigas de las rosas la debilitan. Incluso el aroma de estas flores le repele.



ACCIÓN



Vampirismo*	+4
Gracia felina	+3
	+



INTERACCIÓN



Seducción	+5
Intimidar	+3
	+



COGNICIÓN



Historia antigua	+5
Oler la sangre	+2
	+



Nombre: Mister Creepy

Concepto: Payaso asesino

Hitos:

- Le gustan las niñas rubias.
- Colecciona labios cortados.

Debilidad:

- El silencio le aterroriza. necesita el ruido de la feria y los gritos de sus víctimas.



ACCIÓN



Acuchillar	+3
Acrobacias	+2
Aguantar el dolor	+2



INTERACCIÓN



Risa maniaca	+3
	+
	+



COGNICIÓN



Jugar al escondite	+2
Cultura circense	+1
	+

Nombre: Adele

Concepto: Muñeca maldita

Hitos:

- En su interior se encierra el alma de la hija demente de su fabricante.
- Ha cambiado de dueño docenas de veces.

Debilidad:

- Reconciliarse con su difunto padre le haría quedar en paz.

 **ACCIÓN**
 ●●○○○○○○○

Mantenerse intacta	+2
	+
	+

 **INTERACCIÓN**
 ●●●●○○○○○

Ideas asesinas*	+4
Ser la favorita	+3
	+

 **COGNICIÓN**
 ○○○○○○○○

	+
	+
	+



Nombre: Christine Palmer

Concepto: Fantasma vengativo

Hitos:

- Se suicidó en la bañera de la residencia de estudiantes en la que vivía tras dejarla su novio.
- Mata en la residencia a chicos que dejan a sus novias.

Debilidad:

- Necesita que haya agua cerca para matar.

 **ACCIÓN**
 ○○○○○○○○

	+
	+
	+

 **INTERACCIÓN**
 ●●●●○○○○○

Aterrorizar	+3
Percibir el dolor	+2
	+

 **COGNICIÓN**
 ●●●●○○○○○

Ahogar*	+3
Sabe dónde estás	+2
	+





Nombre: Alpha

Concepto: Polimorfo alienígena

Hitos:

- Llega a la Tierra como polvo estelar desprendido de un cometa.
- Es un explorador de una posible invasión.
- Quiere enviar un mensaje para traer a los suyos.

Debilidad:

- La radiación ultravioleta masiva le destruye. Se ocultará de día para evitar la luz solar.



ACCIÓN



Cambiante*	+5
Devorar	+3
	+



INTERACCIÓN



Duplicar*	+5
	+
	+



COGNICIÓN



Ladrón de memorias*	+5
	+
	+



Nombre: Christopher Winter III

Concepto: Escultor macabro

Hitos:

- Su rica familia ha encubierto sus deslices.
- Prefiere usar mujeres jóvenes para su arte.

Debilidad:

- Su ego: se le puede convencer de que su obra sólo se valorará después de su muerte.



ACCIÓN



Sierras y taladros	+3
Armas de fuego	+1
	+



INTERACCIÓN



Cautivador	+2
Espeluznante	+3
Sabe lo que piensas	+2



COGNICIÓN



Arte moderno	+3
Tanatología	+1
	+

Nombre: La hija del pastor

Concepto: Posesa demoníaca

Hitos:

- Es poseída tras hacer con sus amigas un ritual que encuentra en un libro antiguo de su padre.
- Está poseída por una hueste demoníaca.
- Es el heraldo de la llegada de un demonio mayor.

Debilidad:

- Si su anfitrión se sacrifica voluntariamente, la hueste demoníaca debe regresar al infierno.

 **ACCIÓN**

●●●●●○○○

romper tus huesos +2
Gatear por paredes+5
+ _____

 **INTERACCIÓN**

●●●●●○○○

Quebrantar la fe +4
Poses terroríficas +3
+ _____

 **COGNICIÓN**

●●○○○○○○○

Don de lenguas +4
+ _____
+ _____



Nombre: Amanecer púrpura

Concepto: Virus zombi

Hitos:

- Se originó en un laboratorio médico que buscaba la vacuna del ébola.
- Se propaga por la sangre y la saliva.
- Su tiempo de incubación varía según la persona.

Debilidad:

- Las primeras versiones del virus pueden utilizarse para sintetizar una vacuna.

 **ACCIÓN**

●●●○○○○○

Morder y arañar +1
Propagación* +2
+ _____

 **INTERACCIÓN**

○○○○○○○○○

+ _____
+ _____
+ _____

 **COGNICIÓN**

○○○○○○○○○

+ _____
+ _____
+ _____





Nombre: Murder manor

Concepto: Casa encantada

Hitos:

- Fue construida por los Hijos de la Luz en 1921.
- Todos los miembros de la secta, excepto el líder, desaparecieron sin dejar rastro.
- Tiene una larga historia de muertes misteriosas.

Debilidad:

- Los cuerpos de los Hijos de la Luz están emparejados en el sótano esperando recibir sepultura.



ACCIÓN

○○○○○○○○○

	+
	+
	+



INTERACCIÓN

●●●●●●●○

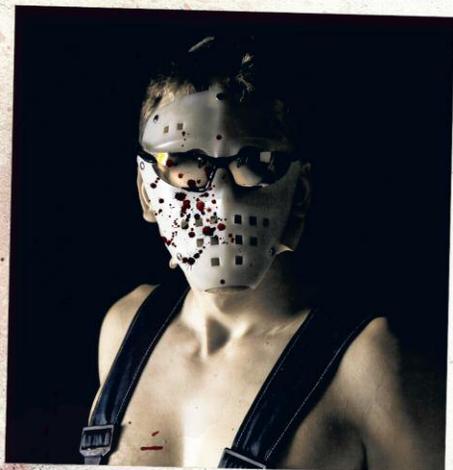
Polstergeist*	+5
Visiones terroríficas	+1
	+



COGNICIÓN

○○○○○○○○○

	+
	+
	+



Nombre: Samuel White

Concepto: Granjero caníbal

Hitos:

- En el instituto fue víctima de bromas pesadas.
- Su difunta madre trató de ocultarle su demente herencia familiar.
- Su padre y su abuelo son la misma persona.

Debilidad:

- Sólo quiere encajar en alguna parte, aunque sea en una familia de caníbales.



ACCIÓN

●●●●○○○○○

Aperos como armas	+3
Perseguir	+2
Torturar	+1



INTERACCIÓN

●○○○○○○○

Mirada de loco	+3
	+
	+



COGNICIÓN

●●●●○○○○○

Tender trampas	+3
Acechar	+2
	+

Nombre: María Figueroa

Concepto: Mujer loba

Hitos:

- Está maldita por atropellar a un niño gitano.
- Sus transformaciones involuntarias están asociadas a un ciclo de celo, no a la fase lunar.
- Su pareja sexual se convierte en su presa.

Debilidad:

- Quien lanzó la maldición puede retirarla.



ACCIÓN ●●●●●●●○

Garras y dientes	+3
Agilidad animal	+3
	+

INTERACCIÓN ●●●○○○○○

Magnetismo sexual	+5
	+
	+

COGNICIÓN ●●●○○○○○

Olfato de cazador	+3
Cubrir su rastro	+2
	+

Nombre: La chica del ascensor

Concepto: Leyenda urbana

Hitos:

- Aparece si te quedas encerrado en el ascensor de un hospital durante un apagón.
- Murió desangrada en el ascensor del ya abandonado Heaven Hospital durante un apagón.

Debilidad:

- La luz le daña, pero para destruirla habría que convocarla en el ascensor original dónde murió.



ACCIÓN ●●●●●○○○

Hacerte sangrar	+4
Invertebrada*	+3
	+

INTERACCIÓN ●●●○○○○○

Causar miedo	+4
	+
	+

COGNICIÓN ●●○○○○○○○

Desvanecerse	+3
	+
	+



Nombre: Bran

Concepto: Perro asesino

Hitos:

- Es el resultado de un experimento del gobierno.
- Se ha infiltrado en varias familias, a las que termina asesinando.

Debilidad:

- Después de todo, sólo es un perro.



ACCIÓN

●●●●○○○○

Morder y desgarrar	+4
Infatigable	+2
	+



INTERACCIÓN

●●●●○○○○

Entender a los humanos	+2
Gruñir	+3
	+



COGNICIÓN

●●○○○○○○

Instinto	+2
Olfato	+2
	+



Nombre: Behemot

Concepto: Demonio de la gula

Hitos:

- Pasa de cuerpo en cuerpo incitando al canibalismo y a morir por sobreingesta.
- Sus víctimas predilectas son las personas más virtuosas y frugales.

Debilidad:

- Si permanece más de unos minutos fuera de un cuerpo vivo, debe regresar al Infierno.



ACCIÓN

○○○○○○○○

	+
	+
	+



INTERACCIÓN

●●●●●○○○

Posesión*	+3
Incitar gula	+4
	+



COGNICIÓN

●○○○○○○○

Explotar debilidad	+2
	+
	+

Nombre: Cthulhu

Concepto: Horror cósmico

Hitos:

- Duerme desde hace milenios en las profundidades del Océano Pacífico.
- Tiene seguidores fanáticos que le adoran como a un dios.

Debilidad:

- Ciertos rituales mágicos pueden desterrarle de nuestro mundo.



ACCIÓN

●●●●●●●●

Colosal +8
+
+

INTERACCIÓN

●●●●○○○○

Enviar sueños* +3
Destruir cordura* +5
+

COGNICIÓN

●●○○○○○○

Incognoscible +5
+
+

Nombre: Victor Deveraux

Concepto: Adepto de la nueva carne

Hitos:

- Su transformación empezó por un experimento fallido de regeneración celular.
- Se está transformando física y mentalmente en algo totalmente distinto.

Debilidad:

- Cuando su transformación este casi completada, su humanidad perdida le hará desear la muerte.



ACCIÓN

●●●○○○○○

Consumción* +3
Degeneración +2
+

INTERACCIÓN

●●●●○○○○

Repugnante +3
Amor imposible +1
+

COGNICIÓN

●●●●○○○○

Ciencia extraña +4
+
+



Nombre: Sliaghie

Concepto: Hada oscura

Hitos:

- Es la reina de la Corte Oscura de las nadas.
- Cambia a los niños sin bautizar por hadas monstruosas.
- Su némesis luminosa es ella misma

Debilidad:

- Odia su otra identidad y, por destruirla, podría llegar a matarse a sí misma.



ACCIÓN

●●●●●○○○

Volar	+3
Danza	+2
	+



INTERACCIÓN

●●●●●○○○

Hechizar*	+3
Belleza inhumana	+2
	+



COGNICIÓN

●●●●●○○○

Sentidos agudos	+2
Ilusionismo*	+3
	+



Nombre: Laila

Concepto: Necrófaga

Hitos:

- Su origen se remonta a las Cruzadas.
- Despierta un mes lunar cada 33 años, siempre hambrienta de carne humana.

Debilidad:

- Los símbolos religiosos islámicos la repelen.



ACCIÓN

●●●●●○○○

Fuerte y rápida	+4
Mordisco paralizante*	+2
Devorar	+3



INTERACCIÓN

●●●●●○○○

Parecer hermosa	+3
	+
	+



COGNICIÓN

●●●●●○○○

Falsas identidades	+1
Historia	+2
	+

Nombre: Milo Braschi

Concepto: Inventor diabólico

Hitos:

- En su época fue una figura venerada y perseguida.
- Sus seguidores buscan con afán sus obras.
- Está encerrado místicamente en una caja de música de su invención.

Debilidad:

- Puede ser devuelto a la caja si la melodía de la misma se toca al revés.

 **ACCIÓN**

●●○○○○○○○

Regeneración*	+2
	+
	+

 **INTERACCIÓN**

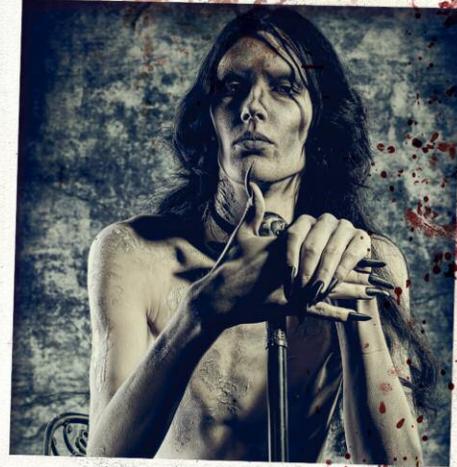
●●●●○○○

Seguidores	+3
Visionario	+2
	+

 **COGNICIÓN**

●●●●○○○

Magia negra*	+2
Renacentista	+4
	+



Nombre: Muerte

Concepto: Jinete del Apocalipsis

Hitos:

- Existe desde el principio de los tiempos.
- Nadie escapa de ella.

Debilidad:

- Si evitas una vez su castigo, ya no podrá hacerte daño.

 **ACCIÓN**

●●●●●●●

Hoz de Muerte	+3
Envejecer*	+4
Matar	+3

 **INTERACCIÓN**

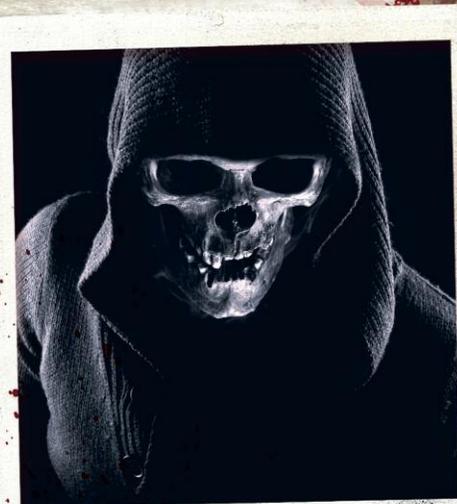
●●●●○○○

Aparición*	+2
Convencer	+3
Aterrorizar	+3

 **COGNICIÓN**

●●●●●●●

Debilidades	+4
Tu historia	+4
	+





Nombre: S-615

Concepto: Organismo tecno-orgánico

Hitos:

- Su parte humana proviene de un joven estudiante inadaptado.
- Se considera un mesías del advenimiento del Dios-Máquina.

Debilidad:

- Necesita fuentes de electricidad para recargarse.



ACCIÓN



Látigo	+2
Resistente	+4
Fuerza bruta	+3



INTERACCIÓN



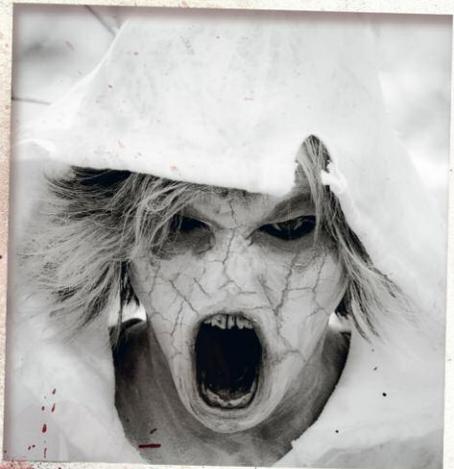
Crear herramientas	+2
Hackear	+4
	+



COGNICIÓN



Realidad aumentada	+4
Recuerdos difusos	+2
	+



Nombre: Aqueutaq

Concepto: Terror de las nieves

Hitos:

- Conocido por varios nombres.
- Se alimenta de personas perdidas en el monte.

Debilidad:

- Pronunciar su verdadero nombre hace que desaparezca.



ACCIÓN



Devorar	+4
Ventisca*	+4
	+



INTERACCIÓN



Acechar	+3
	+
	+



COGNICIÓN



Rutas peligrosas	+2
Clima de montaña	+4
	+

Nombre: Sandro

Concepto: Nigromante

Hitos:

- Lleva prolongando su vida más de 1000 años.
- Su corazón está separado de su cuerpo.

Debilidad:

- Su corazón es su fuente de poder.



ACCIÓN

●●●○○○○○

Resistir el dolor	+4
	+
	+

INTERACCIÓN

●●●○○○○○

Engatusar	+3
Presencia temible	+2
	+

COGNICIÓN

●●●○○○○○

Levantar muertos*	+3
Magia negra*	+2
Mitos	+2

Nombre: Shakti

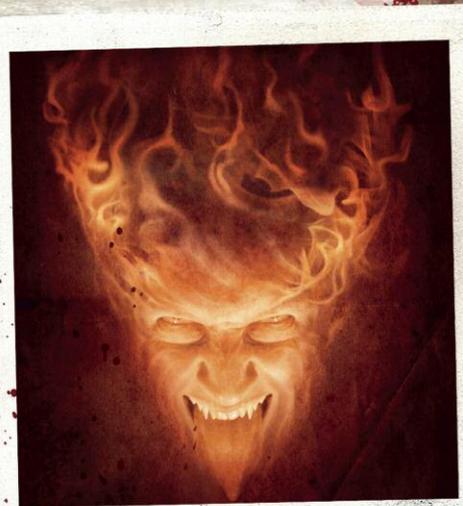
Concepto: Efreet (Djinn de fuego)

Hitos:

- Cumple, de forma retorcida, todos los deseos de quien le invoca.
- Mató a uno de sus señores y por eso está confinado en un reloj de arena.

Debilidad:

- Esclavo de aquel que le invoque (o mate a su actual dueño).



ACCIÓN

●●●○○○○○

Incendiar	+3
Barrera de fuego	+2
	+

INTERACCIÓN

●●●○○○○○

Cumplidor	+2
Deseos*	+4
Encandilar	+2

COGNICIÓN

●●●○○○○○

Malicioso	+3
Saber antiguo	+2
	+



Nombre: Efialtres

Concepto: Pesadilla

Hitos:

- Antes fue un hombre.
- Se alimenta con los miedos de los demás.
- Sólo puede aparecer en tus sueños.

Debilidad:

- Traerle al mundo real fuera de los sueños le destruiría.



ACCIÓN

○○○○○○○○



	+
	+
	+



INTERACCIÓN

●●●●●○○○



Sueños tangibles*	+4
Rememorar el dolor	+2
Devorar miedos*	+2



COGNICIÓN

●●●●●○○○



Miedos internos	+4
Mensajes subliminales	+2
	+



Nombre: Spider

Concepto: Asesino Victoriano

Hitos:

- Pertenece a la aristocracia.
- Asesina a los que considera indignos.

Debilidad:

- Impulsivo: siente la necesidad de matar a los indignos.



ACCIÓN

●●●●●○○○



Armas blancas	+3
Estrangular	+2
Ágil	+2



INTERACCIÓN

●●●●●○○○



Asustar	+2
Desaparecer	+3
	+



COGNICIÓN

●●●●●○○○



Plan maestro	+4
Saber de la corte	+3
	+

Nombre: Kytzia

Concepto: Momia Vengativa

Hitos:

- El mago del faraón la tenía como esclava sexual.
- Fue momificada en vida para seguir dando placer a su señor.
- Despertó cuando el último heredero de su señor nació.

Debilidad:

- Cuando muera el descendiente, descansará en paz.



ACCIÓN

●●●●●○○○

Endurecida	+3
Implacable	+3
	+

INTERACCIÓN

●●●●○○○○

Sistemática	+3
	+
	+

COGNICIÓN

●●●●○○○○

Odiar a los hombres	+3
	+
	+

Nombre: Sombra

Concepto: Insecto espacial

Hitos:

- Llegó a nuestro planeta en busca de ejemplar con quien aparearse.
- Siempre devora a sus parejas de cópula.
- Necesita otra especie para poder aparearse.

Debilidad:

- Es muy sensible a los ultrasonidos.



ACCIÓN

●●●●○○○○

Invertebrada*	+2
Mordisco paralizante*	+2
Reproducirse	+1

INTERACCIÓN

●●●●○○○○

Hechizar*	+3
Mimetizarse*	+2
Olfato	+2

COGNICIÓN

●●●●○○○○

Dispositivos	+2
Idiomas	+2
Anatomía	+2



CAPÍTULO 3

ESCENARIO

Todo crimen o hecho espeluznante ocurre en alguna parte: una vieja casa victoriana, el cementerio local, un sanatorio mental abandonado o el sucio sótano del antiguo matadero son algunos ejemplos de los escenarios en los que las historias de terror tienen lugar. Dar vida al escenario, describirlo y hacerlo real en la mente de los jugadores puede ser tan importante para la historia como presentar al villano.

En la vida real hay lugares que nos resultan espeluznantes de por sí, sin necesidad de que en ellos se oculten asesinos enmascarados u horrores alienígenas. Basta un ambiente sombrío, un aspecto sucio y dejado, algún sonido chirriante y un ligero descenso de la temperatura para que sintamos que hay algo malo en ese sitio. Parte de la culpa de esto la tienen, seguramente, las películas de terror que han convertido determinados tipos de emplazamientos en escenarios típicos del horror. Y de eso vamos a hablar precisamente aquí.

Realmente, las historias terroríficas podrían suceder en cualquier parte, pero indudablemente, hay sitio que son prototipos de este tipos de historias y que contribuyen con su particular atmósfera al clima adecuado para hacer que el terror crezca. Más adelante en este capítulo repasaremos algunos de esos lugares y te daremos algunos consejos para personalizarlos. Además, para cada escenario incluimos algunos arquetipos de personaje típicos que pueden ser utilizados como personajes secundarios. Como la lista de escenarios no puede ser exhaustiva, ya que serían virtualmente infinitos, incluimos también algunos consejos para diseñar los tuyos propios.

En términos de juego, un escenario se define por una serie de **cualidades** (ver página 87). Naturalmente, puedes hacer la descripción del escenario tan compleja y detallada como quieras, e incluir mapas, fotografías y lo que te parezca, pero a efectos de juego y por cuestiones de simplicidad, debería bastar con unas pocas cualidades para conceptualizar el escenario: **concepto**, **descriptores** e **hitos**.

Concepto

El concepto del escenario es la primera de estas cualidades y es la más breve y concisa descripción del escenario en solo una frase. El concepto debería hacer mención al menos al tipo de escenario al que se refiere (hospital, guardería, torreón, alcantarilla, etc.) y también a su estado (abandonado, famoso, en ruinas, etc.). El concepto del escenario ya debería servir para hacernos una idea del tipo de personas, equipamientos y demás que podemos encontrar, basándonos simplemente en lo que sabemos de la vida real. No debería desvelar ningún secreto ni dato oscuro del lugar, sino que debería ser lo que se puede ver a simple vista. A continuación unos pocos ejemplos de conceptos de escenarios:

-
- Apartamotel de carretera.
 - Complejo subterráneo de cuevas.
 - Edificio de apartamentos.
 - Feria ambulante.
 - Moderna fábrica de muñecas.
 - Playa paradisíaca.
 - Sótano magriento.
 - Viejo matadero abandonado.
-

Descriptores

Los descriptores añaden información adicional sobre el ambiente, la disposición, la situación o la función del escenario. Un escenario cualquiera tiene entre dos y cuatro descriptores, en función de lo complejo o detallado que el director quiere que sea. Los personajes conocerán los descriptores en cuanto entren en contacto con el escenario, ya que la mayoría se perciben directamente o son información de libre disposición que se puede averiguar fácilmente (por ejemplo, buscando el lugar en Internet o preguntando en recepción). Algunos ejemplos de descriptores podrían ser:

-
- Azotado por ventiscas.
 - Casi todas las puertas están rotas.
 - Cubierto de una densa niebla.
 - El tercer piso está en obras.
 - La mitad del lugar se utiliza como almacén.
 - No tiene habitación 207.
 - Repleto de máquinas oxidadas.
 - Rodeado por un laberinto de setos.
 - Tiene los precios más altos de la ciudad.
 - Un desagradable olor a podredumbre lo invade todo.
-

Hitos

Como los personajes y los monstruos, los escenarios también tienen hitos: momentos de su historia que son importantes para comprender lo que el lugar es ahora, que forman parte de su leyenda negra o que le conectan con un pasado aparentemente remoto. Al contrario que los descriptores, los hitos de un lugar no son fáciles de averiguar ni visibles a simple vista (normalmente, tal vez una placa conmemore un hecho determinado, pero no es lo habitual). En su lugar, los hitos del escenario son habitualmente piezas de información oculta que los personajes deberán descubrir a lo largo de la historia si quieren comprender todo lo que está ocurriendo. De este modo, salvo que quieras usarlos para despistar a los personajes, los hitos del escenario deberían estar conectados con la historia que estás contando.

Probablemente quieras conectar los hitos del escenario con los del monstruo o viceversa. Esto es especialmente cierto si el escenario es la guarida del monstruo, su territorio de caza o algo similar. Si el escenario es un lugar escogido al azar o fruto de la casualidad aún puede tener un historial macabro y que haya un fuerza más siniestra detrás de la presunta coincidencia: el destino. En último término, si no hay ninguna conexión entre el escenario y el monstruo, son probablemente los personajes principales los que estén conectados con uno u otro, de manera que tenlo en cuenta cuando los jugadores creen sus personajes.

Entre dos y cuatro hitos suelen ser suficientes para un escenario. Como de costumbre, ofrecemos a continuación una lista de hitos para escenarios que pueden servir de inspiración para diseñar los tuyos. En los escenarios típicos que describimos en las páginas siguientes encontrarás más ejemplos de hitos y descriptores:

-
- Algunas personas han asegurado oír llantos fuera del ascensor.
 - El anterior ocupante ocultó su diario tras un ladrillo de la pared.
 - El jardín trasero se ha convertido en una fosa común.
 - El vecino del ático hacía allí extraños experimentos.
 - En cada pueblo donde para la feria desaparecen niñas rubias.
 - Debido a la negligencia de los monitores, un niño murió ahogado.
 - Ha sufrido siete incendios en sus 40 años de historia.
 - Ningún ser humano ha estado nunca en esta parte de las cuevas.
 - No se conservan registros de cuando fue construido.
 - Según la leyenda, siete jóvenes vírgenes se suicidaron allí.
-

ESCENARIOS TÍPICOS

El bosque

Para la mayoría de nosotros, pertenecientes a ambientes urbanos, los bosques se han convertido en lugares desconocidos y peligrosos, en los que perderse puede ser mortal. Sin luz artificial por la noche y habitado por criaturas desconocidas, el bosque se convierte en un sitio terrorífico tan pronto nos alejamos de la senda establecida y descubrimos que estamos perdidos.

Las historias ambientadas en un bosque pueden resultar terroríficas sin necesidad de elementos sobrenaturales: un clima despiadado cuando estamos a la intemperie, animales salvajes o incluso las sustancias venenosas de algunas plantas y hongos pueden ser suficientemente letales de por sí. Eso sin contar con las personas que han elegido vivir lejos de la civilización y han decidido regirse por la ley de la naturaleza, o que amparados en la soledad del bosque dan rienda suelta a sus instintos más primarios antes de volver a su rutina diaria en la ciudad.

Sin embargo, los bosques son ricos en leyendas y son también escenario idóneo para ciertos tipos de historias sobrenaturales. Fantasmas y brujas son monstruos clásicos que pueden encontrarse en estas historias.

De un modo u otro, las historias que tienen el bosque como escenario suelen comenzar con los personajes de excursión o en mitad de un viaje. Un hecho fortuito, como un accidente, un error al interpretar un mapa o un consejo malicioso de un



lugareño, les traslada entonces al corazón del bosque y al centro mismo de la amenaza. Salir del lugar con vida será su objetivo a partir de entonces.

Si quieres darle un toque de naturaleza a tu historia, pero no quieres que todo suceda al aire libre, puedes situar la acción en una cabaña o en un aserradero. Ambos sitios pueden estar repletos de potenciales armas mortales o ser la guarida de alguna criatura que prefiere no ser molestada.

Gran parte de lo dicho anteriormente sobre el bosque puedes trasladarlo a otros escenarios naturales, como la selva, un complejo de cuevas o el desierto. En definitiva se trata de la lucha del hombre contra la naturaleza... y las cosas que se esconden en ella.

A la hora de asignar **descriptores** al escenario, posiblemente sea buena idea incluir al menos una que se refiera al terreno físico: *repleto de riscos escarpados*, *cruzado por un río o con abundantes claros*, por poner unos ejemplos. Presta atención especial al clima, ya que probablemente quieras dedicar una cualidad del escenario a ello: *lluvioso*, *temperatura bajo cero* o *bajo densa niebla* podrían ser algunos ejemplos. Otras cualidades podrían referirse a la fauna y flora locales, los habitantes humanos, etc.

Algunos **hitos** típicos que podrían usarse para un escenario de este tipo son *cada año desaparecen en él más de diez turistas, hace dos siglos una bruja tenía su cabaña en este lugar, el pasado año fue el escenario de un macabro crimen, era un lugar sagrado para los nativos americanos.*

Felino grande

Acción 5: Cazar +2, Agilidad +3. **Interacción 1:** Rugir +1. **Cognición 1:** Rastrear su presa +3.

Guardabosques

Acción 2: Arma reglamentaria +1, En forma +1. **Interacción 2:** Autoritario +1, Dar indicaciones +1. **Cognición 3:** Conocimiento de la zona +2, Reglamento +1.

Leñador

Acción 3: Cargar peso +2, Herramientas afiladas +1. **Interacción 2:** Bebedor +2. **Cognición 2:** Cultura local +1, Hacer su trabajo +1.

Montañés

Acción 3: Cazar la comida +2, Largos paseos +1. **Interacción 1:** Huraño +1. **Cognición 2:** Qué se come y qué no +1, Trampas +1.

Oso

Acción 7: Abrazo de oso +2, Pescar +3, Resistente +2. **Interacción 1:** Presencia temible +3. **Cognición 1:** Olfato +2.

Psiquiátrico

La locura es uno de los miedos primigenios de la humanidad, tanto padecerla uno mismo como tratar con los que la padecen. No es de extrañar entonces que el lugar en el que se concentran más enfermos mentales sea un escenario típico para las historias de terror.

A lo largo de la historia de la psiquiatría, los tratamientos a los enfermos mentales se han hecho tristemente famosos por su brutalidad: desde los *electroshocks* hasta las lobotomías, las personas con enfermedades mentales han tenido que sufrir en ocasiones el sadismo y los abusos del personal sanitario. Si los personajes son miembros de una institución psiquiátrica, ésta puede ser una fuente considerable de terror.

Por otro lado, los trabajadores de estos centros tratan día a día con la locura en sus formas más extremas y peligrosas, y el cine nos muestra abundantes historias de enfermos mentales que siembran el terror entre sus cuidadores antes de escapar. Es decir, que si los personajes son personal sanitario aún pueden tener mucho

que temer de sus pacientes. Además, personas ajenas a la institución, como visitantes, policías u otros, pueden verse en la necesidad de entrar en el psiquiátrico para hacer averiguaciones, investigar, etc.

Alejándonos de lo mundano, las creencias firmes en lo sobrenatural pueden ser fácilmente confundidas con locura en nuestra sociedad racional, por lo que el testigo de hechos macabros e inexplicables puede haber terminado fácilmente en un centro de salud mental. Incluso podría haber sido culpado injustamente de aquello de lo que fue testigo.

No pierdas de vista que un centro psiquiátrico es un lugar fuertemente jerarquizado. Los médicos son la máxima autoridad, seguidos de las enfermeras y los celadores. Los pacientes apenas tienen derechos de muros a dentro y tienen que obedecer las prescripciones si no quieren ser castigados. Eso no quita para que dementes famosos del cine de terror hayan logrado ejercer una influencia malsana en sus supuestos cuidadores.

La enfermedad y la muerte acompañan a la locura en el conjunto de nuestros miedos primordiales, y un centro psiquiátrico es al fin y al cabo un tipo concreto de hospital. De este modo, puedes convertir en escenario de tu historia a otro centro de salud diferente, como un hospital general o una residencia geriátrica, y buena parte de la información de esta sección te servirá tal cual se presenta.

Un psiquiátrico puede ser una enorme y antigua mansión victoriana, pero también un moderno y aséptico edificio de cristal sin perder un ápice de terrorífico. Utiliza un **descriptor** del escenario para referirte al tipo de construcción si no queda claro en el concepto. Ya que a menudo hay un sector de los enfermos retenidos contra su voluntad, las medidas de seguridad pueden merecer también un descriptor: *hay guardas armados en los accesos, las celdas de máxima seguridad están en el sótano, las llaves de la puerta las tiene la enfermera jefe*. Si en el centro se realiza algún tipo de investigación especial necesitarás también un descriptor para ello: *es un centro pionero en estudios del sueño, está especializado en terapia somatizadora, sigue empleando electroshocks en algunos casos, etc*.

Respecto a los **hitos**, lo primero como siempre es preguntarse por los hechos acaecidos en el lugar que tengan conexión con la historia: *hace treinta años se realizaron cirujías ilegales y murieron muchos pacientes, en los recuentos a veces faltan pacientes de sus habitaciones o una enfermera fue violada por varios pacientes hace unos años*. Si el edificio fue otra cosa antes de convertirse en hospital, quizás haga falta un hito para reflejarlo: *fue donado por una rica dama después de que su marido se volviera loco, está construido sobre las ruinas de una fábrica de muñecas que ardió hasta los cimientos, por ejemplo*.

Celador

Acción 4: Encajar golpes +2, Inmovilizar +2. **Interacción 2:** Aspecto amenazador +1, Ignorar locuras +1. **Cognición 2:** Primeros auxilios +1, Deportes +1.

Enfermera

Acción 2: Hacer guardias +2. **Interacción 3:** Cuidados +1, Empatía +2. **Cognición 3:** Administración +1, Medicina +1, Alerta +1.

Enfermo mental

Acción 2: Cerámica +1, Resistirse +1. **Interacción 2:** Cháchara incoherente +2. **Cognición 2:** Ideas delirantes +1, Oír voces +1.

Médico

Acción 2: Golf +1, Pulso +1. **Interacción 2:** Autoridad +1, Detectar mentiras +1. **Cognición 4:** Medicina +2, Ojo clínico +2.

Cementerio

El lugar en el que descansan los restos mortales de nuestros seres queridos debería ser un lugar de homenaje y reflexión. Sin embargo, la creencia en la vida después de la muerte no siempre trae el consuelo a nuestros corazones, sino que los llena de miedo ante fantasmas, resucitados y otros seres sobrenaturales. El cementerio, como lugar en el que descansan los cuerpos sin vida, se convierte por asociación en el sitio idóneo para que las almas que ocupaban esos cuerpos vaguen sin rumbo.

Además de los fantasmas, otros seres terroríficos humanos o inhumanos pueden vagar por los cementerios a medianoche: ladrones de tumbas, científicos locos, adoradores de Satán, zombis alzándose o necrófagos profanan el campo santo con sus blasfemas acciones. Aunque tópico, hay que reconocer que pocos lugares pueden llegar a ser tan tétricos en una historia de terror como un cementerio.

Perfectamente visitable durante el día, cuando sus puertas permanecen abiertas y los familiares de los que allí descansan se pasean libremente por el lugar, de noche el cementerio se convierte en un sitio prohibido, vigilado y francamente tenebroso.

Casi igual de terrorífica que el cementerio puede resultar la funeraria, donde los cadáveres son embalsamados y preparados para su último adiós, bajo la atenta mirada del siniestro director de pompas fúnebres. O el depósito de cadáveres, repleto de difuntos listos para pasar por la sala de autopsias, con sus etiquetas en el pie y almacenados en cámaras en la pared como si fueran carne. También con-

viene recordar que en muchos lugares las iglesias o centros de culto tienen su propio cementerio. No menosprecies la capacidad de la muerte para infundir miedo y recuerda que los lugares asociados a ella consituyen un tabú a evitar en nuestra sociedad y, casi automáticamente por eso, un emplazamiento perfecto para una macabra historia de terror.

Desde los modernos y minimalistas cementerios hasta los góticos y recargados cementerios clásicos, el aspecto concreto del camposanto puede variar enormemente, por lo que es buena idea emplear un **descriptor** para referir a su estilo, estado de conservación, confesión religiosa o extensión, como *viejo cementerio victoriano recientemente restaurado* o *enorme explanada cubierta de tumbas idénticas*. Como lugar al aire libre, usar otro descriptor para el clima si éste no es del todo apacible parece también obligado. Si el cementerio tiene alguna estructura destacada que merezca mención aparte, emplea un descriptor en ella: *el mausoleo de piedra de los Winchester se alza en la zona sur o hay una estatua de un ángel femenino con una espada justo en el centro del lugar*.

Los **hitos** de un cementerio pueden referirse como siempre a hechos macabros ocurridos en él, pero también a personas importantes (o importantes para los personajes principales) que están enterrados en este sitio: *alberga el mausoleo familiar, allí descansan los restos de mamá y papá*.



Enterrador

Acción 2: *Cavar +1, Cargar peso +1. Interacción 2:* *Semblante ser-
vero +2. Cognición 2:* *Tanatología +2.*

Guarda

Acción 2: *Hacer la ronda +1, Mantenerse despierto +1. Interacción 2:*
Intimidar +1, Solitario +1. Cognición 2: *Detectar intrusos +2.*

Sacerdote

Acción 2: *Dar misa +2. Interacción 3:* *Predicar +1, Severidad +2.*
Cognición 3: *Latín +1, Teología +2.*

El hogar

A veces lo más terrorífico no es estar en un lugar extraño y siniestro, sino saber que no estás seguro en tu propia casa. Bajo tu cama, en el armario, en el desván o en el sótano puede haber un monstruo acechando, esperando pacientemente a que estés dormido para ir a buscarte...

Las amenazas en casa más frecuentes son las de tipo sobrenatural, habitualmente fantasmas de personas que vivieron allí anteriormente, sufrieron un final aciago y permanecen atadas al sitio. Son historias que típicamente comienzan con la mudanza a una nueva casa, que poco después se descubre que está encantada.

Pero no es necesario que la casa tenga un pasado siniestro para que la historia de terror transcurra en ella: pueden ser los personajes los que están directamente vinculados al monstruo, que elige atacarles en el sitio en el que pasan las noches: su hogar. O simplemente que la casa sea elegida al azar por un perturbado para divertirse una noche cualquiera. Porque no son los fantasmas los únicos seres sobrenaturales que pueden acecharte en casa: seres de una dimensión de oscuridad, vampiros, pesadillas que cobran vida y otras aberraciones pueden pasearse por tu hogar, amparadas en la oscuridad y robarte el aliento, la vida o la esperanza mientras duermes.

Ni que decir tiene que las amenazas de origen humano son igualmente válidas cuando se utiliza el hogar como escenario. Extraños que entran en una casa sin ser invitados y obligan a sus habitantes participar en juegos macabros (o les vejan y torturan) es una constante en el cine de terror. Los asaltantes pueden ser vulgares ladrones, sádicos enfermizos o un psicópata fugado del manicomio que quiere volver a su antiguo hogar.

Cuando el hogar de los personajes es el escenario de la historia, estos cuentan con la ventaja de conocerlo bien (o creer que lo conocen). El director debería asegurarse de que los jugadores tienen clara la disposición de su hogar.

No todos los hogares son casas unifamiliares. También sirven como escenario los bloques de apartamentos, los pisos compartidos de estudiantes, las casas de huéspedes, etc. Salvando las distancias, otros lugares de descanso como hoteles, moteles, albergues o similares pueden ser también escenarios en los que el terror acecha mientras te crees seguro y a salvo.

Respecto a las cualidades del escenario, emplea un **descriptor** para reflejar cosas como el estado de conservación, la disposición o el tamaño. Si el concepto no deja claro qué tipo de construcción es (casa, apartamento, etc.) asegúrate de que el descriptor lo incluye: *enorme apartamento con cinco dormitorios y dos baños, chalet adosado de dos plantas con un jardincito, amplio loft situado en la quinta planta de un edificio de oficinas*. Otro descriptor puede dedicarse al vecindario, tanto su ubicación como información sobre los vecinos: *situado en una zona ajardinada muy tranquila, en el mismo centro de Manhattan, los vecinos de al lado nunca están en casa, en cada planta hay ocho apartamentos*.

Los **hitos** pueden hacer mención al tiempo que los personajes llevan viviendo allí o al modo en el que este lugar se convirtió en su hogar. Por supuesto, acontecimientos familiares dramáticos o trágicos que tuvieran lugar en este escenario también serían hitos adecuados. Algunos ejemplos serían: *es el hogar familiar desde hace generaciones, los Smith se mudaron allí el verano pasado cuando quebró la empresa familiar, es el lugar en el que nació la abuela Rose, la habitación del hijo pequeño sigue igual que cuando vivía*.

Abuelo

Acción 1: Paseos por el parque +1. **Interacción 3:** Consejos +1. *En mis tiempos...* +2. **Cognición 3:** Ajedrez +1. Viejos recuerdos +2.

Cartero

Acción 2: Andar todo el día +1. Llevar la saca +1. **Interacción 2:** Charlar con extraños +2. **Cognición 2:** Conocer la ruta +2.

Niño

Acción 1: Infatigable +1. **Interacción 2:** Hacer preguntas +1. Ra-bietas +1. **Cognición 1:** Cosas de críos +1.

Portero

Acción 2: Cargar la compra +1. Hacer chapuzas +1. **Interacción 3:** Co-tilleos +2. Poner excusas +1. **Cognición 2:** Cultura televisiva +2.

Testigo de Jehová

Acción 2: Recorrer la ciudad +1. Trabajo manual +1. **Interacción 3:** Apostolado +2. Inasequible al desaliento +1. **Cognición 2:** La pala-bra del Señor +2.

Comisaría

Una comisaría de policía parece un buen lugar para refugiarse si el mal nos está acechando. Ya sea para buscar protección contra el asesino psicópata que nos persigue o para tratar de resistir en mitad del holocausto zombi, la comisaría es un lugar bien protegido, con armas y otros recursos para combatir el horror.

Por desgracia la comisaría puede ser también un lugar de torturas y abuso policial, un lugar donde, escudados en sus órdenes y su deber, hombres con pocos escrúpulos pueden dar rienda suelta a sus más bajos instintos. O donde un criminal extremadamente peligroso ha sido confinado sin que sus captores sepan que los auténticos prisioneros son ellos.

Desde la perspectiva sobrenatural, en la comisaría puede haber fantasmas o emociones negativas producto de interrogatorios que se fueron de las manos u otros “accidentes”. En las historias de zombis la comisaría es un lugar clásico en el que refugiarse: incluso cuando el mundo se ha ido al garete los personajes de las historias de terror esperan encontrar cosas útiles en este escenario.

En una comisaría cualquiera hay armas y municiones de diverso tipo, radios, linternas, pilas, esposas, bridas, chalecos antibalas, coches patrulla, gasolina, etc. La comisaría en sí tendrá despachos, vestuarios, posiblemente varias celdas (a menudo en un sótano) y un cuarto de pruebas donde puede haber virtualmente cualquier cosa.

Naturalmente no es lo mismo la comisaría de una ciudad grande, que tendrá instalaciones más amplias y mejor y más abundante equipamiento, que la oficina de un *sheriff* de pueblo, que será pequeña y tendrá lo más básico para funcionar. Prisiones, bases del ejército y, en menor medida, cuarteles de bomberos, son localizaciones parecidas a este tipo escenario.

Usa un **descriptor** del escenario para definir el tamaño de las instalaciones y su tipo: *edificio de dos plantas con celdas en el sótano o pequeño local con una sala y un calabozo*. Otro descriptor puede dedicarse a los equipamientos más destacados: *armero especialmente bien surtido o media docena de coches patrulla en el parque móvil*. El grado de actividad en el momento de la historia puede requerir también un descriptor apropiado: *los calabozos están repletos tras los disturbios o en el turno de noche el personal se reduce a dos personas*.

Si los personajes trabajan en la comisaría, los **hitos** pueden estar referidos a momentos destacados profesionalmente hablando, como la creación de una unidad especial o un cambio en la jefatura. Si algo escabroso sucedió en la comisaría en el pasado, entonces seguro que es un hito destacado. Cualquier secreto sobre corrupción policial, malas prácticas o accidentes que fueron convenientemente encubiertos son excelente material para un hito en este escenario.

Abogado

Acción 2: *Jogging +1, Golf +1. Interacción 4:* *¡Protesto! +2, Maquillar la verdad +1, Elocuente +1. Cognición 3:* *Juntar las piezas +1, Leyes +2.*

Convicto

Acción 3: *Luchar +2, Huir +1. Interacción 2:* *Mentir +1, Intimidar +1. Cognición 2:* *Alerta +1, Cultura carcelaria +1.*

Detective

Acción 2: *Conducir +1, Entrenamiento policial +1. Interacción 3:* *Interrogatorios +2, Calar a las personas +1. Cognición 3:* *Investigación +1, Procedimiento policial +2.*

Patrullero

Acción 3: *Entrenamiento policial +2, Persecuciones +1. Interacción 2:* *¡Alto o disparo! +1, Tomar declaración +1. Cognición 2:* *Eso parece sospechoso +1, Procedimiento policial +1.*

Circo

¡El espectáculo más grande del mundo está en la ciudad! Payasos, contorsionistas y otras gentes nómadas, fieras de toda índole y atracciones ambulantes montadas con las mínimas condiciones de seguridad cruzando el país de punta a punta. ¿Verdad que suena divertido?

Aunque el circo es idealmente un lugar de fantasía y diversión, de magia y de sueños, los circos reales pueden ser francamente espeluznantes. Desde sus integrantes, personas que han elegido viajar continuamente con las mínimas comodidades como forma de vida, hasta sus instalaciones, muchas veces viejas, a veces ruinosas y casi siempre tétricas.

El cine de terror se ha aprovechado especialmente de la imagen del payaso como elemento terrorífico, posiblemente por su atuendo estafalario, su excesivo maquillaje y su estrecha relación con los niños. Una historia de terror ambientada en un circo casi exige un payaso malvado como monstruo, sea un psicópata disfrazado o un ser sobrenatural oculto bajo un colorido aspecto.

Si el circo llega a la ciudad de los personajes, la historia probablemente tenga que ver con desapariciones y muertes (posiblemente de niños) que acompañan a su llegada. Puede que el circo albergue a un psicópata que lo utiliza para moverse libremente por el país, o de hecho todos sus integrantes sean perturbados que llevan la muerte allá donde pasan. O puede que un ser sobrenatural o una maldición acompañe al circo muy a pesar de sus integrantes, que estarían más que encan-



tados de que alguien les liberara de tan pesada carga. El circo lleva consigo fieras, así que el terror podría ser más mundano si un animal furioso y entrenado de manera inteligente se escapa y hace de los alrededores su territorio de caza.

Si los personajes pertenecen al circo la historia puede tener que ver con algún suceso horrible que ha coincidido con su llegada y del que los lugareños les culpan. Averiguar qué ha pasado quizás sea la única manera de evitar un linchamiento. O puede que los integrantes del circo sean precisamente las víctimas escogidas por el monstruo.

Más tétrico incluso que el circo es otro espectáculo ambulante: la feria. Atracciones peligrosas, adivinatoras, casetas de tiro, laberintos de espejos y el siempre célebre tren de la bruja llegan con la feria para diversión de grandes y pequeños. Y por si fuera poco, muchas ferias aún incluyen un espectáculo de rarezas, humanos y animales a los que la crueldad de la naturaleza ha convertido en algún tipo de monstruos... ¿Se puede pedir más?

Otro escenario semejante sería un parque de atracciones, un lugar repleto de dispositivos diseñados específicamente para enfrentarnos a nuestros miedos más básicos: caer, estrellarnos, etc. Un monstruo que se alimentara de adrenalina se encontraría francamente a gusto aquí. Por otro lado, en un sitio en el que todo el mundo está gritando aterrorizado, ¿quién escuchará tus llamadas de auxilio?

Usa **descriptores** del circo o feria para dar una idea del tipo de números y atracciones que incluye: *tiene una de las norias más grandes del estado, el tren de la bruja es realmente espeluznante, hay un número de doma de elefantes, es famosa por su niño-murciélago, etc.*

Los **hitos** pueden referirse a la fundación del circo u otros hechos relevantes en su historia, además de los habituales acontecimientos macabros vinculados a la misma. También pueden referirse a actividades ilícitas que tengan al circo como tapadera o a lugares donde haya estado.

Domador

Acción 3: *Esquivar +2, Látigo +1. Interacción 3:* *Actuar +1, Trato con animales +2. Cognición 2:* *Cultura circense +1, Cuidado animal +1.*

Elefante

Acción 6: *Pisotear +3, Trompa +2. Interacción 1:* *Bramido +3. Cognición 1:* *Memoria de elefante +3.*

Payaso

Acción 2: *Humor corporal +1, Juegos de manos +1. Interacción 3:* *Chistes +2, Tratar con niños +1. Cognición 2:* *Cultura circense +1, Maquillaje +1.*

Tarotista

Acción 2: *Nómada +1. Interacción 3:* *Actuar +2, Psicología barata +1. Cognición 3:* *Atenta a los detalles +1, Tarot +2.*

Avión

Un avión comercial surca el cielo a 30 mil pies de altura y una velocidad de crucero de 500 nudos y, en su interior, los pasajeros notan cómo las turbulencias se hacen cada vez más fuertes mientras la tormenta ilumina la oscuridad del cielo con cada relámpago... ¿No es una pesadilla? No es una coincidencia que tanta gente tenga miedo a volar: al fin y al cabo, aunque sepamos racionalmente que los aviones son uno de los medios de transporte más seguros, también sabemos que cualquier pequeño accidente en el aire puede terminar en una tragedia absoluta. Y por si el miedo a caer no fuera suficiente, volar en avión supone estar encerrado en un espacio muy pequeño, sin moverte apenas del sitio, durante varias horas. ¿Alguien dijo claustrofobia?

La libertad para moverse por un avión está bastante restringida, a no ser que seas un miembro de la tripulación o un agente de la ley. Además, excepto algunos aparatos enormes, como el Airbus A380, los aviones comerciales tienen realmente poco espacio libre para que los pasajeros se muevan. Ten esto en cuenta cuando

diseñes tus historias ambientadas en el aire y estate dispuesto a conceder algunas licencias dramáticas que den mayor libertad de movimiento a los personajes y más sitios para esconderse o investigar.

En todo caso, un avión es un sitio cerrado, aislado, suspendido en el aire, del que no se puede huir prácticamente de ningún modo. Y aún más, es un sitio en el que si dices según qué cosas en voz alta o destacas por estar demasiado asustado puedes terminar detenido y esposado en tu asiento. Desde luego parece un escenario idóneo para una historia en la que los personajes son los únicos que pueden ver el peligro que se cierne sobre ellos, sea el fantasma de un terrorista que planea destruirlo todo o una criatura sobrenatural encaramada al ala que se esfuerza en destruir los motores.

En mayor o menor grado, otros medios de transporte como el tren, el barco o, cómo no, las naves espaciales puede conseguir efectos terroríficos parecidos con una ventaja: son lugares generalmente más grandes que un avión y en los que los personajes podrán moverse más a su antojo. Por otro lado, ninguno de ellos consigue alimentar la claustrofobia y el miedo a un accidente que tiene el avión, de manera que evalúa bien qué te interesa más en tu historia.

Los **descriptores** del escenario sirven para saber cómo de grande es el vehículo y si tiene instalaciones de algún tipo (el citado Airbus A380 tiene dos pisos, gimnasio y bares). Pueden usarse descriptores también para referirse a la duración del vuelo, al clima en el exterior, a la clase en la que viajan los personajes, a las escalas o incluso a la tripulación. Es más, los descriptores pueden referirse a las líneas aéreas o la ruta, en lugar de al vehículo propiamente dicho.

Salvo que el avión tenga una historia propia, los **hitos** del escenario estarán casi con total seguridad vinculados a la historia estrechamente. De todos modos, como en el caso anterior, puedes utilizar hitos para referirte a la compañía o la ruta en lugar de al avión en sí.

Azafata

Acción 2: *Equilibrio +1, Infatigable +1, Interacción 3: Coqueteo +1, Servicial +2. Cognición 2: Idiomas +2, Protocolos de emergencia +1.*

Comandante de vuelo

Acción 3: *En forma +1, Pilotar +2, Interacción 2: Ligar +1, Mando +1. Cognición 2: Muy viajado +1, Rutas de vuelo +1.*

Revisor de tren

Acción 2: *Equilibrio +1, Recorrer el tren +1, Interacción 3: Billete, por favor +2, Solícito +1. Cognición 2: Cultura ferroviaria +1, Recordar caras +1.*



Granja

Imagina un enorme caserón de madera, rodeado por un inmenso campo de maíz mecido suavemente por el viento. Un contrahecho espantapájaros pende crucificado en mitad del campo. Junto a la casa, una caseta destartalada alberga una cantidad considerable de herramientas herrumbrosas. Un hombre de facciones duras mira fijamente el camino de tierra que llega hasta la casa desde una mecedora en el porche. Su mano izquierda acaricia a un perro negro, enorme y de mirada fiera, mientras que la derecha está a solo un palmo de la escopeta que descansa apoyada en la pared de la casa. Un bucólico paisaje, ¿verdad?

Los ambientes rurales son un escenario clásico del cine de terror. Lejos de la gran ciudad, con la casa más cercana lo suficientemente lejos para que no se oigan tus gritos, sin cobertura para el móvil y en la oscuridad de una noche sin alumbrado público acechan mil y una amenazas. Desde amenazas mundanas, como los propios lugareños, depravados, endógamos y caníbales, hasta horrores cósmicos informes, que se filtran en el agua mutando a los que la beben. Pasando, claro está, por todo tipo de zombis e infectados.

En un ambiente rural en el que todo el mundo se conoce por su nombre, si los personajes principales son extraños serán mirados con curiosidad y, en algunos casos,

recelo. Se convertirán en sospechosos de cualquier cosa extraña que suceda o se pondrán en el punto de mira si se aproximan demasiado a algún secreto que los lugareños no quieren que sea desvelado.

Pero conocerse por el nombre no significa necesariamente llevarse bien, y si los personajes son autóctonos del lugar, habrá rencillas heredadas durante generaciones y otros problemas a los que enfrentarse.

El *sheriff*, la figura de mayor autoridad en la zona y máximo representante de la ley, será el encargado de poner a los personajes principales en su sitio si se pasan de la raya. O tal vez él mismo sea uno de los protagonistas cuando la amenaza de lo desconocido se cierne sobre el pueblo.

Los **descriptores** más comunes de una granja o un pueblo tendrán que ver con su tamaño, habitantes y extensión de terreno. También puede usarse un descriptor para destacar los servicios públicos disponibles (médico, correos, etc.). Por ejemplo: *el médico más cercano está en un pueblo a doce millas o la oficina de correos local es la única en todo el condado.*

Los **hitos** de la granja pueden referirse a fiestas y ferias locales, fechas relevantes de su historia o episodios de su leyenda negra.

Granjero

Acción 2: *Infatigable +1, Labores del campo +1. Interacción 2:* *Moralista +1, Reservado +1. Cognición 2:* *Agricultura +1, Historia local +1.*

Perro grande

Acción 4: *Derribar +1, Morder +2. Interacción 1:* *Ladran +1. Cognición 1:* *Trucos +1.*

Sheriff

Acción 2: *Conducir +1, Disparar +1. Interacción 3:* *Autoridad +1, Conocer a todo el mundo +2. Cognición 2:* *Conocimiento de la zona +1, Política +1.*

Instituto

Sometidos al fin de la infancia y a todos los cambios de la adolescencia, los alumnos del instituto se enfrentan a la presión de la popularidad, las calificaciones académicas, el despertar de la sexualidad y otros muchos retos. Cuando además tienen que enfrentarse a asesinos psicópatas, profesores remplazados por alienígenas, vampiros y otros seres sobrenaturales, la cosa empieza a ponerse un poco cuesta arriba.

Los adolescentes son uno de los colectivos más representados en las películas de terror. Se trata, no nos engañemos, de adolescentes ya crecidos, pero inmersos en cualquier caso en toda la cultura propia de la escuela secundaria americana: deportes y animadoras, clubs de diversa índole (matemáticas, ajedrez, etc.), segregación en castas (populares, *nerds*, *freaks*, etc.). Estas historias tienen mucho que ver con el paso hacia la edad adulta, las primeras relaciones de pareja, el descubrimiento del sexo, el conflicto generacional y el miedo al cambio y al futuro que representa la graduación.

El instituto es, por tanto, un crisol de personas muy diferentes sin contacto entre sí que pueden verse repentinamente empujadas a formar equipo para enfrentarse a una amenaza que nadie más quiere creer que existe. Esta amenaza será clásicamente un asesino con algún toque sobrenatural y relacionado con la historia del instituto o con los padres de los protagonistas. Aunque el instituto sea un escenario destacado, casi nunca será el único, y compartirá protagonismo con las casas de los chicos y algún edificio ya ruinoso conectado de algún modo con el monstruo.

Por otra parte, la historia puede ambientarse en algún evento destacado de la vida escolar, como la graduación o uno de los muchos bailes que se celebran. Con un formato de historia encapsulada (ver página 148), el instituto puede ser en este contexto el único escenario.

Por supuesto, los profesores y el resto del personal que trabaja en el centro son personajes principales válidos en historias ambientadas en el instituto, pero es más común que aparezcan como secundarios con nombre. En última instancia, una reunión de viejos alumnos puede llevar a personas adultas de vuelta al viejo gimnasio, convenientemente decorado para celebrar la reunión de la promoción de los personajes.

Otros escenarios educativos pueden sustituir al instituto en historias parecidas: universidad, fraternidades, internados, colegios de primaria o incluso orfanatos.

Algunos institutos son enormes, con grandes canchas de baloncesto, campo de fútbol (americano) e incluso piscina, mientras que otros son pequeños institutos de pueblo con sólo los equipamientos más básicos: taquillas para los alumnos, un pequeño gimnasio y laboratorio de ciencias. Utiliza un **descriptor** del escenario para reflejar lo bien equipado que está el centro. Si el instituto está en una zona peligrosa, tiene problemas de bandas o algún otro tópico semejante, indícalo con otro descriptor.

Los logros académicos o deportivos del centro pueden destacarse con un **hito**. Si algún escándalo ha salpicado el buen nombre del centro, puedes usar otro hito para señalarlo. Si hay un rumor o historia “candente” que se escuche en los pasillos (por ejemplo que una alumna está liada con un profesor) refléjalo con un hito.

Animadora

Acción 3: *Animar +1, Flexible +2. Interacción 3:* *Rumores +2, Tontear +1. Cognición 1:* *Compras +1.*

Capitán del equipo de fútbol

Acción 3: *Abusón +1, Fútbol +2. Interacción 2:* *Fanfarronear +1, Intimidar +1. Cognición 1:* *Deportes +1.*

Empollón

Acción 1: *Encajar los golpes +1. Interacción 1:* *Charla geek +1. Cognición 3:* *Cultura general +1, Cultura freak +2.*

Profesor de ciencias

Acción 2: *Preciso +1, Tenis +1. Interacción 2:* *Enseñar +2. Cognición 4:* *Ciencias +2, Gestión académica +1, Metódico +1.*

Castillo

Un oscuro y siniestro castillo abandonado en lo alto de un risco o un acantilado es uno de los lugares más terroríficos por excelencia. La majestuosidad perdida, el aislamiento y la fauna que lo rodean crean un clima de terror inigualable. Pero no sólo su aspecto externo es terrorífico, sino que sus interiores descuidados, sus fríos pasillos e incluso sus habitantes pueden ser los protagonistas de nuestras pesadillas.

Estos escenarios suelen ser lugares solitarios y aislados donde los personajes no tienen más opción que resistir el mayor tiempo posible. Nadie va a socorrerles y la amenaza puede surgir incluso de quienes se considera amigos o de los propios anfitriones.

Los castillos suelen tener pocos habitantes: un antiguo noble o un retirado millonario con muchos años a sus espaldas y algún asistente como el mayordomo de la familia o un ayudante con alguna tara. Los habitantes del castillo son personas que huyen de la humanidad o se aíslan porque les molesta su presencia.

Un accidente en un profundo bosque o en una sinuosa carretera de montaña puede terminar con los personajes llegando a un recóndito castillo en busca de ayuda. Aunque también puede ser que el señor del castillo haya invitado a alguno de los personajes principales para que le ayude en una tarea o porque es un lejano familiar que quiere reencontrarse con sus parientes.

Sin embargo, no todos los castillos son oscuras y siniestras mansiones medievales. Puedes tinter tus partidas con algunas variaciones usando antiguos caserones en medio de la naturaleza, gigantescas casas convertidas en hoteles incomunicados



por niebla, lluvia o nieve, o castillos menos siniestros y descuidados que los protagonistas tratan de transformar en su vivienda habitual.

Los géneros de monstruos, casas encantadas y paranormal son los que habitualmente usan este tipo de escenarios. Otro género que fácilmente puede adaptarse a este entorno es el de experimentos, donde un retirado médico puede aprovecharse de la incomunicación del lugar para perpetrar sus ilegales estudios.

Los **descriptores** que mejor se adecúan a este escenario son aquellos que especifican el ambiente en el que se encuentra el castillo: *sobre una escarpada colina, cerca de un bosque milenario, sin nada alrededor, etc.*; la climatología: *rodeado de brumas, siempre hace frío, nunca se ha visto de día, etc.*; el estado del castillo: *en ruinas, hace años que nadie vive allí, su interior está perfectamente cuidado*; e incluso algunas descripciones de la distribución: *tiene un viejo laboratorio, cuenta con muchas habitaciones para invitados o en sus sótanos hay viejas salas de tortura*, son algunos ejemplos.

Algunos **hitos** del lugar podrían ser: *es la morada de un vampiro milenario, los turistas nunca vuelven, por las noches se escuchan los gritos de los torturados allí o todos sus habitantes están en realidad muertos.*

Lobos

Acción 5: Acechar +2, Mordisco +2. **Interacción 2:** Aullido espeluznante +2. **Cognición 1:** Manada +1, Seguir Rastros +2.

Mayordomo

Acción 3: Mantener todo en orden +2, Gestiones +1. **Interacción 4:** Saber manejar al amo +2, Protocolo +2. **Cognición 3:** Historia antigua +2.

Pueblerino

Acción 2: Alejarse del peligro +2. **Interacción 3:** Huraño +2, Advertir del mal +2. **Cognición 2:** Leyendas +3.

Prisión

Tanto si se trata de una cárcel abandonada, donde sus estrechos pasillos parcialmente iluminados y el óxido de los barrotes dibujan los recuerdos de los antiguos presos, como si se trata de una prisión en activo donde los gritos de los reclusos claman por la libertad o un mejor trato, las cárceles han protagonizado innumerables historias terroríficas.

Las cárceles en activo son lugares donde los personajes principales se encuentran aislados del mundo exterior, cumpliendo una condena o como parte del personal carcelario, rodeados de presos que pueden llegar a ser una amenaza menor que los propios guardas y alguaciles. El ambiente debe ser opresivo con estancias sucias y descuidadas, personal hosco y violento y compañeros traicioneros en los que te puedes fiar lo justo y necesario.

Este tipo de prisiones están pobladas por distintos reclusos y por el personal carcelario. Los primeros pueden ser de cualquier condición: presos menores, presos en aislamiento, asesinos en serie... compañeros de condena de los que fiarse mientras se tenga un enemigo común. El personal carcelario está compuesto principalmente por los guardas y alguaciles que son los encargados de mantener el orden y por el personal especializado como son el alcaide de la prisión, el equipo de enfermería y los psicólogos que elaboran los informes de los reclusos.

Por otro lado, las cárceles abandonadas son lugares siniestros que mantienen el ambiente de las cárceles en activo pero sin habitantes, luz, o un mínimo de recursos de mantenimiento. Son lugares que traen rápidamente a la mente imágenes de soledad, desesperación, violencia y muerte. Cualquier sonido toma forma volviéndose más siniestro que si el lugar estuviera habitado.

Además, en función del género en el que basemos nuestras historias de terror, la cárcel puede tener un aspecto muy diferente al aquí descrito. Prisiones futu-

ristas de ciencia ficción con un aspecto aséptico o cárceles que escapan al entendimiento de los reclusos como laberintos que cambian continuamente son algunos ejemplos.

Las historias de terror psicológico y aislamiento encajan a la perfección en esta ambientación, aunque no son las únicas opciones ya que experimentos, *torture porn* o trampas, son otros ejemplos de ambientaciones que pueden desarrollarse en las cárceles.

Los **descriptores** principales para los escenarios de tipo carcelario estarían centrados en describir aspectos del estado de la cárcel: *abandonada hace más de diez años, ya no tiene subvenciones, recientemente reformada*; aspectos relacionados con su seguridad: *guardias comprados, nadie ha logrado escaparse, seguridad de última generación*; o descriptores de sus habitantes si los hubiera: *personal completo, los guardias son violentos, sólo hay presos peligrosos*. Además de los anteriormente descritos, algunos descriptores deberían hacer referencia al tamaño y estancias de la cárcel, como por ejemplo *cuenta con cabinas de inyección letal, destaca por su completa biblioteca, tiene capacidad para diez mil reclusos...*

Respecto a los **hitos**, *muere un preso de manera violenta cada tres semanas, los reclusos muertos siguen atrapados allí, hasta ahora ha tenido una gestión ejemplar o con corredor de la muerte* son algunos ejemplos de los que podrían encajar en este tipo de escenario.

Alcaide

Acción 2: *Aguantar sin dormir +2. Interacción 2:* *Serjo +2, Prestar atención +2. Cognición 3:* *Dirección carcelaria +3.*

Condenado a muerte

Acción 3: *Crimen violento +2, Armas improvisadas +1. Interacción 3:* *Intimidar +2, Supervivencia +1. Cognición 2:* *Días contados +2.*

Guardia de prisión

Acción 3: *Porra +2, Inmovilizar +2. Interacción 3:* *Dar órdenes +2, Imponer +1. Cognición 2:* *Ley y orden +2.*

Psicólogo

Acción 1: *Defensa personal +1. Interacción 3:* *Mantener la calma +2, Escucha activa +2. Cognición 4:* *Psicología +3, Leyes +2.*

Verdugo

Acción 3: *Ejecutar +2, Musculoso +2. Interacción 2:* *Templanza +2. Cognición 3:* *Darle vueltas a las cosas +2.*

Otros escenarios

Los anteriormente citados no son ni mucho menos los únicos escenarios típicos de las historias de terror, pero describirlos todos queda fuera del alcance de este libro. Esperamos que con los ejemplos citados no tengas problemas para desarrollar los tuyos propios. Aquí van, en todo caso, algunos otros escenarios brevemente comentados:

- ✦ **Teatro.** Un espectáculo en el que se confunden la realidad y la ficción puede desembocar en una historia terrorífica. Un cine, plató de rodaje o similar también pueden ser escenarios válidos para el horror.
- ✦ **Museo de cera.** Un lugar que acumula reproducciones burdas de seres humanos tiene un gran potencial para el terror. Añade a eso que muchos museos de cera tienen una colección de réplicas de asesinos famosos en una galería de los horrores. Una fábrica de muñecas o un almacén de maniqués puede lograr efectos parecidos.
- ✦ **Matadero.** Repleto de instrumentos afilados para matar y despedazar la carne y con un permanente olor a sangre y muerte, un matadero de animales o una planta de procesamiento de carne pueden ser el marco en el que se desarrolle una historia especialmente truculenta.
- ✦ **Grandes almacenes.** Un supermercado, unos grandes almacenes o un centro comercial son escenarios clásicos de las historias de *survival horror* (ver página 98). Tampoco pierdas de vista su potencial para una historia navideña de horror.



CAPÍTULO 4

REGLAS

Aunque el propósito de *Fragmentos* sea contar una historia, no deja de ser un juego y, como todos los juegos, necesita reglas. Las reglas de *Fragmentos* son intencionadamente ligeras, sencillas, enfocadas a la narración y la interpretación. No se trata, por tanto, de un juego simulacionista en la que todas las situaciones están regladas con mucho detalle. En su lugar, se ofrece un esqueleto básico que el director y los jugadores pueden utilizar para resolver todas las situaciones que se den en la historia.



La mayor parte del tiempo, la trama avanza de manera fluida sin necesidad de recurrir a ninguna mecánica más allá del relato compartido entre director y jugadores: el director describe la situación en la que se encuentran los personajes principales y cada jugador explica las acciones de su personaje y habla por boca del mismo, mientras el director hace lo propio por los personajes secundarios y el monstruo.

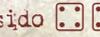
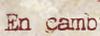
Sin embargo, tanto los personajes principales como el resto tratan cada cierto tiempo de hacer cosas cuyo éxito no está garantizado y cuya importancia en la trama es la suficiente para necesitar un sistema que resuelva estas situaciones: trepar por el hueco de un ascensor, recordar un pasaje de la biblia en latín o encontrar un buen escondite para no ser descubierto son algunos ejemplos de estas situaciones que genéricamente llamaremos **retos**.

Una parte de los retos consisten en el personaje tratando de hacer algo por sí mismo enfrentado únicamente a las circunstancias, como en los ejemplos anteriores de trepar por el hueco o recordar el texto en latín, pero otros retos enfrentan al personaje de manera directa o indirecta con otros, como en el caso de esconderse: que resulte un escondite exitoso dependerá no sólo de lo bien que hayamos escogido el lugar, sino también de lo perceptivo que sea quien nos esté buscando. Este último tipo de retos se denominan **conflictos**.

Por otra parte, los retos de ambos tipos pueden consistir en acciones físicas, interacciones sociales o cogniciones mentales, lo que determinará cuál de las características del personaje es relevante para resolver el reto.

RETOS

Para determinar si un personaje tiene éxito en el reto que emprende, el jugador que lo interpreta (o el director si se trata de un secundario o un monstruo) debe lanzar tantos dados de seis caras como la puntuación de la característica del personaje apropiada para dicho reto. Después, escoge el **valor mayor** de entre los obtenidos. Si este resultado está repetido en varios dados, entonces **suma un punto** al valor mayor **por cada dado sobre el primero** que haya obtenido dicho resultado.

Ejemplo: Huyendo del vigilante de un hotel, Mark trata de escalar por el hueco de un viejo ascensor: un reto físico. Luego la característica apropiada es acción. Mark tiene una puntuación de acción 3, lanza los dados y obtiene . El resultado mayor es un 4, pero como ha obtenido un segundo 4 suma uno al resultado y su tirada final es 5. Si la tirada hubiera sido  entonces hubiera sumado más uno por el segundo 4 y otro más uno por el tercero, con lo que el resultado final hubiera sido 6. En cambio, si hubiera obtenido  el resultado hubiera sido simplemente 4, el resultado mayor.

Una vez determinado el resultado de los dados, si el personaje posee un rasgo apropiado para el reto que está enfrentando, entonces puede sumar la puntuación del rasgo directamente al total, incluso si el rasgo pertenece a una característica diferente. Si hay varios rasgos apropiados para el reto en curso, se aplica sólo el que tenga una puntuación mayor. Aunque el jugador puede sugerir que su personaje tiene un rasgo apropiado para el tipo de reto al que se enfrenta su personaje, es el director quien tiene la última palabra.

Ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador de Mark está preocupado porque el 5 que ha obtenido sea insuficiente para tener éxito y pregunta al director si puede aplicar al reto su rasgo *Boxeador aficionado* +2. El director considera que trepar por un ascensor tiene poco que ver con el boxeo y dice que no. Si el rasgo de Mark hubiera sido, por ejemplo, *Alpinismo* +2, hubiera podido sumar ese +2 al resultado obtenido en la tirada de dados, elevando su resultado a 7.

Para determinar si el personaje tiene éxito en el reto, compara su resultado final con el valor de **dificultad** asignado por el director. Este número refleja lo complicado de lo que el personaje trata de hacer y es revelado por el director después de que el jugador haya obtenido su resultado final en el reto. La dificultad del reto es, por tanto, el valor numérico que el jugador tiene que igualar o superar con su tirada para tener éxito. La mayoría de los retos tendrán dificultad 5, pero la siguiente tabla ofrece otros valores en función de la valoración que el director haga de la dificultad del reto:

Fácil	3	Completar el crucigrama del dominical
Media	5	Trepar a un árbol
Difícil	7	Conducir en dirección contraria
Muy difícil	9	Saltar de la azotea de un edificio a otro

Fallar un reto implica que el personaje no obtiene éxito en lo que pretendía, pero se queda como estaba sin sufrir ningún efecto adverso adicional: no logra subir por el hueco del ascensor, no recuerda el pasaje que trataba de citar o no logra evitar ser descubierto. Cualquiera de estas cosas podría tener otras consecuencias negativas (como ser atrapado por el monstruo, no conseguir exorcizar a un demonio o ser localizado por otro personaje al que trataba de evitar) pero el fallo no es dañino *per se*. Esto cambia si el reto ha sido declarado por el director como un **reto peligroso** (ver página 84). En algunos géneros, cuando el nivel de amenaza de la trama llega a cierto nivel, todos los retos y conflictos se vuelven peligrosos (ver página 92).

Cualquier personaje que haya fallado un reto puede **intentarlo de nuevo**, pero para ello deberá gastar un punto de superación (ver página 89) o si no sencillamente fallará de forma automática otra vez sin necesidad de hacer una nueva tirada.

Ejemplo: el director informa al jugador de Mark que la dificultad de trepar por el hueco del ascensor del hotel era 7, así que su resultado es un fallo: Mark trata de encaramarse por el hueco, pero no termina de conseguirlo y finalmente se queda a los pies del ascensor donde estaba. Por desgracia ha perdido un tiempo precioso y los pasos del guarda de seguridad se oyen cada vez más cerca.

Conflictos

Los conflictos son retos que enfrentan a dos o más personajes. Se resuelven de la misma manera que los retos normales, pero en lugar de haber un número de dificultad fijo, se comparan los resultados de los dos personajes y el que obtenga el resultado mayor vence sobre el otro. En caso de empate, un personaje principal vence a monstruos y secundarios. Resuelve cualquier otro empate tirando de nuevo.

La mayoría de los conflictos enfrentan a los personajes en la misma característica, como por ejemplo en una persecución o una pelea, pero a veces cada personaje utilizará una característica distinta, como si uno trata de esconderse (acción) mientras otro le busca (cognición).

Ejemplo: sabiendo que el vigilante del hotel llegará en unos segundos hasta él, Mark informa al director de su intención de esconderse en un carrito de la ropa sucia que había junto al ascensor. El director pide a Mark una tirada de acción, mientras que él hará una tirada de cognición por el guarda del hotel. Recordemos que Mark tiene acción 3 y obtiene [1][2][3] es decir un 6, pero tiene también el rasgo *Discreto* +1, que aunque es de interacción el director considera que puede aplicarse a esta acción, así que su total es 7. El guardia tiene cognición 2 y obtiene [1][2] es decir un 4, y el rasgo *Atento* +1, así que su total es 5. El vigilante pasa junto al carrito de la ropa sucia ignorando a Mark y se fija en el hueco del ascensor, infiriendo erróneamente que Mark ha subido por allí y echando a correr hacia las escaleras acto seguido.

Al igual que fallar un reto, perder en un conflicto no tiene un efecto negativo sobre el personaje más allá de que el personaje resulte vencido por su oponente. Esto es cierto incluso si el conflicto es una pelea, un tiroteo o similar: el personaje perdedor de la pelea no logra evitar que la chica se marche con su violento novio,

pero sus contusiones son meramente cosméticas o el tiroteo con la policía no ha conseguido mantenerlos alejados, pero nadie resulta realmente herido de bala. Como ocurría con el resto de los retos, esto cambia si el director declara el conflicto **peligroso**, como veremos a continuación.

Presagios

Aunque *Fragmentos* puede jugarse con dados normales de seis caras, existen unos dados oficiales del juego en los que el valor \square ha sido sustituido por el símbolo de la mano ensangrentada \blacksquare . Estos símbolos reciben el nombre de **presagios**. Si no dispones de dados oficiales de *Fragmentos*, puedes utilizar dados normales, sólo debes recordar que el \square representa el símbolo de presagio.

Durante el juego, los símbolos de presagio auguran cosas terribles. Representan esos momentos en las películas en los que todo parecía ir bien y, de pronto, nos damos cuenta de que algo malo está a punto de suceder: un personaje secundario dice algo ominoso y terrible cuando no se esperaba, en la ventana aparece el reflejo de una persona que al volvernos no está allí, el fiel perro de la familia enloquece y trata de morder a su amo o al cortar las verduras para la cena el protagonista se hace un leve pero aparatoso corte que lo llena todo de sangre.



Cada vez que una tirada de dados tenga como resultado uno o más símbolos de presagio siéntete libre de introducir algún detalle macabro o escabroso que matice el resultado de la prueba. Además, si los símbolos de presagio obtenidos en una tirada son iguales o mayores que la mitad de la amenaza actual (redondeando hacia abajo), incrementa en un punto el nivel de amenaza. En el caso de un conflicto, suma los presagios obtenidos por ambas partes antes de compararlos con la mitad de la amenaza actual para determinar si hay incremento.

Ejemplo: Mientras Mark permanece escondido en el carrito de la ropa sucia, Catherine se acerca a la recepción del hotel con la intención de averiguar cuál fue la habitación en la que, según la leyenda, murió el hombre descarnado. El recepcionista no está por la labor de proporcionar esa información, ya que le preocupa el daño que la leyenda del hombre descarnado ha hecho a la reputación del hotel, así que el director determina que será necesario un conflicto de interacción. Catherine va a tratar de utilizar sus encantos femeninos para hacer más receptivo al recepcionista, así que tira sus cuatro dados de interacción y obtiene     y aplica su rasgo Atractivo inocente +2, para un resultado final de 6. El recepcionista, por su parte, tiene interacción 3 y obtiene    y aplica su rasgo Profesional +1, lo que le deja con un total de 5. Catherine ha ganado el conflicto, de modo que el recepcionista se deja engatusar por la joven y termina diciéndole que fue en la habitación 305 donde ocurrió todo. Ya que se han obtenido resultados de presagio, el director decide recrearse con la situación y el recepcionista da una detallada descripción de los horrores que acontecieron en la habitación 305, con una sádica sonrisa en el rostro. Además, ya que el conflicto se ha resuelto con un número de resultados de presagios igual o mayor a la mitad de la amenaza actual (que es 6, luego la mitad son 3), la amenaza actual se incrementa en un punto.

Los presagios se utilizan también para determinar el efecto de algunos rasgos sobrenaturales o el daño de los conflictos peligrosos (ver páginas 33 y 84). A discreción del director pueden implementarse otras mecánicas para utilizar los presagios en sus historias o en algunos géneros, como permitirse ciertos usos gratuitos de la amenaza cuando se obtiene un determinado número de presagios.

Como director, no te sientas atado a los resultados de presagio para introducir detalles inquietantes o macabros en tus historias: eres por supuesto totalmente libre de hacerlo cuando más apropiado te parezca. Piensa en los presagios más como un recordatorio o un mecanismo para que, incluso cuando tengan éxito, los personajes se lleven algún susto. Por último, no pierdas de vista que cuantos más dados tiren los personajes, más probable es que obtengan presagios (y que se in-

cremente la amenaza como resultado de ello): los supervivientes de las historias de terror rara vez son aquellos mejor preparados o más capaces...

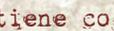
Retos y conflictos peligrosos

Algunas situaciones especialmente dramáticas pueden tener consecuencias peligrosas para los personajes. El riesgo de la situación puede referirse al daño físico, pero también a cansancio, pérdida de salud mental o de confianza en uno mismo, etc. Es decir, los retos y conflictos peligrosos no se restringen únicamente a la característica de acción, sino que pueden involucrar a cualquiera de las tres características: el personaje no sólo no logra trepar, sino que se cae dañándose un tobillo, el pasaje de la biblia que el personaje trataba de recordar es erróneo y fortalece al demonio que se quería debilitar o el escondite que el personaje elige está lleno de restos humanos y se aterroriza.

Antes de que el personaje lance los dados, el director de juego debe declarar que se trata de un reto peligroso, para que el jugador sepa a lo que se enfrenta. Esto puede requerir el gasto por su parte de un punto de amenaza, según el nivel de amenaza que haya en ese momento (ver página 90). Si un personaje falla un reto o conflicto peligroso, su puntuación **actual** en la característica involucrada baja en un punto. Si se obtienen **presagios** al fallar el reto, entonces se pierde un punto adicional por cada símbolo de presagio obtenido. En el caso de los conflic-



tos, son los presagios obtenidos por el atacante los utilizados para determinar los puntos de característica adicionales perdidos.

Ejemplo: mientras sigue oculto en el carrito de la ropa, Mark escucha nuevamente pasos acercándose por el pasillo, esta vez acompañados por un chapoteo viscoso. Desde su escondite, Mark ve cómo el hombre descarnado dobla la esquina y olfatea el aire en busca de una presa. El director declara entonces un conflicto entre la cognición de Mark (para permanecer en calma y no ser descubierto) y la cognición del hombre descarnado para encontrar una presa. El director anuncia que se trata de un conflicto peligroso. Mark tiene cognición 4 y obtiene , así que su tirada es un 5, pero suma +1 de su rasgo de *Discreto*, que el director considera que sigue siendo útil, de modo que su resultado final es 6. El hombre descarnado por su parte tiene cognición 3 y el director obtiene en los dados , una tirada de 4, pero se aplica el rasgo *Implacable* +4 del monstruo, por lo que su resultado final es 8. Como el conflicto era peligroso, Mark pierde dos puntos actuales de cognición (uno por perder el conflicto y otro adicional por el  de la tirada del hombre descarnado) debido al terror inhumano que le produce la presencia del monstruo, de modo que su cognición actual baja de 4 a 2. Mark no puede reprimir un grito de terror y es descubierto.

Recuerda que durante el juego deben utilizarse los valores actuales de las características. Excepcionalmente, un personaje puede **sacar fuerzas de flaqueza** y utilizar las puntuaciones totales durante una escena (ver página 149) si gasta un punto de superación (ver página 90).

Recuperar los puntos de característica perdidos necesita tiempo de descanso y tranquilidad que no se suele dar en mitad de una historia. Sin embargo, un jugador puede invocar que **no es tan grave como parecía** para recuperar un punto en cada característica o dos en una sola si el personaje dedica una escena o una elipsis a descansar, gastando un punto de superación.

Armas y otros objetos útiles

El mundo está lleno de artefactos diseñados para hacernos la vida más fácil, desde herramientas para arreglar un coche, armas para atacar a nuestros enemigos, dispositivos para ver en la oscuridad o libros repletos de información relevante. Por esta razón, cuando un personaje utiliza un objeto adecuado para ayudarse en un reto o conflicto recibe una bonificación a la característica correspondiente, lo que se traduce en una serie de dados extra en su tirada.

El ejemplo más representativo es utilizar armas: cuchillos, bates de béisbol, pistolas y demás dan una bonificación a la acción en los conflictos en los que se utilicen. El sentido común del director es el que decide si el objeto da una bonificación o no en una situación determinada.

La bonificación de los objetos va de uno a tres dados. En el caso de las armas, cuchillos, garfios, porras, bates de béisbol y similares añaden un dado adicional. Armas de fuego cortas, como pistolas o revólveres o armas de filo grandes como espadas o hachas proporcionan dos dados adicionales. Por último, armas de fuego largas como rifles o escopetas o armas cuerpo a cuerpo masivas como motosierras otorgan una bonificación de tres dados.

Muerte, locura y otros males

Cuando el valor actual de una característica del personaje baja a cero, el personaje está incapacitado para seguir participando en la historia y a sólo un paso de la muerte. Es más, cuando la característica baja por debajo de cero, el personaje queda definitivamente fuera de la historia. La interpretación concreta de lo que le ha pasado al personaje depende en última instancia de la característica afectada:



Acción. Si la puntuación del personaje baja a cero, el personaje está gravemente herido, en coma, inconsciente, mutilado o sufre cualquier otro estado físico dañino que el director decida. Si la puntuación del personaje desciende por debajo de cero, el personaje muere.



Interacción. Con una puntuación de cero, el personaje se encierra en un mutismo irrompible, queda catatónico, ajeno a la realidad e incapaz de comunicarse con otros. Si la puntuación desciende por debajo de cero, el personaje queda irreversiblemente catatónico.



Cognición. Si la cognición del personaje es cero, este ha perdido completamente la cordura y es incapaz de razonar, expresarse con claridad o actuar de manera racional. Si su puntuación desciende por debajo de cero, el personaje queda en un estado irreversible de muerte cerebral.

Date cuenta de lo rápidamente que un personaje puede terminar fuera de juego, ya que las puntuaciones de las características no son muy grandes, de manera que entiende lo importante que es reservar los retos y conflictos peligrosos a las circunstancias dramáticamente apropiadas.

En todo caso, lo personajes principales de las historias de terror gozan a menudo de cierta **protección de guión**... ¡al menos hasta que se acerca el clímax! En términos de juego, la protección de guión es un mecanismo que impide que los personajes principales salgan de la historia demasiado pronto. Mientras permanezca

activa la protección de guión (lo que depende del nivel de amenaza, ver página 92, y también de ciertas particularidades del género que se esté jugando, ver página 94) el jugador puede ignorar el daño sufrido en un reto o conflicto fallido gastando en su lugar un punto de superación: básicamente lo que hace es negar que el reto fuera peligroso a posteriori, pero sigue sufriendo las consecuencias normales de haber fallado. Es más, el jugador está **obligado** a gastar el punto de superación para negar el daño si este reducía su característica a cero o menos.

Orden de actuación

En las situaciones más conflictivas del juego puede ser necesario determinar en qué orden se resuelven los retos y actuaciones de los personajes involucrados. Esto es lo que llamamos **orden de actuación**.

El orden de actuación en una escena se resuelve de manera sencilla: en primer lugar actúa el monstruo, después los personajes principales y por último los personajes secundarios. Los personajes principales pueden actuar en el orden que decidan o simplemente actuar primero el que antes lo diga. Eso sí, todo personaje tiene que tener la oportunidad de hacer algo significativo antes de que otro personaje actúe de nuevo. “Actuar” en este contexto significa realizar una tarea significativa que lleve unos pocos segundos, como moverse de un sitio a otro una docena de metros, realizar un reto, participar en un conflicto, decir un par de frases, etc.

Esto puede cambiarse ligeramente gastando un punto de superación (ver página 90) para **apresurarse**. En concreto, gastando un punto de superación un personaje puede hacer una de estas dos cosas:

- ✦ Actuar **antes** que el monstruo.
- ✦ Actuar **dos veces** seguidas antes de que sea el turno de otro personaje.

CUALIDADES EN JUEGO

Hasta el momento, hemos abordado las reglas desde la perspectiva de las puntuaciones. Sin embargo, hemos dicho ya que existe otro elemento diferenciador de personajes, escenarios e incluso objetos: las cualidades.

Las cualidades son elementos descriptivos sin valores numéricos. En el caso de los personajes, el concepto, los hitos y la complicación son cualidades. En el caso de los monstruos, la debilidad es también una cualidad. Los escenarios tienen también hitos y otras cualidades, consulta la página 55 para más información.

Un jugador puede activar cualquier cualidad que esté en juego, no sólo las de su personaje, pero únicamente si las consecuencias del reto o conflicto en juego afec-

tan a su personaje de manera directa. El director puede, por supuesto, activar cualidades para afectar a cualquier personaje principal, secundario o monstruo.

La cualidad activada tiene que tener sentido para el efecto pretendido: no todas las cualidades se aplican a todas las situaciones y, como siempre en estos casos, la última palabra la tiene el director. El efecto de activar una cualidad puede ser uno de los siguientes, a elección del jugador:

- ✦ **Forzar un éxito o fallo automático** en un reto o conflicto, después de tirar los dados y ver el resultado. La cualidad debe poder interpretarse como beneficiosa en esta situación para que un fallo pueda convertirse en éxito y debe poder interpretarse como perjudicial para que un éxito pueda transformarse en fallo. Lógicamente, un jugador usará de este modo una cualidad para mejorar sus resultados y perjudicar los resultados de monstruos u otros personajes que se enfrenten al suyo.

Ejemplo: Mark trata de huir del hombre descarnado después de haber sido descubierto y para ello lo primero que quiere hacer es volcar el carrito en el que se esconde para utilizarlo como parapeto. El director le pide un reto de acción para conseguirlo. El resultado de los dados (recordemos que Mark tiene acción 3) es [1][2][3]. Con ningún rasgo aplicable, el resultado de Mark es un 4 y el director anuncia que el resultado es un fallo. El jugador de Mark cree que este fallo le pondrá en una situación muy delicada, así que decide activar la complicación de Mark, *Sobrepeso*, a su favor. Aunque es una complicación, al director le parece apropiado, de manera que el fallo de Mark se transforma en un éxito. El director describe cómo, utilizando su peso, Mark balancea el carrito y lo hace volcar interponiéndolo entre el hombre descarnado y él mismo.

- ✦ **Introducir un nuevo elemento** apropiado en la trama, por ejemplo un nuevo personaje secundario o un nuevo dato sobre el monstruo o la historia que sea coherente con el resto.
- ✦ **Disponer un objeto** necesario que no haya sido descrito explícitamente por el director y sea razonable portar normalmente o encontrar en el escenario.

Aunque de los puntos de superación y amenaza vamos a hablar más adelante en detalle, es conveniente mencionar aquí que activar una cualidad implica un movimiento de puntos de superación o amenaza. Si activas una cualidad entonces debes gastar un punto de superación. Si la cualidad pertenece a otro personaje principal y al activarle le perjudicas (por ejemplo al activar su complicación para ponerle en una situación problemática), entonces el punto gastado va a la reserva

de ese otro personaje. En cualquier otro caso, el punto gastado va a la reserva de amenaza del director. Si es el director quien activa una cualidad, entonces debe gastar un punto de amenaza. Si la cualidad activada pertenece a un personaje principal y le perjudica su activación, entonces dicho personaje recibe un punto de superación. En cualquier otro caso el punto de amenaza se pierde.

Excepcionalmente, si ya no tienes puntos de superación, puedes activar una cualidad de tu personaje (y sólo de tu personaje) por última vez y **agotarla**: en lugar del gasto de superación, debes hacer una marca en la ficha de personaje junto a la cualidad activada para indicar que ya no puedes activarla más durante esta historia.

SUPERACIÓN Y AMENAZA

Los puntos de superación y amenaza son un indicador del estado de seguridad en el que se encuentran los personajes principales en la historia. Al comienzo de la misma, los jugadores tienen una reserva de superación grande, mientras que la amenaza es pequeña y los personajes están por tanto a salvo. Sin embargo, conforme la trama se desarrolla, los jugadores gastan puntos de superación que van a parar a la reserva de amenaza del director, que se incrementa también por otras circunstancias, fundamentalmente por la muerte de personajes secundarios y principales. Veamos cada uno de estos conceptos en detalle.

Superación

Los puntos de superación representan la capacidad del personaje para dar más de sí, superar sus límites, aprovecharse de los reveses y resistir los contratiempos. Conforme avanza la trama, los puntos de superación fluctúan, pero tienden a bajar, representando que el personaje se va viendo poco a poco abrumado por las horribles circunstancias en las que está envuelto.

El uso de los puntos de superación se ha ido describiendo en los distintos apartados de este mismo capítulo, pero hagamos un resumen. Un jugador puede gastar un punto de superación para:

- ✦ **Intentarlo de nuevo** y repetir un reto fallado anteriormente.
- ✦ Invocar la **protección de guión** e ignorar de este modo el daño sufrido en un reto o conflicto peligroso.
- ✦ **Activar una cualidad**, para forzar un éxito o fallo, introducir un nuevo elemento en la trama o disponer de un objeto, según lo descrito en la página 87.
- ✦ Emplear un **rasgo sobrenatural**, si la historia permite que los personajes principales los tengan (ver página 33).

- ✦ **Sacar fuerzas de flaqueza** para utilizar los valores totales de las características del personaje en lugar de los actuales durante una escena.
- ✦ Declarar que **no es tan grave como parecía**, dedicando una escena o elipsis a descansar para recuperar un punto en cada característica o dos en la misma.
- ✦ **Apresurarse**, para actuar antes que el monstruo o actuar dos veces seguidas antes del turno del otro personaje.

Durante la historia, puedes ganar nuevos puntos de superación como sigue:

- ✦ Cuando otro jugador o el director activa una cualidad de tu personaje para perjudicarte (habitualmente su **complicación**), el punto de superación gastado por el jugador que activa la cualidad va a parar a tu reserva. Si es el director quien activa la cualidad de tu personaje en su contra, un punto de amenaza se convierte en un punto de superación para tu personaje.
- ✦ Si realizas una **interpretación** destacada de tu personaje o un sacrificio heroico u otra actuación que contribuya a crear el clima de historia de terror adecuado, el director puede recompensarte con un punto de superación.

Amenaza

Los puntos de amenaza son una medida del nivel de tensión que ha alcanzado la historia y del peligro que corren los personajes principales. Conforme la amenaza aumenta, el director tiene más capacidad para volver la suerte a favor de los monstruos y en contra de los jugadores, propiciando el destino aciago que caracteriza a las historias de terror. La amenaza también es un medidor del avance de la trama y de la evolución del clima que el director puede utilizar para desencadenar eventos y orientar sus descripciones.

En primer lugar, el director puede utilizar los puntos de amenaza del mismo modo que los jugadores utilizan los puntos de superación, pero en lo que se refiere a los personajes secundarios y los monstruos. Como excepción, los personajes secundarios no pueden invocar protección de guión, por lo que el director no puede utilizar los puntos de amenaza para ignorar el daño que sufren éstos, pero sí el que sufren los monstruos. Ya que usar los puntos de este modo disminuye el nivel de amenaza, el director debería ser cauto y usar con precaución los puntos, puesto que abusar de ellos puede conseguir precisamente el efecto contrario al deseado.

Los puntos de amenaza se utilizan también para hacer **peligrosos** los retos y conflictos (ver página 84). Para esto, el director gasta un punto de amenaza y declara peligroso el reto o conflicto correspondiente antes de que el jugador lance los dados. A partir de determinado nivel de amenaza (usualmente 8, pero puede variar según el género, ver página 94 para más información sobre las particularidades de cada género concreto) el director ya no necesita gastar puntos para

hacer esto. En todo caso, cualquier conflicto contra el monstruo es siempre peligroso sin necesidad de gastar puntos de amenaza.

Como medidor de la **tensión**, se pueden interpretar los puntos de amenaza de una escala de 0 (ningún peligro) a 10 (máxima tensión), aunque realmente puede alcanzar valores por encima de 10. La siguiente tabla contiene algunas ideas que pueden utilizarse como guía para orientar las descripciones y el ambiente en la historia:

Amenaza	Tensión
0 - 2	El ambiente es relajado y luminoso, sólo algún pequeño detalle escabroso puede apuntar a que nos encontramos ante una historia de terror. Los secundarios son en general amistosos y todo está dotado de una normalidad que presagia el desastre.
3 - 4	El miedo empieza a hacer su aparición y en consonancia el ambiente se enrarece. La luz va dejando paso a las sombras, los personajes secundarios empiezan a parecer inquietos y desconfiados. Se escuchan algunos sonidos extraños en la distancia y la música suena triste y un poco tétrica.
5 - 7	La trama se traslada a escenarios solitarios y extraños, o los escenarios habituales parecen más amenazadores y sombríos. Los personajes secundarios recelan abiertamente de los principales y es evidente que están asustados e incluso son violentos. El ambiente parece más denso y agobiante y le acompañan sonidos difíciles de identificar y una música inquietante.
8 - 9	Los escenarios son más sucios, con manchas que podrían ser de humedad, óxido o sangre. La noche se cierne como el momento del día que domina la trama y está repleta de chasquidos, crujidos y otros ruidos inexplicables. Los personajes secundarios empiezan a parecer aterrORIZADOS o trastornados y en algunos casos se vuelven hostiles. Los momentos musicales alimentan el ambiente con agudos y graves poco armoniosos.
10+	El clima es opresivo y lúgubre. La oscuridad domina sobre la luz, que cuando aparece proyecta sombras amenazantes. Los lugares son sucios, mugrientos, con manchas que claramente son de sangre. Las personas parecen perturbadas y malignas. Los ruidos son estruendosos, la noche se llena de alaridos y maquinaria. La música presagia muerte.

En último lugar, los puntos de amenaza son una medida del **avance de la trama**. Al diseñar la trama conviene introducir eventos disparados por el nivel de amenaza,

de manera que acontecimientos más oscuros se van desencadenando conforme la amenaza aumenta, haciendo de este modo avanzar la historia. La siguiente tabla es una generalidad que puede utilizarse como guía. Cada historia concreta necesitará un guión más preciso con eventos disparados por los diferentes niveles de amenaza. En el capítulo dedicado a la trama (página 142) y en la descripción de los géneros (página 94) encontrarás más detalle sobre esto.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	El inicio de la historia, antes de que los personajes sepan en lo que están a punto de meterse. Se presenta a los personajes y su relación entre ellos y se muestran las primeras conexiones de los personajes principales con el monstruo.
3 - 4	La primera muerte de un personaje secundario con nombre o hecho terrorífico ha sucedido y los personajes empiezan a tomar conciencia de que no se trata de un hecho aislado sino del comienzo de algo aún peor.
5 - 7	Las pistas de lo que está sucediendo están en posesión de los personajes principales, aunque posiblemente aún les falte alguna pieza del puzzle. Varios personajes secundarios con nombre mueren de maneras horribles. Si el monstruo no había aparecido ante los personajes principales aún, se produce en este momento el primer encuentro, pero los personajes principales logran huir o salir más o menos indemnes de algún modo.
8 - 9	En este nivel, los personajes principales pierden la protección de guión en la mayoría de los géneros y pueden (o incluso deben) empezar a morir. La identidad del monstruo (si era desconocida) se revela y los personajes obtienen la explicación final de lo que está pasando. La debilidad del monstruo es descubierta al fin y el monstruo pierde igualmente la protección de guión.
10+	El momento del clímax, con el enfrentamiento final con el monstruo. Las esperanzas de victoria han bajado al mínimo y los personajes principales saben que se enfrentan a su última oportunidad de salir victoriosos. Algunos géneros (ver página 94) permiten un falso clímax justo antes del clímax real.

En la ficha de historia hay un lugar destinado a acumular los puntos de amenaza. Si utilizas contadores para representar tanto estos como los puntos de superación, puedes utilizar este espacio de la ficha de trama para depositar los contadores correspondientes. Si lo prefieres, simplemente anota el número de

puntos de amenaza o haz una marca con un lápiz por cada unos de ellos.

Como director, una de las partes más difíciles del juego es gestionar los puntos de amenaza de manera que se produzca un avance de la trama al ritmo adecuado: si la amenaza crece demasiado rápidamente, entonces la historia se precipitará hacia su final sin que los jugadores hayan tenido tiempo de experimentarla y reunir las piezas del puzzle. Si el avance es demasiado lento (por ejemplo si el director gasta los puntos de amenaza muy deprisa o los jugadores se muestran reacios a utilizar puntos de superación), la trama puede quedar estancada y resultar aburrida. Hace falta un equilibrio entre poner a los personajes en situaciones peliagudas para forzarles a gastar superación y el gasto de puntos de amenaza. Como regla rápida, procura no gastar más de la mitad de los puntos de amenaza que ganes.

Los puntos de amenaza se incrementan en las siguientes circunstancias:

- ✦ Cada vez que un personaje gasta un punto de superación y éste no va a parar a la reserva de otro jugador, convierte el punto gastado en un punto de amenaza.
- ✦ Cada vez que un personaje principal o un secundario con nombre muere u otro evento intensamente negativo ocurre, el nivel de amenaza aumenta en un punto.
- ✦ Cuando el número de **presagios** obtenidos en la tirada de un reto o conflicto son iguales o mayores a la mitad de la amenaza actual.



A woman with long dark hair, wearing a black hooded robe, stands in a dark setting. She holds a large scythe in her left hand and an open book in her right. The lighting is dramatic, highlighting her face and the book against the dark background.

CAPÍTULO 5

GÉNERO

Las historias de terror nacen de cualquier situación: un viaje de colegas, una mansión encantada, un asesino en serie en el que encajas como próxima víctima, un hospital experimental... y tienen sus propias reglas: sólo ocurren de noche, sólo si eres virgen, sólo si ves cierta película... Los géneros en el terror nos dan los ingredientes para colocar los distintos escenarios y personajes, y hacerles bailar en estas situaciones concretas.

Desde sus inicios, el cine de terror ha ido evolucionando y removiendo diferentes sentimientos en nosotros. Desde el terror cinematográfico clásico en el que se nos presentaban criaturas de leyenda como hombres lobo, vampiros o constructos resaltando la imagen y la psicología de las criaturas, hasta las últimas películas cuyo objetivo es mostrarnos la crudeza y la violencia, el género de terror ha sabido ahondar en nuestros miedos primigenios.

Los géneros de terror tratan de enmarcar las situaciones que más miedo nos causan, diferenciándolas claramente unas de otras, y profundizando así en aspectos concretos del horror. Todos tenemos miedo a algo y los géneros tratan de agrupar esas cosas. Perder a seres queridos, el diablo y los cultos demoníacos, ponerte a prueba de manera personal o que de tus acciones dependan la vida de otros, son algunos ejemplos de lo que puede aterrorizar a la gente.

Sin embargo, todos los géneros tienen unas reglas determinadas. En algunos casos se crean para dar una falsa sensación de seguridad a los espectadores, mientras que en otros casos sirven para marcar el *tempo* de la historia. De un género a otro, las distintas reglas están fijas y no son móviles, aunque se tiende a difuminar los géneros de manera que las historias no sean tan previsibles.

En esta sección vamos a proponer una clasificación con algunos de los géneros más representativos de las historias de terror, para poder ambientar partidas en estos estilos. Explicaremos en qué consisten, qué reglas se les aplican y cómo afecta esto a la mecánica del juego. Así mismo, propondremos algunos ejemplos para que sea fácil y rápido hacerte una idea de cómo usar las distintas reglas.

TERROR ASIÁTICO

Las historias de terror asiático usan principalmente los mitos y leyendas de estos países. En algunos casos, se fusionan estas historias con elementos modernos como son las nuevas tecnologías, para hacerlo más cercano al espectador y adaptarlos a los tiempos modernos, dándoles un inquietante nuevo enfoque.

El tempo de estas historias es normalmente lento, entremezclándolo con periodos de investigación donde los protagonistas tratan de averiguar el motivo de lo que ocurre, mientras los personajes van muriendo uno a uno. Se recurre al terror psicológico y se juega con la incapacidad de eliminar al monstruo: los personajes deben hallar la forma de que descanse tranquilo, encerrarle o simplemente entender por qué son víctimas.

Normalmente la némesis o monstruo es un fantasma con el que los personajes principales pueden tener algún tipo de relación. Estas criaturas suelen ser femeninas o

niños (en las culturas asiáticas son más frágiles o “desconocidos”, lo que les hace más terroríficos al ser normalmente sinónimos de seguridad).

Los distintos personajes principales pertenecen a colectivos normales, aunque relacionados de alguna manera con el tipo de enemigo. Si el fantasma es un antiguo estudiante de un instituto, los personajes estarán relacionados con el colegio (alumnos, profesores, personal del colegio...). Normalmente no son grupos grandes y aunque se ayuden mutuamente tienen momentos en solitario que les ponen cara a cara frente al monstruo.

A diferencia del género americano y europeo de fantasmas o intriga, las películas de corte asiático no tienen un final feliz en el que los supervivientes escapan o eliminan la amenaza. Este género, normalmente, tiene una “falsa seguridad” que se da al final de la historia pero que inmediatamente es rota por la reaparición del enemigo, mostrando la cruda realidad: estas criaturas no tienen más objetivo que la destrucción de todos.

La narración es pausada y muy descriptiva. Es importante que los personajes principales se hagan una idea de qué es lo que está ocurriendo y a lo que se enfrentan. Se usan las situaciones como generadoras de tensión, así como los momentos en los que no ocurre nada pero se espera que ocurra.

Algunos ejemplos de este género son *The ring*, *La maldición*, *Dos hermanas*, *Llamada perdida*, *Shutter* o *Pulse*.

Reglas

- ✦ Es habitual en este género que uno de los protagonistas tenga poderes de origen psíquico, por lo que un personaje principal puede tener un **rasgo sobrenatural**: precognición, ver o hablar con los muertos, reminiscencias de otra persona, etc.
- ✦ El nivel **amenaza** inicial es de 0 y se incrementará de forma lenta, según los personajes principales se acerquen al secreto del monstruo.
- ✦ Cuando un personaje principal muere, la amenaza se incrementa dos puntos en lugar de uno.
- ✦ El monstruo es indestructible por medios físicos y no sigue las leyes de la física: aunque tenga característica de acción nunca pierde puntos en ella, no puede ser destruido por esos medios. Además, puede aparecer en cualquier momento o lugar gracias a un rasgo sobrenatural apropiado. En ocasiones el uso de este rasgo puede estar limitado a ciertas acciones de los personajes como ver determinada película, recibir una llamada, ser una persona cercana...
- ✦ La característica acción y sus rasgos tienen menos importancia que el resto, ya que tienen más relevancia la investigación y las emociones.

- ✦ La **protección de guión** de los personajes principales se pierde cuando la amenaza llega a 5: es normal que en los momentos de tensión moderada o elevada mueran algunos personajes principales. Los jugadores de éstos pueden elegir otros personajes secundarios con nombre de colectivos similares: más estudiantes de instituto, antiguos compañeros de trabajo, el novio de una de las víctimas, etc.
- ✦ Los personajes pueden ser de cualquier tipo, aunque son más normales los relacionados con la investigación (detectives y periodistas) y los jóvenes (estudiantes de instituto). Se juega con que los miembros del reparto son personas "normales".

Ambientación y atrezzo

- ✦ Si la historia está relacionada con elementos tecnológicos, puede ser interesante tener un teléfono móvil que recibe llamadas o mensajes de vez en cuando; una televisión que se enciende con un video preparado o una canción que salta en un reproductor en determinados momentos.
- ✦ Si la historia hace énfasis en la investigación, se pueden preparar algunos escritos como si estuvieran hechos por el monstruo cuando aún era humano, o recortes de periódicos con noticias inquietantes. Según avancen las investigaciones de los personajes, los jugadores pueden ir recibiendo estas pruebas documentales, de manera que puedan manipularlas, releerlas y quizás obtener alguna pista adicional de este modo.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	La historia comienza presentando a los distintos personajes y sus relaciones. Se presentan de manera tranquila y pausada, mostrando sus actividades diarias.
3 - 4	En la primera noche, aparece la primera víctima: es un personaje secundario con nombre relacionado con los principales.
5 - 7	El monstruo ya se ha mostrado a los personajes principales y puede empezar a matar a alguno de ellos. Las investigaciones están muy avanzadas.
8 - 9	Ha habido al menos dos personajes principales que han muerto a manos del monstruo. Las investigaciones han llegado a su clímax y se conoce el secreto del enemigo.
10+	Enfrentamiento final y falsa victoria. Tras esta lucha se reduce la amenaza a un nivel ficticio de 0, en el que se relata que todos están recuperando sus vidas, para volver al 10 con la aparición nuevamente del monstruo. Puede terminar con otra víctima de entre los personajes principales supervivientes.

SURVIVAL HORROR

El género *survival horror* agruparía todas aquellas historias en las que los personajes tienen que sobrevivir a una horda de enemigos. Lo más común son los relatos de zombis o infectados en las que un virus o una plaga ha arrasado con la sociedad tal y como la conocemos, transformando a los habitantes en criaturas violentas y donde un grupo de supervivientes tienen que hacer frente a la amenaza hasta encontrar un refugio o un lugar seguro.

Estas historias tienen un comienzo en el que los distintos personajes están desorientados, sin saber qué ha ocurrido. Es un misterio por qué los habitantes de una ciudad (o el planeta) se han convertido en criaturas asesinas, porqué un grupo de alienígenas ha decidido atacar la tierra y masacrar a todos los seres humanos o porqué todas las personas en un pueblo se han vuelto locas y han decidido matarse las unas a las otras.

Una vez que a los personajes se les presenta la situación (normalmente de manera violenta), la historia se orienta más a la acción y la infiltración. El reparto deberá avanzar en busca de un refugio o un lugar más seguro y de camino evitar a grandes grupos de enemigos, combatiéndoles cuando no quede más remedio.

En el *survival horror*, normalmente no existe un monstruo único o especial, sino que suelen ser hordas de criaturas. En algunos casos (zombis, infectados o similares) el miedo proviene del hecho de que la “maldad” se contagia, y los protagonistas pueden terminar siendo uno de ellos, por lo que deben tener extremo cuidado. También hay situaciones en las que los personajes tienen que enfrentarse a antiguos amigos, parejas o familiares, que ahora han pasado a formar parte de las hordas enemigas.

Además de las criaturas, muchas veces las amenazas provienen de otros grupos de personas sanas. Las situaciones extremas en las que se cambia la sociedad y seguridad a la que estamos habituados día a día, afecta de manera directa a nuestra mente. Por ese motivo, no es raro que otros grupos de supervivientes se comporten de manera egoísta o que utilicen a los personajes principales para sus fines. En algunos casos, esto va más allá, pudiendo considerar a los protagonistas como comida en caso de futuras necesidades o como futuros repobladores de una sociedad sin infectar.

Los personajes son de todo tipo: desde personas normales que se encuentran de lleno con la situación, víctimas de experimentos u operaciones médicas, hasta militares especialistas en supervivencia. Normalmente se tienden a crear grupos que se complementen de manera que cada uno aporte una visión o cualidad única al grupo. Es común que en el grupo dependan unos de otros y confíen ciegamente entre ellos.

También existirán situaciones en las que los personajes de estas historias se encuentren con supervivientes solitarios o grupos pequeños. Estos encuentros



(además de lo ya descrito antes) pueden generar nuevas amenazas debidas al miedo, complicando las situaciones. Es un buen recurso utilizar a personajes secundarios como generadores de peligro: pese a que le dices al pueblerino Martin que si se está quieto aquellas criaturas no podrán verle, el miedo se apodera de él y comienza a gritar desesperado, dirigiendo la mirada de vuestros perseguidores hacia vosotros.

Los finales suelen resaltar la soledad de los personajes principales. Normalmente los protagonistas terminan con la amenaza de manera momentánea, acabando con la invasión de una ciudad o zona, pero siempre queda esa sensación de “aún queda mucho por hacer”. Si la trama consistía en un viaje hacia un lugar seguro, es frecuente encontrar que ese lugar no existe o que precisamente la llegada de los personajes destruye la seguridad del lugar.

Ejemplos: *Soy leyenda*, *La noche de los muertos vivientes*, *La guerra de los mundos*, *28 días después*, *Pontypool*, *Resident evil*, *Demons*.

Reglas

- ✦ El nivel de **amenaza** inicial es 5, de manera que los jugadores antes de saber qué ha ocurrido se encuentren luchando por sus vidas.

- ✦ Sin embargo, el director puede gastar varios puntos de amenaza para aumentar el peligro y a su vez rebajar la tensión. Tras este primer momento, los personajes principales pueden presentarse y dar a conocer sus capacidades para idear un plan o establecer objetivos.
- ✦ Los antagonistas son hordas de criaturas: alienígenas, infectados, pueblerinos rabiosos, poseídos, etc. Se tratan como secundarios sin nombre. El monstruo es, en todo caso, la causa de su estado actual.
- ✦ En algunos casos, los personajes principales tienen que tener cuidado de no volverse uno de ellos. Los monstruos tienen que tener un rasgo sobrenatural que represente esto. Un personaje principal puede **infectarse** en cualquier momento, la protección de guión no evita esto. Incrementa la amenaza en un punto cuando el personaje se infecte. La transformación no tendrá lugar hasta que la amenaza suba al menos a 8. Incrementa en otro punto la amenaza cuando se complete la transformación.
- ✦ Muchas veces los enemigos se rigen por pautas: sólo atacan de noche, sólo detectan el movimiento... y normalmente quieren algo de los personajes principales y por eso les atacan: necesitan alimentarse de ellos, quieren experimentar con sus cuerpos o quizás porten un virus que necesita propagarse para sobrevivir.
- ✦ El reparto debe tener rasgos y características complementarias. Deben ser equipos con expectativas de sobrevivir, lo mejor es que abarquen varios campos.
- ✦ Este es un género que utiliza las reglas de **reemplazo** (ver página 21). Los jugadores cuyos personajes hayan fallecido pueden jugar con personajes secundarios con nombre que hayan conocido durante su viaje o con personajes secundarios nuevos (“entramos en una gasolinera abandonada y tras una puerta encontramos a una chica escondida”).

Ambientación y atrezzo

- ✦ Puedes usar el sonido de una alarma antiaérea o similar para ciertos momentos con el objeto de crear tensión e impulsar a los jugadores a hacer algo rápido.
- ✦ Prepara grabaciones de murmullos y voces para reproducir durante los momentos de ocultación.
- ✦ Podría ser interesante crear recortes de periódico que los jugadores encuentren de manera casual, en los que se dan pistas de lo que ha causado este apocalipsis. También puede ser útil realizar grabaciones de radio o video como si fueran informativos de crisis, que luego los jugadores puedan ver u oír.
- ✦ En función del tipo de enemigo, podrían usarse viales en los casos de que la historia sea alrededor de un virus o sustancias viscosas (como el famoso *blan-diblú*) si se trata de un ataque alienígena, para que los jugadores puedan “palpar” la amenaza.

Amenaza	Avance de la trama
5 - 7	Comienza el juego con los jugadores escapando de la amenaza cada uno por su cuenta (o en subgrupos). El peligro es real y la tensión elevada (por ejemplo por la muerte de personajes secundarios con nombre), pero los personajes principales deben salir ilesos. Tras este primer momento, los distintos personajes pueden conocerse, saber de lo que son capaces, formar un grupo y pensar en su próxima acción.
8 - 9	Tras enfrentarse varias veces con los enemigos, los personajes principales se encuentran con amenazas no esperadas cuando creían estar cerca de la solución: personajes secundarios que se vuelven enemigos, escisiones en el grupo, algún personaje principal transformado, etc.
10+	Oleada final. Los jugadores huyen o se enfrentan a una horda inmensa final en la que no les queda más opción que correr o resistir hasta que lleguen refuerzos o alcancen el ansiado lugar seguro. Los supervivientes respiran tranquilos, lloran las muertes y se dan cuenta que esto no ha hecho más que comenzar.

MONSTRUOS

El género de terror de monstruos es de los primeros en aparecer. Suelen ser historias basadas en relatos de terror en los que los enemigos son criaturas deformes y de origen sobrenatural. Juegan con la alusión al alma oscura y cómo se manifiesta en el exterior. Son historias cargadas de figuras literarias y sutilezas, de manera que la tensión y el miedo parten más de lo psicológico para terminar con el horror visual.

Este género es fácilmente adaptable a varias épocas: desde edades victorianas con vampiros de la alta sociedad hasta hombres lobo que habitan en Central Park. Esto permite generar ambientaciones muy diversas en función de los objetivos del director.

Este tipo de historias son lentas. Si la criatura puede cambiar de aspecto (hombres bestia o vampiro, por ejemplo), es común que exista un momento en el que los protagonistas entren en contacto con la versión humana del ser. En el caso de los constructos, este papel lo desempeña el científico que lo crea o el espíritu del constructo en sí. Es importante que se establezca un vínculo entre el monstruo y los personajes principales y que sea emocionalmente duro acabar con la criatura.

En estas historias se alternan los periodos en los que los personajes tratan de descubrir el punto débil del monstruo, con acciones violentas del mismo en el que suele haber víctimas. Así mismo, las investigaciones van acercando a los personajes al origen de la criatura, para descubrir finalmente que se trata de alguien con el que están estrechamente relacionados: un amor perdido, un hermano, un amigo, etc.

Los monstruos pueden ser de cualquier tipo aunque los más conocidos son momias, hombre lobo, constructos (golems, Frankenstein) y vampiros. Son siempre eliminables mediante medios físicos y, aunque parezcan inmortales, todos tienen algún punto débil poco común. La elección del tipo de monstruo suele estar relacionada con la escena, de manera que si se quiere ambientar la historia en una mansión, lo más normal es encontrarnos con constructos o vampiros, mientras que si se trata de la naturaleza el uso de hombres-bestia es el más común.

Otro rasgo característico de estas historias es que el monstruo busque a un amor perdido. Esto hace que los lazos entre los personajes y el monstruo sean más fuertes y resulte más doloroso matarlo: ¿elijo permanecer a su lado o eliminarlo y terminar con la amenaza? o ¿elimino a todos ellos y me dejo abrazar por la bestia interior o lucho por salvar mi humanidad?

En función de la historia que se quiera narrar, los personajes serán de un tipo u otro. Normalmente tienen profesiones sencillas o de investigación, siendo los doctores en distintas materias (ocultismo, antropología, culturas antiguas) grandes clásicos. También es común que haya cazadores de monstruos entre los personajes: personas entradas en años que se han enfrentado previamente a la amenaza y que saben combatirlos, aunque ellos ya no tienen edad para luchar y suelen ejercer de consejeros.

Este género suele terminar las historias con la destrucción de la amenaza. No es una tarea fácil, no sólo porque el punto débil es sutil y la batalla es dura, sino por el vínculo emocional entre los personajes y el monstruo. Es importante enfatizar este punto para dar un final agri dulce en el que los protagonistas terminan con la amenaza a costa de sus deseos más profundos.

Ejemplos de este género son: *Drácula*, *La sombra del vampiro*, *Hombre lobo*, *Frankenstein*, *Mary Reilly*, *Déjame entrar*.

Reglas

- ✦ Hay un personaje **vinculado** con el monstruo (preferiblemente un personaje principal, pero puede ser un secundario con nombre). Puede ser el hermano, una novia, la reencarnación de su amor perdido o su creador. ¡O puede ser el *alter ego* del monstruo librando una lucha interior! Este personaje debe tener un hito relacionado con el monstruo y una complicación que le vincule a él.



- ✦ El monstruo puede aparecer en algún momento de la historia como un personaje secundario con nombre, de manera que los personajes principales puedan interactuar con él en su forma humana.
- ✦ El personaje vinculado con el monstruo pierde un punto adicional de interacción en los conflictos sociales peligrosos contra el monstruo en los que falle. Esto representa cómo, poco a poco, pierde la voluntad de terminar con él.
- ✦ Sin embargo, este personaje vinculado al monstruo conserva durante toda la historia la **protección de guión**, independientemente del nivel de amenaza de la historia e incluso si se trata de un secundario con nombre.
- ✦ El nivel de **amenaza** inicial es 1.
- ✦ El monstruo debe tener uno o varios puntos débiles (en forma de **debilidades** apropiadas) y en ocasiones una motivación que suele estar relacionada con el amor: buscar un amor perdido, recuperar un objeto, recuperar su humanidad, etc.
- ✦ Lo normal es que las primeras **víctimas** sean ajenas al grupo (personajes secundarios sin nombre), pero mantengan alguna característica común con el personaje vinculado (parecidos físicos, son mujeres, son padres...). Las siguientes víctimas serían personajes secundarios con nombre, mientras que los personajes principales llegarán vivos hasta el enfrentamiento final.

- ✦ En la escena final, a discreción del director y en función de la historia, se pueden exigir conflictos o retos de interacción o cognición para representar la lucha interna del monstruo o del personaje vinculado.

Ambientación y atrezzo

- ✦ Se pueden usar reproducciones o fotografías de aquello que le puede hacer daño a la criatura: estacas de madera, un viejo libro con el hechizo de atadura, balas de plata, etc.
- ✦ En función de la época en la que se ambiente, puede ser divertido proponer ciertas vestimentas a los jugadores.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	La historia comienza con la presentación del personaje principal vinculado. Tras este momento de protagonismo, aparecen el resto de personajes y sus relaciones.
3 - 4	Aparecen las primeras víctimas (personajes secundarios sin nombre) rodeadas de un misterio que llama la atención a los jugadores. Les parece interesante investigar qué ocurre.
5 - 7	Alguno o todos los personajes principales ya han visto al monstruo. Posiblemente haya sido de manera fortuita mientras aquel cometía un crimen. Los personajes principales han quedado impactados por el horror de lo presenciado y ven apremiante encontrar una manera de eliminar a la criatura. Personajes secundarios con nombre se convierten en víctimas del monstruo.
8 - 9	El personaje vinculado descubre quién es el monstruo y qué relación tienen, y posiblemente se lo comunique a sus compañeros. Hay que acabar con el monstruo, pero los lazos que mantiene con el reparto lo hace muy difícil. Puede haber un primer intento fallido de acabar con él que puede costarle la vida a uno de los personajes principales.
10+	Se produce la batalla final contra la criatura. Normalmente se da en su guarida, el lugar donde se siente seguro. Tras la batalla final, en la que el conflicto moral se hace patente y los distintos personajes harán uso de los puntos débiles del monstruo descubiertos durante la historia, se puede producir un momento emocional, en el que el monstruo se humaniza y agradece que le hayan liberado de su sufrimiento.

TRAMPAS

Este género se caracteriza por situar a los personajes en situaciones límite relacionadas con algún tipo de mecanismo mortal. Mezcla las imágenes explícitas de violencia y sangre con el terror psicológico de que la supervivencia depende de la habilidad de cada uno. El guión se sustenta sobre giros sorprendentes en la trama.

Estas películas comienzan con un ritmo frenético: desde la primera escena los personajes principales son sometidos a sus primeras pruebas y ellos no saben por qué están ahí y cuál es su misión. Están desorientados, pero no tienen tiempo para entender su situación, sólo deben tratar de sobrevivir.

Tras esta primera escena, donde suele haber una o varias víctimas, comienza un periodo de entendimiento de la situación. Sin embargo, este periodo debe ser ágil, ya que normalmente hay un tiempo límite para terminar el “juego”.

En este género lo principal no es el monstruo en sí, sino las situaciones y trampas a las que los personajes son sometidos. Es posible que el enemigo ni siquiera haga acto de presencia. Sin embargo, no hay que perder la perspectiva de que alguien quiere probarles y ver de lo que son capaces ya sea porque siente la misión de castigarles, redimirles de sus actos o porque busca ejemplares increíbles.

Los personajes pueden tener cualquier perfil, siendo lo normal que sea un grupo heterogéneo: gente centrada en la interacción (vendedores y comerciales), cognición (profesores y eruditos) y acción (bomberos y presidiarios). También es común que haya algún personaje perteneciente a un colectivo desfavorecido (deficientes o niños) que despiste a los demás personajes, pero que tengan alguna cualidad especial que les haga participar y sobrevivir en el juego.

También es habitual en este género que exista alguna relación entre los distintos participantes, pero que esta relación no sea directa o, en ocasiones, se descubra en el momento del clímax que es distinta a la que parecía obvia. Otro elemento en juego es que la supervivencia de unos depende de los sacrificios de otros, su capacidad para exponerse o sufrir, alimentando la culpabilidad y odio entre los supervivientes con cada muerte.

En estas historias los finales suelen ser frenéticos y es frecuente que haya un momento de *flashbacks* en el que se presentan reunidas las diferentes pistas sueltas en la trama, que cobran nueva luz al mostrarse unidas y desvelan la solución al puzzle: qué une a los personajes, qué debían haber hecho para sobrevivir o por qué están ahí. Es una escena apoteósica para el enemigo, y fatídica para los personajes, si bien los jugadores pueden disfrutarla en su faceta de espectadores de la historia. En este género se suele salvar sólo uno de los personajes principales o, en algunas ocasiones, ninguno.

Películas pertenecientes a este género serían *Cube*, *Saw*, *The collector*, *El examen*, *Killing room*, *Nueve muertos*.



Reglas

- ✦ El nivel **amenaza** de inicio es 5 con una primera situación límite que los personajes principales deben resolver de manera rápida.
- ✦ Todas las trampas son consideradas conflictos o retos **peligrosos** sin necesidad de que el director gaste puntos de amenaza. Además, estas trampas siempre hacen un punto más de daño si no son superadas, para mostrar su letalidad.
- ✦ Ya sea para toda la historia o para cada prueba, los jugadores deben ser conscientes que sus personajes tienen un **tiempo límite** para actuar. Se deben cronometrar los actos en tiempo real.
- ✦ Todos los personajes deben tener un **hito** que les relaciona (no el mismo hito). Esta conexión se utiliza para realizar giros de la trama, por lo que los jugadores no deberían conocerla. Un ejemplo de esto sería que todos los personajes están relacionados con la muerte de una persona, pero mientras que para algunos la conexión es muy directa (el funcionario de prisiones que administra la inyección letal), para otros puede estar muy alejada (el agente de seguros que le denegó la cobertura para pagar la medicación de su hija, lo que le empujó al robo).
- ✦ Las muertes, aunque brutales y frecuentes, siempre son significativas, por lo que todos los personajes secundarios son personajes con nombre.

- ✦ Este género hace uso frecuente de las reglas de **reemplazo**, sustituyendo a los personajes principales por los distintos secundarios con nombre que les acompañan.
- ✦ Una vez por historia, cada personaje principal puede hacer uso de **fuerzas de flaqueza** sin coste de puntos de superación.
- ✦ Los jugadores que activando una **complicación** de otro personaje principal obtengan un beneficio directo, ganan un punto de superación.
- ✦ Prepara muy bien las trampas y procura que sean variadas, imaginativas y mortíferas. Deben representar retos solucionables, aunque no tiene porqué ser fáciles y pueden exigir sacrificios: perder un miembro, acusar a alguien, contar un secreto... referéncialas en función de la característica que usen en los retos.

Ambientación y atrezo

- ✦ Es importante que la tensión de la partida también se incremente en la realidad. Por eso, el uso de un reloj o cronómetro visible que marque el tiempo que les queda a los personajes puede ser un recurso muy útil.
- ✦ Pueden utilizarse puzzles reales o esquemas de la trampa para que los jugadores se hagan una idea de la prueba.
- ✦ Puede ser muy evocador grabar un video donde aparezca el villano dando las instrucciones de la próxima prueba. Otra opción puede ser un escrito o grabación donde se dan las distintas reglas o una combinación de todos estos métodos.

Amenaza

Avance de la trama

5 - 7

La historia comienza con los distintos personajes enfrentándose a la primera prueba. No saben qué hacen allí, cómo llegaron o cuál es su cometido. Desde la primera prueba verán la muerte de cerca, ya sea por ellos mismos o por algún compañero. La trama avanza incrementándose el nivel de amenaza según los personajes secundarios con nombre van siendo eliminados.

8 - 9

La historia está llegando a su fase final. Las pruebas son cada vez más complejas y los sacrificios mayores. Los personajes principales empiezan a entender porqué están viviendo estas situaciones y se comportan como parte del juego. Los personajes compiten entre ellos por sobrevivir. En este momento ya han muerto algunos de los personajes principales siendo sustituidos por secundarios con nombre.

10+

Es el momento del flashback que sirve para que los personajes principales descubran que han hecho mal e incluso, porqué están ahí. Se produce la prueba final y el superviviente sale del lugar. Cómo le ha cambiado la situación es algo que depende de sí mismo. Fin del juego.

SLASHER

Las historias de terror de este corte suelen tratar de un asesino despiadado y brutal que va eliminando a los protagonistas (normalmente adolescentes o jóvenes) uno a uno. Puede haber una relación oculta entre el asesino y los personajes, lo que explica tanto su odio hacia ellos como su propia existencia.

Estas historias pueden comenzar con un ritmo lento para avanzar muy rápidamente según se acerca el final o mostrar unas escenas de violencia brutal desde el principio. En este género se puede distinguir entre las historias que transcurren en territorio del monstruo y las que ocurren fuera él.

En el primer caso, la narración suele consistir en un viaje en el que los personajes principales van hacia un lugar, pero terminan perdidos y dando con la guarida del asesino. En estos casos el ritmo es lento hasta bien entrada la historia o hasta que se produce el primer asesinato. Desde este momento la trama es una contrarreloj entre los personajes principales y el monstruo, en la que los primeros tratan de escapar y sobrevivir y el asesino les mata sin piedad.

En el caso en el que el asesino no esté en su territorio, el ritmo alterna los ataques con momentos de calma en los que los personajes principales no saben qué ocurre y tratan de investigar quién será la próxima víctima o porqué el asesino les persigue.

Los enemigos de estas historias suelen ser icónicos, con elementos pintorescos como una máscara, un arma característica o una vestimenta específica. Aunque sean humanos, su rasgo principal es que son inusualmente fuertes y duraderos: pueden recibir infinidad de golpes, cuchilladas o cortes, que seguirán levantándose hasta que no elimine a todos los protagonistas. En algunas ocasiones, los enemigos pueden ser seres sobrenaturales o criaturas animadas por un espíritu, como un muñeco.

En estos filmes los enemigos son muy distintivos, y las historias suelen estar centradas en qué les pasó y qué les ha llevado a matar. Esto suele estar relacionado con valores familiares muy fuertes y patológicos o infancias desgraciadas llenas de abusos que llevan al enemigo a transformarse en un ser incomprendido y de moral difusa o totalmente carente de empatía.

Los personajes son principalmente estereotipos de estudiantes: animadoras, freaks, deportistas universitarios y chicos drogadictos en busca de aventuras, son los ejemplos más comunes. El género *slasher* trata la fragilidad y normalidad de los personajes para hacer la situación más cotidiana al espectador juvenil.

El final suele estar relacionado con la difícil eliminación del enemigo principal: es muy normal que en estas películas el asesino se levante de manera sorprendente, tras recibir varias heridas mortales. Los finales en este género tienden a alargarse, hasta que los pocos supervivientes terminan definitivamente con la amenaza... ¡al menos durante esta entrega de la saga!

Algunos ejemplos de películas *slasher* son *La matanza de Texas*, *Halloween*, *Muñeco diabólico*, *Scream*, *Viernes 13*, *La casa de los mil cadáveres*.

Reglas

- ✦ Independientemente del tipo de *slasher* que se esté jugando, los inicios suelen ser moderadamente lentos (entre 0 y 2 puntos de **amenaza**). En los casos en los que no se juega en la guarida del asesino pueden aparecer asesinados personajes secundarios con nombre con una relación moderada con los protagonistas.
- ✦ Los personajes principales deben tener un **hito común** relacionado con el asesino. Por ejemplo, todos los jugadores presenciaron un accidente y huyeron de la escena (el accidentado es el asesino que vuelve en busca de venganza).
- ✦ Los personajes principales, incluso si pertenecen al mismo colectivo, muestran rivalidades entre ellos. Es recomendable que el grupo sea heterogéneo y las capacidades de sus miembros se complementen.
- ✦ Es frecuente que los personajes principales sean víctimas de sus **complicaciones**. Una vez por historia, el director puede hacer uso de la complicación de cada personaje principal sin necesidad de gastar puntos de amenaza (pero el jugador sigue recibiendo un punto de superación por ello). Marca la complicación en la ficha de personaje para recordar que se ha hecho.



- ✦ La **protección de guión** de los personajes principales desaparece cuando el nivel de amenaza llega a 5. Usa la regla de remplazo cuando los personajes principales mueran, a no ser que la amenaza sea 8 o mayor.
- ✦ En cambio, el director no tiene que gastar puntos de amenaza para usar la protección de guión del monstruo hasta alcanzar 10 puntos de amenaza. A partir de ese momento el monstruo pierde su protección de guión.

Ambientación y atrezzo

- ✦ Simulaciones de noticiarios o circulares donde se expliquen los asesinatos son un recurso útil.
- ✦ Si el asesino es un alma que ha poseído algún objeto o persona, un libro antiguo con símbolos mágicos puede dar una idea a los jugadores de cómo escenificar el ritual de encierro. También puede ser divertido tener una versión del objeto presente durante el juego.
- ✦ Es útil tener y mostrar aquello que hace al enemigo característico: su sombrero roído, la máscara de hockey, su machete o cualquier otra cosa que le haga icónico.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Se presenta a los distintos personajes. Éstos pueden llevar una historia paralela o estar realizando alguna actividad juntos (como el viaje de fin de curso).
3 - 4	En un <i>slasher</i> de viaje en el que los personajes terminan en la guarida del asesino, este periodo se utiliza para que éstos se den cuenta de que están perdidos y su viaje puede arruinarse. En el caso de ser una historia que transcurre en el terreno de los protagonistas, pueden aparecer las primeras víctimas (personajes secundarios sin nombre).
5 - 7	El asesino se presenta y asesina a alguno de los personajes principales o a un secundario con nombre de manera brutal. La escalada a la locura y la supervivencia comienza.
8 - 9	Los personajes principales deben conocer o haber planeado alguna manera de acabar con el asesino. No quedan muchos personajes (ni secundarios ni principales), y los supervivientes no tienen por qué ser los más fuertes.
10+	La lucha final contra el asesino. Los personajes principales ponen en práctica lo que hayan ensayado (si han planeado algo), y se enfrentan al asesino. Pese a fallar una primera vez el plan, finalmente los personajes principales supervivientes consiguen alejar la amenaza de sus vidas y pueden estar tranquilos... por el momento.

EXORCISMOS

Este género del terror se caracteriza por centrar la acción en el exorcismo de una persona joven (habitualmente un chica) poseída por un diablo, ya sea narrado en directo o de manera retrospectiva. En algunas historias el demonio puede ser sustituido por un espíritu u otra presencia invisible.

La trama avanza mientras presenciamos una evolución lenta del poseído, hasta la primera aparición de los exorcistas. Con la aparición de los religiosos, el diablo hace un acto de presencia más fuerte, acelerando la narración hasta el clímax final.

El demonio, normalmente basado en la religión cristiana, utiliza el cuerpo como receptáculo y forma parte del mundo que conocemos manifestándose a través del poseído. Dañarlo de modo físico implicaría dañar al poseído, lo que no es deseable. Por tanto se usan métodos religiosos o mágicos para expulsar al demonio, produciendo el menor daño posible.

El diablo suele escoger a una chica joven como recipiente. Esta elección está basada en las ideas religiosas de que la mujer es una manifestación del mal o el pecado en la tradición judeocristiana, así como en la analogía de que la mujer es la “madre” y, por tanto, el canal para entrar al mundo.

Las manifestaciones del demonio en la víctima son diversas y desagradables: retorcerse hasta quebrar huesos, vomitar, andar por las paredes y techos, convulsionarse y también acciones sexuales agresivas. Este género utiliza el contraste de ver a una persona inocente realizar actos grotescos como punto fuerte de las historias.

En este género existen grupos muy diferenciados de personajes, cada uno con sus particularidades únicas. En primer lugar están los padres de la víctima. Suelen ser personas de edad medianamente avanzada que se encuentran con un problema que ni entienden ni pueden solucionar. Su función es principalmente preocuparse y buscar ayuda, por lo que suelen ser personajes secundarios con cierta relevancia.

Por otro lado están los exorcistas que son casi siempre los personajes principales. Suelen ser grupos poco numerosos (normalmente dos personas), que son expertos en las artes religiosas o místicas. Están consagrados, de manera que tienen dedicación plena a su Dios y al exorcismo. Así mismo, dentro del grupo es normal que haya un líder: un exorcista experto de edad avanzada que ha participado en otros exorcismos en el pasado. Junto a él, el resto de personajes suelen ser jóvenes sin mucha experiencia, aprendices, que nunca han vivido algo similar. En otras historias los exorcistas religiosos son remplazados por estudiosos científicos de lo paranormal. Esto incluye médiums, parapsicólogos, etc. y permite un grupo de personajes principales más numeroso. Nada impide que ambas perspectivas confluyan en una historia.

El resto de personajes secundarios suelen tener roles en función de la historia a presentar, aunque lo más común es encontrar testigos o amigos de la persona

poseída, así como médicos y otros escépticos que tratan de buscar una explicación racional al estado de la víctima.

El final de estas historias puede ser previsible, aunque intenso. Pese a que las historias más modernas de este género tratan de darle un enfoque novedoso, lo más frecuente es terminar con que la joven es desposeída tras una lucha tenaz entre los exorcistas y el demonio. Es posible que alguno de los exorcistas muera (normalmente el de mayor edad) pero el final suele presentar la tranquilidad de terminar con la amenaza.

Ejemplos de este género son *El exorcista*, *El exorcismo de Emily Rose*, *Réquiem*, *El último exorcismo*, *El ente*.

Reglas

- ✦ El nivel inicial de **amenaza** es 0.
- ✦ Los protagonistas (personajes principales y secundarios con nombre) deben tener rasgos relacionado con la religión en general o el exorcismo en particular o con la parapsicología. En mayor o menor medida se presupone que los jugadores están preparados para realizar un exorcismo.
- ✦ El grupo se apoya mutuamente y está a las órdenes de un **líder** (normalmente el exorcista más experimentado o la médium). Este líder puede tener un **rasgo sobrenatural** relacionado con la expulsión de los demonios o espíritus.
- ✦ La criatura sólo puede ser expulsada mediante técnicas religiosas, mágicas o psíquicas. Es una lucha principalmente espiritual. Por tanto los conflictos cognitivos y de interacción son los más importantes.
- ✦ En este género, la **protección de guión** no puede aplicarse a los retos o conflictos físicos.
- ✦ Todos los personajes principales caen en algún momento de la historia en sus pecados más profundos: el director puede activar gratuitamente una **complicación** de cada uno de los exorcistas una vez por historia. Haz una marca en la ficha de personaje para recordar que esa complicación fue activada de este modo.

Ambientación y atrezzo

- ✦ Revistas o periódicos con noticias sobre exorcismos. Imágenes sobre exorcizados también dan una idea de lo que ocurre y cómo puede terminar.
- ✦ Material de exorcismo: una biblia, crucifijos, collares de cuentas budistas, libros de otras religiones, etc.
- ✦ Grabaciones con voces inquietantes, mensajes grabados al revés, gritos o ruidos siniestros.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Los personajes aparecen en sus tareas cotidianas. Se muestran tranquilos y sin una actividad relacionada con los exorcismos.
3 - 4	La víctima de la posesión hace acto de presencia y se narran algunos hechos relacionadas con ella. Los padres o familiares de la víctima se ponen en contacto con los exorcistas.
5 - 7	Los exorcistas hacen una primera visita para corroborar los hechos. Aparecen los primeros enfrentamientos. Es posible que el demonio reconozca al más viejo de los exorcistas, recordándole la primera vez que intentó acabar con él.
8 - 9	Se prepara la batalla final. Los exorcistas ya han averiguado la clase de demonio a la que se enfrentan y saben a qué atenerse. Preparan su equipo así como lo que van a hacer o decir. Se presentan el día señalado y comienzan el ritual. Será una escena que empieza desde lo más sencillo o sutil hasta lo más violento y brutal. El demonio intentará por todos los medios mantenerse en el mundo, por lo que usará todo tipo de tretas: asustarles o intimidarles, seducirles, engañarles, tentarles... todo es lícito para el demonio.
10+	El demonio saca todo su poder y trata de dañar al poseído. La lucha se recrudece y puede morir alguno de los personajes principales. Finalmente el demonio es exorcizado y se hace balance de las consecuencias del exorcismo. Lo normal es que el poseído quede sano y salvo, o al menos no muy dañado. Los personajes principales pueden estar todos o que haya habido alguna víctima (habitualmente, el líder).

TORTURE PORN

El género *torture porn* muestra de manera muy explícita la violencia a la que puede llegar a ser sometida una persona. El terror que genera se basa principalmente en mostrarnos imágenes muy duras y realistas que ponen en contraste el aguante de la víctima y la capacidad de mal del ser humano, de manera hiperrealista. También son comunes las escenas de sexo, mezclando las pasiones de manera inquietante. No es un género para estómagos sensibles.

Estas historias suelen tener comienzos pausados con el objetivo de orientarnos y pintar el escenario donde va a transcurrir la acción para, posteriormente, recrearse

en las distintas atrocidades presentadas. En estas historias se nos muestra de manera sutil el proceso de aislamiento que sufren las futuras víctimas, de modo que el monstruo pueda realizar su trabajo sin prisas. Viajes a países desconocidos, ofertas de trabajo que terminan siendo una trampa o el mismo asesino que pone a la víctima en contra de su grupo son algunos ejemplos de esto.

Los enemigos pueden ser una única persona o un grupo. Suelen tener rasgos sociopáticos y se muestran fríos y calculadores. Los asesinos son despiadados y no dan pie al remordimiento. En algunos casos ni siquiera es importante el individuo en sí, sino transmitir la inseguridad y el terror de no conocer los límites de la violencia humana.

Los protagonistas suelen pertenecer a colectivos débiles: jóvenes estudiantes, viajeros en zonas muy lejanas a sus casas, chicos que tratan de divertirse experimentando cosas nuevas, personas con necesidades afectivas. Lo importante es que se vea claramente el contraste de una criatura extremadamente despiadada frente a una persona débil. El uso de personajes principales cercanos al público puede utilizarse para que empaticemos más con la situación.

Los finales de estas historias suelen ser trágicos, aunque habitualmente la última víctima sobrevive y escapa. En estas historias se trata de mostrar hasta dónde aguanta nuestro cuerpo y cómo en ocasiones se pueden sacar fuerzas de flaqueza



para sobrevivir. Los finales están cargados de una gran intensidad y tensión que deben ser bien reflejados en el juego.

El género *torture porn* debe su origen a películas como *Holocausto caníbal*, aunque fueron *Hostel* y su secuela las primeras en recibir este denominador. Otros films que podríamos categorizar dentro del mismo grupo son *Caos*, *Murder set pieces*, *The Butcher* o *Calvario*.

Reglas

- ✦ Los inicios de estas historias sirven para presentar a los personajes principales y secundarios con nombre y su situación actual. Suelen tener principios lentos que, sutilmente, nos muestran elementos o pequeños acercamientos a la brutalidad que vamos a presenciar. Armas oxidadas, comportamientos extraños de algún personaje o pasar cerca de un matadero pueden ser algunos ejemplos. La **amenaza** inicial es 2.
- ✦ Normalmente los protagonistas se conocen: son amigos, pareja, familia, etc.
- ✦ Hay que diseñar bien al monstruo: pensar en el tipo de historia que queremos contar y hacerle encajar. No es lo mismo que el antagonista sea un antiguo carnicero que ahora hace películas *snuff*, que un psicópata que colecciona víctimas. Sus formas de actuar y su psicología también estarán relacionadas con esto: en el primer caso será sucio y **brutal** y en el segundo será meticulado y **ordenado**. En función de esto, si el monstruo es brutal incrementa en un punto el daño que haga en todos los conflictos físicos peligrosos; si es ordenado incrementa en un punto el daño que haga en todos los conflictos sociales peligrosos.
- ✦ Hay que permitir que los personajes principales escapen tras un tiempo de ser torturados. Es más importante que sobrevivan con las secuelas: ahí reside el impacto psicológico. Los personajes principales pueden declarar **sacar fuerzas de flaqueza**, **no es tan grave como parecía** o **apresurarse** (una de las tres) sin coste una sola vez por historia, siempre y cuando el nivel de amenaza sea 8 o más.
- ✦ Los personajes en estas historias suelen tener **accidentes** aparatosos. Todo reto físico se vuelve peligroso (sin coste para el director) cuando la amenaza alcanza 8 o más puntos.
- ✦ **Presenciar** cómo se tortura a un compañero es un reto mental peligroso de dificultad 9, aunque puede utilizarse protección del guión para evitar este daño sea cual sea el nivel de amenaza.

Ambientación y atrezo

- ✦ Videos donde se representen torturas o gente torturada (por ejemplo extraídos de películas de este género), puede ser un buen documento gráfico para que los jugadores vean lo que les pueda pasar.

- ✦ Escenifica alguna escena: usa cuerdas y sujeta al jugador de manera que sienta la presión. El director u otro jugador puede aparecer con una mascarilla de médico y un serrucho de plástico.
- ✦ En algunas situaciones puede ser impactante dejar sobre la mesa un trozo de carne: si hablas de que acaban de cortarle un brazo a un personaje principal y golpeas la mesa con un filete grande, el susto y la inmersión pueden ser profundas.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Se narra la situación inicial y qué están haciendo los protagonistas de manera tranquila, desenfadada o incluso divertida. El grupo va a pasárselo bien y a disfrutar. La idea es presentar situaciones tranquilizadoras pero con algún tinte inquietante. Sin embargo, los protagonistas tienden a ignorar o reírse de esas señales.
3 - 4	Los personajes principales tienen algún accidente: se avería el coche en el que iban, se pierden de su ruta, por lo que eran contratados no es exactamente lo que les prometían o alguien que conocen (un secundario con nombre) desaparece en extrañas circunstancias.
5 - 7	Tras una recuperación de la confianza, la tensión aumenta. El monstruo les acecha y ellos lo notan, sin saber qué ocurre. Los personajes principales saben que algo raro ocurre y anticipan que algo malo va a ocurrir. Antes de que puedan evitarlo son atacados: un secundario con nombre muere y los personajes principales son capturados. Se narran algunas torturas menores pero gráficas (astillas en las uñas, quemaduras al rojo, etc.).
8 - 9	Es el momento de la tortura principal. La escena se recrea en esta situación, de manera lenta y detallada, provocando el terror al no conocer el límite. Los personajes luchan desesperados por liberarse sabiendo que son los siguientes. Algún personaje principal muere en el proceso de ser torturado o tratando de huir.
10+	Cuando la esperanza parecía perdida, un personaje herido por las torturas recibidas consiguen escapar hiriendo al monstruo en el proceso. Este personaje trata de huir de la escena en busca de ayuda o intenta rescatar a sus compañeros. La tensión es máxima y se incrementa al descubrir el estado de los demás personajes principales, que estarán horriblemente mutilados o muertos. El monstruo puede reaparecer para tratar de darle caza, pero el personaje finalmente consigue escapar, aunque a duras penas.

AISLAMIENTO

Este género basa la escalada de tensión en situaciones en las que los personajes principales están aislados con el monstruo. Principalmente utiliza el terror psicológico y el miedo a lo que pueda pasar, más que escenas explícitas o desagradables, aunque muchas de estas historias no escatiman en violencia.

La narración hace énfasis en el terror psicológico, en que los protagonistas son conscientes de su aislamiento y en que el monstruo está acechándoles en cada momento. El ritmo se acelera puntualmente en los instantes en los que el enemigo hace acto de presencia para atacar al grupo.

Los enemigos pueden ser de cualquier tipo, aunque son frecuentes las criaturas sobrenaturales o alienígenas. También aparecen en este género los animales, sean normales o mutados de algún modo. Incluso los acechadores humanos tienen cabida en este género. Se utiliza o el miedo a lo desconocido o el terror a lo cercano. El monstruo acecha a los protagonistas quebrándoles de manera psicológica, para después atacarles de manera física. No tiene porqué tener nada contra los personajes: simplemente los elimina porque están ahí, aunque muchas veces el monstruo lucha también por su propia supervivencia.

Típicamente, el monstruo es una criatura que puede morir. Pero eso no significa que matarle sea una tarea fácil: puede que no esté solo, que sea extremadamente fuerte y letal, o incluso que tenga una naturaleza intangible.

Los personajes forman un grupo existente antes de la aparición del monstruo: un conjunto de investigadores en el polo norte, unos contrabandistas espaciales, una familia encerrada en casa, etc. Existen lazos importantes entre ellos y tienen una fuerte confianza, aunque pueden tener también sus diferencias. En algunas historias se aprovechan estas diferencias para destruir al grupo desde dentro, haciendo que la amenaza les posea o suplante, y siembre la paranoia entre ellos.

Los protagonistas pertenecen a cualquier colectivo apropiado para el escenario, aunque, a diferencia de otros géneros, suelen ser colectivos parecidos, con conocimientos y capacidades semejantes. Todos comparten un lado humano y vulnerable, algo que el monstruo aprovechara para acabar con el grupo.

Los finales de estas historias presentan la soledad como punto de cierre. La amenaza puede ser eliminada o disuadida, pero los pocos supervivientes que quedan siguen aislados y muy probablemente incomunicados. No les queda más que esperar a ser rescatados de alguna manera, si es que la ayuda llega algún día.

Alien: el octavo pasajero, La cosa, La habitación del pánico, Secuestrados, Ils, La hora fría o El infierno bajo tierra son ejemplos de este género.

Reglas

- ✦ La amenaza inicial es 0.
- ✦ Los protagonistas deben tener **perfiles similares** y lazos fuertes: incluso los grupos de científicos se unen entre ellos tras pasar tres meses en el desierto.
- ✦ Los personajes principales deben tener un **rasgo común** que refleje que pertenecen al mismo colectivo (por ejemplo *medicina* o *minería*).
- ✦ El monstruo puede inspirar terror tanto por su aspecto, como por lo que es capaz de hacer. No te limites a hacerlo letal, dale la capacidad de generar miedo por lo que representa. La primera vez que vean al monstruo, los personajes principales deben superar un **reto mental peligroso** a dificultad 7, sin coste de amenaza. Las veces siguientes que los personajes vean al monstruo, el director puede pedir otro reto peligroso de cognición, pero entonces deberá pagar un punto de amenaza, aunque un único punto afectará a todos los presentes.
- ✦ Los personajes principales van muriendo poco a poco hasta quedar unos pocos (tres a lo sumo) en el enfrentamiento final. La **protección de guión** se pierde cuando la amenaza alcanza el nivel 5. Hasta llegar a amenaza 8 o más, los jugadores pueden hacer uso de las reglas de **reemplazo**, sustituyendo su personaje por un personaje secundario con nombre.
- ✦ La lucha final contra la amenaza puede terminar con ésta o al menos hacerla huir. El combate con el monstruo debe potenciar el uso de la maña y la astucia de los personajes: se pueden utilizar trampas artesanales, engaños e incluso señuelos humanos. Los personajes principales pueden usar su característica **cognición** en lugar de acción en los conflictos de combate con el monstruo si emplean estas estrategias.
- ✦ Cuando la amenaza sea 8 o más, los jugadores pueden **activar cualidades** sin coste cuando su personaje utilice la característica de cognición en un conflicto contra el monstruo una vez por historia.
- ✦ Los personajes principales pueden hacer uso de **fuerzas de flaqueza** sin incrementar la amenaza si esta ya es 10 o más (el punto de superación gastado para esto simplemente se pierde).

Ambientación y atrezzo

- ✦ Material viscoso si el enemigo es alienígena, para sentir su repugnante tacto.
- ✦ Como los escenarios suelen ser lugares localizados y conocidos por los protagonistas, los jugadores pueden tener acceso a un mapa de las instalaciones para organizar su defensa.
- ✦ Si los protagonistas son un equipo de rescate, puede ser interesante usar grabaciones o escritos de las anteriores víctimas narrando algunos hechos.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Se explica quiénes son los protagonistas y qué hacen ahí.
3 - 4	Empiezan a ocurrir sucesos extraños que elevan la tensión (un secundario con nombre muere o desaparece, un dispositivo es sabotado, se reciben llamadas extrañas). El grupo puede comenzar a escindirse o a dudar los unos de los otros. Los personajes tienen que ser conscientes de que están incomunicados. No tienen más salida que solucionar el problema ellos mismos.
5 - 7	El monstruo hace acto de presencia: los personajes principales pueden sentir culpabilidad al ver que el enemigo no es interno. Se comienzan a valorar sus capacidades y letalidad, así como las posibilidades de los personajes de hacerle frente. Los personajes principales empiezan a morir.
8 - 9	Los supervivientes planean alguna forma de eliminar al monstruo. Trazan planes con los elementos que tienen y tratan de acabar con él.
10+	Diversos planes fallan o tienen éxito parcial y las bajas en el grupo alcanzan su máximo. Cuando todo parecía perdido, el último plan desesperado tiene éxito, aunque normalmente implica la destrucción de los medios de supervivencia de los personajes (su nave espacial, los generadores eléctricos de la base, etc.) o el sacrificio de alguno de ellos. Tras terminar con la amenaza, los personajes se enfrentan a un nuevo problema: la supervivencia en una situación de aislamiento.

CASAS ENCANTADAS

El género de casas encantadas basa toda la tensión y miedo en los acontecimientos sobrenaturales que van surgiendo progresivamente de la casa y como esto va afectando a los protagonistas, llegando incluso al hundimiento de alguno de ellos.

Estas historias suelen comenzar con una herencia o una oportunidad de compra inesperada de uno de los protagonistas que le hace adquirir una antigua mansión familiar. Lo que en un inicio parece ser un golpe de suerte en seguida se trunca en una maldición para los amigos y familiares de dicho protagonista.

Las casas suelen arrastrar historias tétricas y con una gran carga emocional que es lo que las hacen estar malditas. Asesinatos en masa, el crimen de algún familiar en el pasado o torturas en un sótano escondido son algunos de los ejemplos.

La casa trata de comunicarse con los inquilinos y principalmente con el protagonista que normalmente está más vinculado a ella por líneas de sangre o simple afinidad. En algunos casos, como si de una historia de fantasmas se tratase, la casa busca que le ayuden encontrando la fuente del mal y dándole sepultura o algo similar. En otros casos, la casa encantada busca la venganza de los que allí fueron torturados o asesinados.

Los inicios en este género son lentos: el protagonista consigue la casa y lo comunica a su familia y amigos, se muda con su familia y tras unos momentos de tranquilidad empiezan a suceder acontecimientos extraños, ruidos de pasos o imágenes perturbadoras. Estos acontecimientos van subiendo de nivel según avanza la trama hasta terminar en un clímax donde los personajes principales pueden llegar a ser atacados e incluso asesinados por los propios efectos de la casa.

Es también bastante común que estos acontecimientos sean percibidos como más dañinos por el resto de personajes que por el protagonista que adquirió la casa. Normalmente este personaje sufre una serie de transformaciones mentales que le hacen estar más unido a la casa y menos unido con su familia o amigos, lo que puede hacer que llegue a traicionarles.

El resplandor, La morada del miedo o Poltergeist son algunos ejemplos.

Reglas

- ✦ El nivel de amenaza inicial es 0. Las historias comienzan pausadas con el cambio de vivienda visto como algo muy positivo para los distintos personajes principales.
- ✦ La **protección de guión** se mantiene durante toda la historia para los retos y conflictos sociales y mentales.
- ✦ La amenaza sube automáticamente 1 punto tras una escena en la que la casa se ha manifestado.
- ✦ Los descriptores del lugar coinciden en varios puntos con los del monstruo, pudiéndose usar de manera combinada. Los atributos físicos son nulos y los mentales normalmente también lo son. La casa tendrá algún poder que le permita usar su puntuación de interacción para los conflictos físicos e incluso mentales contra los personajes.
- ✦ El monstruo no puede ser destruido hasta dar con la historia que oculta. Las historias basadas en este género contendrán una escalada de pistas en las que los distintos personajes esquivarán los ataques de la casa mientras recopilan información con el objeto de entender lo que esta ocurriendo.
- ✦ El monstruo suele tener alguna habilidad sobrenatural que le permita enajenar mentalmente a un personaje o atraerle de nuevo a la casa y alguna capacidad que impida dañarla, como la habilidad de reconstruirse a sí misma.

- ✦ Por otro lado, los personajes pueden gastar puntos de superación para evitar el influjo mental de la casa y tratar de resistirse a ella. Una vez por historia (y si el nivel de amenaza es de 7 o menos), cuando el monstruo logre dominar a un personaje principal, este puede gastar un punto de superación y resistirse a su influjo.

Ambientación y atrezo

- ✦ Decoraciones de casas antiguas como candelabros, vajillas y vasos viejos e incluso un gran retrato antiguo, pueden ser elementos decorativos que sumerjan a los jugadores en la estética de la casa.
- ✦ Son útiles los recortes de periódico o simulaciones de los mismos con historias siniestras sobre mansiones encantadas.
- ✦ Sonidos de viento o animales, como búhos o lobos, para el ambiente del entorno a la casa y de pasos o cosas cayendo para el interior son efectos que permiten a los jugadores sumergirse en la atmósfera.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	La historia comienza con la adquisición de la mansión, apartamento o lo que corresponda. Los personajes principales están contentos e ilusionados con la nueva casa.
3 - 4	Comienzan a escucharse sonidos extraños y a ocurrir acontecimientos difícilmente explicables en la casa durante la noche. Las primeras pistas pueden ser descubiertas.
5 - 7	La actividad de la casa se generaliza al día y en cualquier momento puede atacar. Algún personaje principal puede comenzar a dar síntomas de enajenación. Comienzan a morir algunos personajes secundarios.
8 - 9	Los personajes principales han encontrado suficientes pistas y conocen la historia de la casa. Pueden enfrentarse abiertamente a ella y a las personas que haya controlado.
10+	Descubrimiento final: los jugadores encuentran la sala o lugar relacionado con la historia donde se perpetraron los crímenes o está el objeto maldito. La casa se defiende a la desesperada precipitando el final. Los jugadores supervivientes al enfrentamiento se libran del influjo de la casa, aunque el recuerdo de lo vivido queda para siempre dentro de ellos.

EXPERIMENTOS

El horror que produce este género mezcla los sentimientos de tortura con la despersonalización de los protagonistas. Los personajes son víctimas de algún tipo de experimento que les hace vivir en sus carnes el dolor de las mutaciones a las que son sometidos y la dificultad de aceptar en lo que se han convertido.

Las situaciones iniciales de estas historias poco tienen que ver con el desenlace final. Los distintos personajes están de vacaciones o tranquilos en sus lugares de residencia habituales cuando se encuentran con un extraño o son raptados de improviso. Los inicios suelen ser momentos tranquilos en los que se presentan a los distintos protagonistas y sus características tanto psicológicas como comportamentales. Es muy importante en estas historias reflejar esto para empatizar con los personajes tras el experimento.

El experimentador suele ser algún tipo de científico frustrado, investigador que se queda sin fondos o un antiguo médico de un régimen dictatorial que actualmente no puede utilizar sus métodos tradicionales de manera "legal". Suelen ser sujetos extraños, de los que no se termina de conocer bien su origen u historia, muy introvertidos pero que denotan una gran inteligencia y habilidad. Tratarán de usar cualquier treta para obtener nuevos especímenes para sus estudios como envenenar o raptar a los protagonistas cuando estén desprevenidos.

Alternativamente, los protagonistas pueden ser voluntarios para el experimento. En este caso, el objeto del experimento suele ser noble y de gran relevancia social (como encontrar la cura para una enfermedad o descubrir una nueva forma limpia de energía) y los protagonistas ser una parte implicada desde el principio, llegando a ocurrir que los propios protagonistas sean los experimentadores. Cuando se opta por esta variante, algo inesperado sale mal y el experimento toma un rumbo muy diferente al esperado.

Tras este inicio, suele haber una escena en la que los protagonistas son llevados a la sala de experimentación, donde se les explica de manera muy detallada en que consiste el experimento y como van a formar parte de él. Esta escena genera mucho impacto, ya que los personajes adelantan el horror. Tras este momento, los protagonistas son dormidos o sedados y permanecen inconscientes hasta despertar convertidos en la creación del experimentador.

En algunas ocasiones el cambio es evidente mientras que en otras los jugadores van sufriendo una escalada de horror según van mutando o van descubriendo los cambios. En cualquiera de los dos casos, los protagonistas buscarán una manera de revertir el cambio y tratarán de vengarse, aunque no siempre podrán volver a ser quienes eran.

Algunos ejemplos son *El ciempiés humano*, *La mosca* o *Splice*.

Reglas

- ✦ Estas historias comienzan con un inicio donde se describen muy bien a los personajes principales: su psicología y forma de actuar. Son importantes por tanto este tipo de características por encima de las demás (interacción y cognición).
- ✦ Los personajes principales suelen pertenecer a distintos grupos, excepto que ellos mismos sean los experimentadores. Tras la descripción de los distintos personajes y algunas rondas de juego separados, los personajes se encuentran y unen.
- ✦ A partir de un nivel de amenaza de 5 y cada vez que haya un nivel de amenaza impar, los personajes principales deben superar un reto peligroso de cognición cuya dificultad es el nivel de amenaza, para representar la escalada mental en el horror.
- ✦ Normalmente los personajes principales no son víctimas mortales del experimento en si mismo, aunque sí lo pueden ser personajes secundarios con nombre. Los personajes principales sobreviven para ser presas del horror en el que se han convertido y de sus efectos secundarios, por lo que mantienen la **protección del guión** en los conflictos y retos físicos hasta el clímax.
- ✦ Una vez por partida, los personajes principales pueden hacer uso de **no es tan grave como parecía** sin el coste habitual.



- ✦ A diferencia de otros géneros, eliminar o detener al monstruo no es lo prioritario. Una vez eliminado al experimentador los personajes deben vivir con su nuevo estado, con lo que los finales de estas historias suelen tener un matiz trágico.

Ambientación y atrezo

- ✦ Documentos, artículos e incluso una presentación de carácter científico para darle credibilidad a lo que el experimentador pretende hacer. También son útiles documentos gráficos de otras películas o experimentos similares ficticios o de la vida real.
- ✦ Se podría escenificar la escena explicativa como si de un congreso se tratase, en el que el director les explique al resto de jugadores por lo que sus personajes van a pasar.
- ✦ Escenografía hospitalaria o científica. Si el director va vestido con una bata blanca causará más impacto e inmersión en la escena.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Se presentan a los personajes principales y sus características más notables. Pueden estar de viaje o en sus tareas cotidianas, pero siempre transmitiendo una cierta seguridad.
3 - 4	Los personajes principales se encuentran con el experimentador y entre ellos si no se conocían de antes. En un inicio parece alguien extraño pero inofensivo, aunque enseguida les drogará y apresará.
5 - 6	El experimentador les explica lo que pretende y da comienzo el experimento. Los protagonistas comienzan a notar los síntomas del cambio en el caso de no ser muy evidentes o chocan directamente con el horror.
7 - 9	Los personajes principales intentarán comprender que les ha ocurrido y tratarán de no sucumbir a la locura. Se revelan contra el experimentador y lucharán por revertir los efectos, buscando volver a ser los que eran.
10+	Los protagonistas terminan con la amenaza del experimentador pero descubren que su estado nunca volverá a ser el mismo. Puede que se adapten a sus nuevas capacidades o puede que sucumban a la presión y el cambio, volviéndose enemigos de lo normal o quitándose la vida.

FOUND FOOTAGE

Este género trata de reproducir hechos terroríficos o historias fantásticas con una perspectiva realista. Lo importante es acercar el terror al espectador de una manera verosímil, haciendo que se rompa la sensación de seguridad.

Las escenas de este género se transmiten a través de cámaras caseras o equipos con imágenes sin filtrar, de manera que da la sensación de que la acción está ocurriendo en ese mismo instante. La acción se narra en primera persona desde la perspectiva de una cámara que está grabando en tiempo real lo que ocurre. Todo gira entorno a la cámara, siendo el núcleo del grupo y el trasmisor de la información.

Los monstruos de este género son muy variados aunque priman las criaturas que, aunque humanas, tienen ciertas capacidades sobrenaturales. La interacción con ellas suele ser violenta y rápida, siendo una amenaza a abatir desde el inicio. Estos monstruos suelen aparecer de improviso, siendo en muchas ocasiones, criaturas a las que apenas se las ve y no se termina de saber bien como son.

Los protagonistas de estas historias tienen muy clara cual es la amenaza. Juegan a ser cazadores de leyendas que tratan de dismantelar una falacia establecida como ciertos fantasmas que habitan en una casa abandonada o una bruja que vive en su cabaña del bosque. Normalmente tienen cierta información relacionada sobre el mito en cuestión y pueden llegar a saber alguna forma de eliminarla en el caso de ser cierta, aunque normalmente esta información es falsa.

Son muy comunes los finales trágicos en estas historias. Alguien ajeno al grupo de protagonistas encuentra la cámara o la cinta de la experiencia y la reproduce viendo su contenido. Este tipo de escenas se pueden utilizar a modo de prólogo introductorio o como giro final, para que el espectador tome lo visto como si de un documento real con final trágico se tratase.

Holocausto Caníbal, *Troll Hunter*, *Evidence* o *El proyecto de la bruja de Blair* son algunos de los representantes de este género.

Reglas

- ✦ Los personajes principales normalmente pertenecen a un mismo colectivo. Un grupo de amigos que se ríen de las leyendas del viejo pueblo de uno de ellos o un grupo de exploradores que quieren rodar un documental en la selva son algunos ejemplos. Los personajes principales deben compartir al menos un rasgo en común.
- ✦ Uno (o varios dependiendo del número de cámaras) de los personajes principales es el "cámara". Narra la acción desde su perspectiva contando lo que él ve y



oye. Si alguno de los personajes principales se separa del grupo, trata su escena aparte sin que el resto sepan lo ocurrido.

- ✦ Cada vez que se apaga la cámara y no hay ningún método de grabación disponible (cámaras de seguridad o móviles, por ejemplo) se produce una elipsis. Recupera la acción cuando vuelva a encenderse la cámara y permite que los personajes expliquen, si quieren, que ha pasado mientras estaba apagada, preferiblemente en boca de sus personajes.
- ✦ Los personajes principales tienen información previa del lugar al que van y de la amenaza que van a combatir (en el caso de que realmente existiera). Por eso, los personajes principales conocen la debilidad del monstruo al comienzo de la historia.
- ✦ Sin embargo, esta debilidad que conocen al principio es falsa. Cuando utilizan sus conocimientos para combatir al monstruo, incrementa un punto la amenaza y escenifica como sus intentos de acabar con el monstruo se basaban en leyendas obsoletas.
- ✦ Es común que los monstruos de estas historias sean muy letales. La protección del guión se mantiene hasta que el nivel de amenaza llega a 6.
- ✦ El director es libre de crear cortes bruscos de la acción, retomándolos donde estime. Puede determinar que se han acabado las pilas de la cámara o algo similar y algunos de los personajes retoman la acción sin que tengamos claro que ha ocurrido durante el corte.

Ambientación y atrezo

- ✦ Grabaciones en video o audio que simulen el falso documental, de manera que los jugadores tengan claro como ven la acción y las consecuencias de separarse.
- ✦ Documentos relacionados con las leyendas con las que se relaciona al monstruo.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Puede haber un prólogo en el que se hable en pasado de los personajes principales y que alguien haya encontrado la cinta que grabaron. Los personajes principales preparan su viaje para descubrir la amenaza. Obtienen varios documentos fiables que les pueden ayudar en caso de encontrarse algo real. Los personajes llegan al escenario y parece confirmarse que sólo son leyendas y que ahí no hay ningún peligro.
3 - 4	Comienzan los primeros descubrimientos o acontecimientos inquietantes. Es posible que se vea al monstruo e incluso les ataque directamente.
5 - 7	Los personajes principales deciden enfrentarse al monstruo. Conocen su punto débil y eso les va ayudar a terminar con él. Sin embargo, las leyendas de donde extrajeron la información estaban equivocadas.
8 - 9	El monstruo ha matado a varios de los personajes principales. La seguridad de los personajes se ha perdido e intentan escapar de una amenaza mucho mayor de lo que ellos pensaban. Hay cambios bruscos en las escenas, reflejando el caos de los últimos momentos.
10+	El monstruo se impone al resto de supervivientes o alguno logra escapar maltrecho para dejar testimonio de lo ocurrido. Si no hubo un prólogo, puede haber un epílogo en el que alguien descubra la cinta.

PARANORMAL / FANTASMAS

Este género englobaría aquellas películas e historias de terror que tratan sobre fantasmas que intentan comunicarse con los protagonistas buscando su ayuda, con el objetivo de advertirles de algo o en busca de venganza.

Este género emplea el miedo a lo desconocido y a aquello que no podemos comprender. Basa sus historias en el concepto de una vida después de la muerte en la que los fallecidos que dejan alguna tarea sin terminar o tienen un gran resentimiento, se mantienen en este mundo en una forma distinta.

Estas historias comienzan con un primer momento en el que los protagonistas tienden a interpretar las señales y contactos como amenazantes: se sienten atacados por la entidad y no comprenden la forma que tiene de contactar con ellos. Los jugadores comenzarán pensando que deben atacar al monstruo como defensa, pero tras este primer momento, los protagonistas se darán cuenta que no es más que una llamada de atención en busca de ayuda. Esto puede ser diferente, como recurso para confundir al espectador, si el espíritu es vengativo, ocurriendo contrario: parece que el espíritu quiere transmitirnos algo o pide ayuda para posteriormente atacar.

Los personajes principales de estas historias pueden tener cierta vinculación con el fantasma o ser gente normal. Es muy común que alguno de los protagonistas tengan capacidades especiales que le permitan contactar con los muertos, aunque no sea consciente de ello y crea que solamente tiene una gran empatía: estos personajes quieren ayudar y resolver el misterio que les rodea.

Cuando el fantasma busca nuestra ayuda, no es infrecuente que haya un segundo monstruo en la historia, normalmente una persona normal que hasta entonces había aparecido como un personaje secundario (aunque podría ser un personaje principal perfectamente). Éste es el asesino contra el que el fantasma clama justicia. Siguiendo las indicaciones del espíritu, los personajes terminarán resolviendo el crimen y tendrán que enfrentarse a este monstruo humano que intentará encubrir sus actos hasta las últimas consecuencias.

A diferencia de otros géneros con fantasmas o que están relacionados con estos, las historias de paranormal / fantasmas son más simples en su argumento. Aunque pueden contener giros sorprendentes en los que el personaje descubra que está muerto o que sus actos condenaron al fantasma, lo normal es que tras conocer las motivaciones del monstruo, el fantasma descanse en paz definitivamente.

Algunos ejemplos de este género son *El sexto sentido*, *Gothika* y *El Internado*.

Reglas

- ✦ Uno de los personajes principales debe tener un rasgo sobrenatural que le permita comunicarse con los muertos.
- ✦ El monstruo se manifiesta de manera compleja para los personajes principales. Tras un inicio con un nivel de amenaza bajo (0-1) las historias adquie-



ren un nivel de amenaza elevado rápidamente (6-7) para, si se trata de un espíritu confundido, decrecer paulatinamente según los personajes descubran el motivo de sus actos, incrementándose de nuevo hasta alcanzar el final. Si por el contrario es un espíritu vengativo, tratará de parecer bueno para confundirles y poder atacarles cuando estén desprevenidos, creciendo de manera normal la amenaza. En cualquiera de los dos casos, finalmente se alcanza un nivel alto de amenaza para representar el clímax final.

- ✦ El monstruo se manifiesta de manera abierta cuando el nivel de amenaza es de 7 o más. Puede interactuar con los personajes principales directamente y dañarles como si de un vivo se tratase. Cualquier **rasgo sobrenatural** de interacción que pueda emplearse para sustituir al atributo de acción pasa a ser gratuito.
- ✦ Cada vez que los personajes principales tengan un encuentro con un monstruo vengativo, se genera un punto de amenaza automáticamente.
- ✦ En este género, el objetivo principal de los personajes principales es descubrir la debilidad del monstruo. Sin ella no pueden hacer que descanse en paz.

Ambientación y atrezo

- ✦ Psicofonías o “voces del más allá” que sirvan para ambientar las escenas.

- ✦ Alguna foto vieja o atrezzo de épocas pasadas en las que el fantasma viviera. Es importante que estas imágenes contengan alguna pista del motivo de la condenación del espectro, de manera que los jugadores descubran el misterio.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Se presenta a los personajes principales quienes parecen vivir unas vidas normales. Uno de ellos comienza a descubrir que tiene una sensibilidad especial que le permite comunicarse con los muertos.
3 - 4	El monstruo comienza a comunicarse con el personaje principal con capacidad especial de manera más directa y de manera indirecta con el resto. En función del tipo de monstruos, esta comunicación será violenta o pacífica.
5 - 7	Se destaca la verdadera imagen del monstruo: el vengativo que parecía bueno se muestra como una verdadera amenaza y el confundido muestra que sólo necesita ayuda. Los personajes principales se centran en descubrir sus historias.
8 - 9	Los personajes principales se acercan a la verdadera historia del monstruo. Algunos personajes principales pueden haber muerto a manos del espíritu vengativo.
10+	El clímax final: los personajes principales terminan de descubrir el secreto y dan descanso al monstruo. Este es el momento para los giros y finales menos comunes. ¿Quién es el fantasma realmente?

TERROR PSICOLÓGICO

Las historias de terror psicológico se centran en los aspectos más mundanos del miedo y en la confusión. Son historias que ahondan en un miedo tangible, en el que el acoso y las situaciones cercanas toman una verdadera forma.

Estas historias juegan con elementos del día a día para presentar las situaciones aterradoras en las que se basan. En algunos casos, las historias tienen una trama que relaciona directamente al monstruo con las víctimas como en el caso de las historias policíacas, de psiquiatras o exparejas. En otros casos, los protagonistas se encuentran con una situación de acoso de pronto, en el que un vecino e incluso una niñera se obsesionan con ellos.

En este género, como su nombre indica, prima el terror a lo que vaya a pasar, a la expectativa, más que a lo más visual o explícito. Los monstruos son personas muy carismáticas e incluso que puedan parecer de confianza. Tienen personalidades psicopáticas que esconden en una máscara de empatía y cercanía. Son muy obsesivas y lo más común es que escojan al personaje principal como víctima por cumplir alguno de sus estereotipos.

La tensión de estas historias es creciente, con finales que pueden presentar giros sorprendentes. Lo importante es narrar la tensión y el sufrimiento de la indefensión ante un monstruo que te controla y juega contigo. Cada movimiento debe parecer inútil y se debe tener la sensación de que cada vez el monstruo gana más terreno.

Estas historias cuentan con finales explosivos y dramáticos, unas veces para la víctima y otras para el acosador, aunque siempre quedará en la memoria su presencia y sus actos.

Algunos ejemplos de este género son *La mano que mece la cuna*, *El silencio de los corderos* y *De repente un extraño*.

Reglas

- ✦ Estas historias comienzan con niveles de amenaza bajos y sin cambios bruscos.
- ✦ Este tipo de historias están pensadas para grupos pequeños de jugadores (dos o tres) para mantener la tensión y el miedo.
- ✦ Uno de los personajes principales es en el que recae todo el peso de la historia. El resto de personajes ayudan a este personaje contra la amenaza futura. Este personaje puede hacer uso de la regla **protección del guión** durante toda la historia. Por el contrario, no podrá hacer uso de la regla sacar fuerzas de flaqueza para plasmar la impotencia que sufre.
- ✦ Por su parte, los personajes principales ayudantes pueden usar una vez por historia sin coste la regla **apresurarse**.
- ✦ La debilidad del monstruo debe estar relacionada con una cualidad de uno de los personajes principales.

Ambientación y atrezzo

- ✦ Según avance la trama se puede hacer uso de recortes o historias simuladas que traten temas similares a los que viven los personajes: raptos, asesinatos rituales, acosos...
- ✦ Una melodía característica para cada vez que aparezca el monstruo, de manera que la tensión se asocie a esa melodía y siempre que suene los jugadores se preparen.

Amenaza	Avance de la trama
0 - 2	Tras la presentación de los distintos protagonistas y sus roles en la partida, aparece en escena el monstruo, quien podrá ser alguien a quien los protagonistas acudan en busca de ayuda, un vecino agradable, un asesino carismático...
3 - 4	El comportamiento del monstruo comienza a ser extraño e inquietante. Los personajes principales pueden sospechar de sus verdaderas intenciones.
5 - 7	El monstruo comienza a mostrar sus inclinaciones sin importarle la opinión de los personajes principales. Puede llegar a agredir a aquellos que intentan detenerle. Los personajes principales descubren noticias con casos similares al suyo.
8 - 9	El personaje principal puede haber matado a alguno de los personajes principales. Comienza a cometer errores en sus actos. Los personajes principales descubren un secreto en el pasado del monstruo que le desenmascara.
10+	La historia culmina: los personajes principales se enfrentan abiertamente al monstruo. Puede escapar o tener un final violento a manos de los protagonistas. Las consecuencias no son del todo claras.



INVASIÓN LOCALIZADA

Si bien las invasiones localizadas tienen similitudes con el *survival horror* (descrito en la página 98), también tienen importantes diferencias que las convierten en un género aparte. Invasión localizada es un género típico de los años 50 que tuvo su resurgimiento en los 80 con *remakes* y nuevos títulos, y en el que normalmente se mezcla el terror con la ciencia-ficción. En este tipo de historias la amenaza suele provenir del exterior, muchas veces del espacio y lo desconocido.

A diferencia del género *survival horror*, el peligro, como indica el título, está localizado en una población (por lo que no es global), y la amenaza inicial es muy baja, con los habitantes del escenario haciendo su vida normal. En algunos casos podríamos considerarlo, quizá, como el paso previo al *survival horror*, el desarrollo inicial de la invasión.

Estas historias suelen estar ambientadas en típicos pueblos americanos, que no están aislados de la civilización: se intenta presentar una comunidad feliz y tranquila, que se ve asaltada por un monstruoso invasor exterior.

Los invasores suelen ser de tipo alienígena, ya sean discretos inicialmente (seres que se camuflan entre los humanos hasta alcanzar su verdadero poder) o tremendamente agresivos desde el principio (criaturas que se alimentan rápida y violentamente de los humanos). En todo caso, muchas veces son monstruos débiles al comienzo de la historia y su poder y agresividad va creciendo según avanza la trama, al igual que el nivel de amenaza.

Las tramas tienen su parte de investigación: el o los monstruos suelen ser criaturas completamente ajenas a la especie humana, su biología o tecnología son absolutamente desconocidas y no hay manera de saber de antemano cómo acabar con ellos o detener la invasión, por lo que debe investigarse de algún modo (analizando cadáveres, siguiendo rastros de víctimas, encontrando la nave espacial...). Puede que incluso descubrirlos sea un verdadero reto.

Sin embargo, por lo general, la acción dominará la historia: cuando el nivel de amenaza suba, los ataques a los habitantes del pueblo incrementarán en frecuencia y gravedad y los personajes principales deberán defenderse con todas sus fuerzas si quieren sobrevivir (y correr por sus vidas cuando puedan).

Los personajes principales (y los secundarios que sobrevivan) asistirán a la rápida destrucción de su hogar paso a paso, comenzando con un día como cualquier otro y terminando con un escenario devastado o invadido por completo, en el que el monstruo campa a sus anchas y los humanos son la excepción. La velocidad de esta destrucción (meses, semanas, un día...) depende en gran medida de las características concretas del monstruo.

Los personajes principales pueden ser amigos, familia, un grupo heterogéneo de supervivientes, o cualquier combinación de estas opciones, que, en todo caso, se conocen y tienen en común su lugar de residencia. Por ello, predominarán arquetipos que puedan encontrarse con cierta facilidad en un ambiente rural. Policías y médicos locales, adolescentes jueguistas, granjeros, el borracho del pueblo, o algún que otro niño son personajes típicos. La tensión psicológica acumulada de los supervivientes no es tanta como en una invasión global más duradera. La esperanza aún existe, y los personajes, pertenecientes a una misma comunidad, tenderán más a unirse y ayudarse que a traicionarse entre sí.

Es probable que, si las noticias de la catástrofe llegan al mundo, la policía o el ejército ponga el escenario en cuarentena. También podría ser el monstruo quien cerrara las fronteras o impidiera las comunicaciones, al menos hasta que sea capaz de tomar otros pueblos (si es que no lo ha hecho ya). Con todo, la vía de contención más típica no requiere fuerza: los personajes principales tienen vínculos emocionales fuertes con el lugar o la gente en peligro, y pueden sentirse obligados a quedarse a ayudar, o a buscar a sus familiares o amigos perdidos.

Los finales suelen ser relativamente felices. Los invasores son destruidos o expulsados y, aunque el pueblo ha quedado destrozado y mucha gente ha muerto, los supervivientes han logrado defender su hogar. Claro, que el monstruo puede haber dejado huevos (o cualquier equivalente) en algún lugar bien escondido...



Los finales terriblemente catastróficos tampoco son descartables: los militares podrían decidir volatilizar el pueblo para cortar el problema de raíz, o los invasores podrían continuar expandiéndose sin que los personajes principales puedan hacer nada para remediarlo.

Ejemplos: *The Blob*, *La invasión de los Ultracuerpos*, *Slither*, *Critters*, *Killer Klowns from Outer Space*.

Reglas

- ✦ El nivel de amenaza empieza en 0 y los personajes principales gozan de protección del guión hasta el nivel 8, como es habitual. Los personajes secundarios con o sin nombre, sin embargo, al estar disponibles en un gran número, suelen comenzar a morir prácticamente desde el comienzo de la historia.
- ✦ El vínculo de los personajes con el escenario suele ser fuerte, mientras que la relación del monstruo con ambos es casual. Algunos de los personajes deberían tener un hito relacionado con el escenario.
- ✦ El monstruo puede ser uno sólo, una horda de criaturas similares entre sí (menos fuertes), un grupo pequeño de poder medio-alto, o un líder o “reina” mucho más poderoso que controle a los demás. También pueden formar parte de una conciencia colectiva, como sucede en *Slither*.
- ✦ Es normal que los monstruos tengan **rasgos sobrenaturales**: las características extrañas y alienígenas (si viene del espacio) del monstruo son vitales para causar tensión, incomodidad y extrañeza. Por ello, deben ser diseñadas meticulosamente y desveladas paulatinamente a los personajes principales. Un buen efecto es que, cuando los personajes creen conocer al monstruo, este haga algo nuevo, espectacular y mortífero de lo que no lo creían capaz.
- ✦ También es muy probable que el poder del monstruo aumente con el nivel de amenaza: según “infecte” a más humanos, absorba más carne, aumente en número mediante reproducción rápida... Por ejemplo, una informe masa alienígena puede crecer cada vez que come, hasta hacerse gigantesca. También puede tener distintas etapas biológicas o de reproducción, que cambien por completo su forma y características. Es recomendable, por lo tanto, crear dos o más juegos de características para los distintos niveles de poder del monstruo, de ser necesario.
- ✦ Si el monstruo es una horda de pequeñas criaturas, estas no gozan de protección del guión por separado, solo como monstruo en conjunto, por lo que una sola nunca podrá invocarla. Una a una deberían ser relativamente fáciles de destruir, aunque nunca dejarán de aparecer más, al menos hasta que se descubra su debilidad y se idee un plan para acabar con todas, o con su líder o ejemplar más poderoso de haberlo.
- ✦ El grupo de personajes principales puede ser complementario entre sí, pero sus habilidades no han de ser extraordinarias: se trata de gente normal de un pue-



blecito cualquiera. Como mucho, si se da el caso, los militares o científicos especialistas que van a cerrar e inspeccionar el área (o los cazarrecompensas espaciales que van tras las criaturas), pueden ser utilizados como personajes de remplazo. También se puede optar por convertirlos en villanos adicionales, que quizá estén detrás del problema.

- ✦ Usualmente el escenario es una población al completo, que puede ir desde un pequeño pueblo agrícola hasta uno grande, o incluso una ciudad. También puede reducirse o centrarse en un lugar concreto de este, como la oficina del *sheriff*, una granja o la funeraria. También se puede cambiar el pueblo por otro tipo de comunidad, como una base militar o un hotel.

Ambientación y atrezzo

- ✦ Sustancias viscosas tipo “blandiblu”, imágenes asquerosas de bichos de películas o de sus víctimas semiderretidas, o incluso miniaturas o muñecos de monstruos especialmente repugnantes pueden servirte como apoyo a la hora de describir a tu criatura.
- ✦ Efectos de sonido “alienígenas”, como aparentes transmisiones o conversaciones en idiomas imposibles de emitir por una garganta humana, que pueden insertarse en momentos en los que los monstruos sean observados sin saberlo, por ejemplo.
- ✦ Miembros humanos de mentira, sangre de pega, huesos, o cualquier cosa por el estilo que puedas mostrar como los restos del banquete que se ha dado el monstruo. Si lo impregnas de babas verdes o algo por el estilo, mejor.

Amenaza

Avance de la trama

- 0 - 2 Se nos presenta la rutina habitual del pueblo y de los personajes principales. Los secundarios pueden empezar a morir, desaparecer, o mostrar comportamientos extraños (porque hayan sido sustituidos por alienígenas, por ejemplo) casi desde el primer momento. Sin embargo, los personajes principales no tienen por qué empezar a sospechar todavía: quizá oigan que el borracho del pueblo lleva sin aparecer desde el lunes o que una vecina octogenaria no parece la de siempre, alguien puede haber visto una luz extraña cayendo del cielo...
- 3 - 4 Las historias extrañas cobran fuerza, y el ambiente comienza a enrarecerse. Alguno de los personajes principales ve algo que no sabe cómo explicar, o incluso descubre al monstruo, aunque será tomado por loco. El sheriff se queja debido a las denuncias absurdas que no deja de recibir y cree que todo el mundo ha perdido la cabeza. Si el monstruo mata directamente, se descubre algún cadáver sin importancia dramática. Su muerte se atribuye a otras causas, al menos oficialmente.
- 5 - 7 Queda claro que la oficina del sheriff no es capaz de manejar la situación. Los cadáveres se acumulan o la situación extraña gana terreno a la normalidad, y los personajes principales tienen claro que se enfrentan a algo sobrehumano, aunque no tienen ni idea de cómo combatirlo. Puede que se pida ayuda a otros cuerpos policiales, que nunca llegarán a entrar en el pueblo, o lo harán demasiado tarde, en todo caso. Excepto para los más incrédulos, hay un estado no oficial de alarma.
- 8 - 9 El pueblo es un caos, o un nuevo orden. La huida es imposible o impensable, y los pocos supervivientes se esconden donde pueden, huyendo y combatiendo de aquí para allá mientras tratan de trazar un plan para matar a los invasores. Una opción típica es que alguno de los personajes principales o secundarios con nombre sea secuestrado por el monstruo y haya que rescatarlo.
- 10+ El combate final. Puede que aquí el monstruo muestre un nuevo poder, su forma definitiva, o entre en escena el líder de la invasión, si no lo ha hecho ya. Si todo sale bien, la nave estalla, o el monstruo es destruido, y los personajes principales respiran aliviados. Se ha perdido mucho y no se sabe lo que les espera, pero al menos han salvado lo poco que queda de su hogar, y probablemente el mundo... O eso creen.

OTROS GÉNEROS

Los géneros presentados en este capítulo no pretenden ser, ni mucho menos, todos los existentes. Como hemos podido comprobar, existen múltiples géneros y subgéneros dentro de las historias de terror. Te invitamos a extrapolar a reglas de juego tus géneros favoritos o hacer variantes de los que hemos descrito. Por ejemplo, en el género *gore* se podría establecer la regla de que el director puede declarar peligrosos los retos y conflictos físicos después de conocerse su resultado, gastando eso sí el punto de amenaza correspondiente. Algunos géneros que podrían incluirse en otras clasificaciones son:

- ✦ **Gore:** películas en las que predominan las escenas desagradables, mostrando vísceras, cerebros, tripas. Se busca el terror principalmente mediante el uso de lo asqueroso. *Braindead*, *Blood feast*, *Nekromantik* y *Bad taste* son algunos ejemplos.
- ✦ **Historias cortas:** son películas en las que se entremezclan historias que pueden girar alrededor de un elemento común. El origen del miedo es muy diverso (en función de la historia) y variado, de manera que cada nueva presentación sea un nuevo motivo de terror. Se juega con la originalidad y lo novedoso y cada historia puede ser en realidad una pequeña representación de un género distinto. En la mesa de juego podría ser muy divertido probar con una sesión en la que cada jugador dirige una pequeña historia de una o dos escenas con personajes pregenerados. Algunos ejemplos de películas de este género son *Creepshow*, *Three extreme*, *Trick 'r trick*, *4bia* y *Cuentos de ultratumba*.
- ✦ **Rape and revenge:** este género trata de dar la vuelta a las historias de terror, convirtiendo a una víctima inicial en la fuente del horror y la violencia. Estas historias comienzan con la tortura o violación de un personaje que aprovecha las circunstancias para ser ahora el monstruo. Los personajes principales guardan un secreto que ahora les persigue. Algunos ejemplos son *No moriré sola*, *La última casa a la izquierda* y *Spit on your grave*.
- ✦ **Contagio:** en estas historias la amenaza proviene de un virus que se extiende de manera incontrolada en la sociedad. Los personajes principales son investigadores de que deben poner freno a la pandemia buscando una cura y controlando a la histérica población que teme por su vida mientras ellos mismo tratan por salvar la suya. *Contagio*, *Estallido* e *Infectados* son algunos de los referentes de este género.
- ✦ **Criaturas:** la amenaza en este género es una versión potenciada de una amenaza natural. Animales peligrosos y únicos con capacidades asombrosas, pero

basadas en cualidades reales, son las armas que se usan para generar miedo. *Tiburón*, *Piraña* o *Cujo* son algunos ejemplos.

- ✦ **Humor negro:** el género de humor negro muestra secuencias que en circunstancias normales podrían producir miedo desde una perspectiva humorística. No hay que confundirlas con parodias de historias de terror, sino historias que se narran con un humor sutil hacia lo macabro. *Burk & Hare*, *Planet Terror* y algunas de las historias cortas de *4bia* y *5bia*.

MEZCLANDO GÉNEROS

Es habitual encontrar películas e historias de terror que mezclan distintos géneros. En algunos casos se utiliza para generar sorpresa en el espectador, otras como un enfoque novedoso dentro de un género y en otras, finalmente, para crear confusión. Es muy común encontrar historias en las que el género principal es muy difuso, mezclándose ambientes e historias de distinta índole.

En nuestras historias sería bueno que tuviésemos claro qué queremos conseguir mezclando géneros para poder hacerlo de manera eficiente. Si lo que queremos hacer es crear una ambientación novedosa o utilizar algunas reglas determinadas de un género en otro, lo más útil sería usar un género como punto de partida y el resto como anexos, añadiendo los detalles y reglas que queramos. Así, una historia de casas encantadas podría tener como monstruo un fantasma (un antiguo habitante de la mansión) o un monstruo (un vampiro milenario que vive allí desde hace siglos) manteniendo las reglas de este género y añadiendo aquellas que hagan referencia directa al monstruo. De esta manera, el director mantiene las reglas y ambientación de determinado género, aunque dándole tintes novedosos y poco predecibles a sus historias.

Si lo que queremos es crear confusión o una mayor sorpresa, podemos mezclar dos partes en la historia cada una con sus reglas, como si se tratara de dos historias fusionadas. De esta forma, podríamos comenzar una historia de *found footage* en la que los protagonistas van en busca de un huracán de los montes que creen es el causante de desapariciones y mutaciones en la zona, para encontrarse de pronto atrapados por una organización clandestina que utiliza gente perdida en el monte para un juego macabro del último superviviente (género trampas). Durante la primera parte de la historia se jugaría como si de un *found footage* se tratase, con sus reglas, pero al llegar a cierto punto de la historia se usarían las reglas del género trampas, adaptadas a la narración.

A la hora de realizar estas fusiones de géneros, deberíamos tener las siguientes consideraciones presentes para mantener y mejorar la experiencia de juego:

- ✦ Han de usarse activadores de cambio entre los géneros. En algunos casos puede ser el nivel de amenaza alcanzado y en otros puede ser la aparición de un evento narrativo: un monstruo, un escenario o un rasgo activado de manera oportuna.
- ✦ Ten en cuenta que en muchos cambios de género, tendrás que reducir el nivel de amenaza para iniciar el siguiente. Utiliza como director tu amenaza para reducirla y producir un falso clímax.
- ✦ Hay géneros más sencillos de mezclar que otros dado que son derivados o similares. Busca los elementos comunes (violencia, elementos paranormales, situaciones de encierro) para fundir los géneros.
- ✦ Sin embargo, no te limites a lo establecido. Un cambio radical de género puede dejar a tus jugadores sorprendidos y muy satisfechos con la experiencia.

La mezcla de géneros puede ser una herramienta útil cuando hayas jugado ya algunas partidas de *Fragmentos*. Puedes utilizar elementos de partidas antiguas o continuaciones de las mismas (Sagas) para introducir los cambios de género y sorprender a los jugadores, dando un matiz nuevo a tus historias.

SAGAS

En ocasiones, los directores podrían querer recuperar algún protagonista o enemigo de otra aventura, para crear lo que se conoce como una **saga**. Las sagas son elementos narrativos extremadamente útiles, ya que permiten reavivar antiguas amenazas o historias. Se juega con la sensación de conocer al enemigo, saber de lo que es capaz y, a su vez, con elementos novedosos que le den un enfoque diferente.

En el género de terror las sagas son muy frecuentes: el asesino de un *slasher* que todos daban por muerto vuelve a atacar en una fecha señalada; el antiguo superviviente del “cubo de Rubik viviente” vuelve a estar a prueba; el demonio expulsado vuelve al mundo en el cuerpo de la nieta del exorcista retirado; o un nuevo grupo de infectados ha conseguido introducirse en el refugio federal.

Los personajes que sobreviven a una historia y vuelven en la siguiente entrega de la historia tienen cierta ventaja sobre el resto: al fin y al cabo ellos se enfrentaron ya con el terror y han sobrevivido. Una experiencia como esa cambia a las personas y en términos de juego:

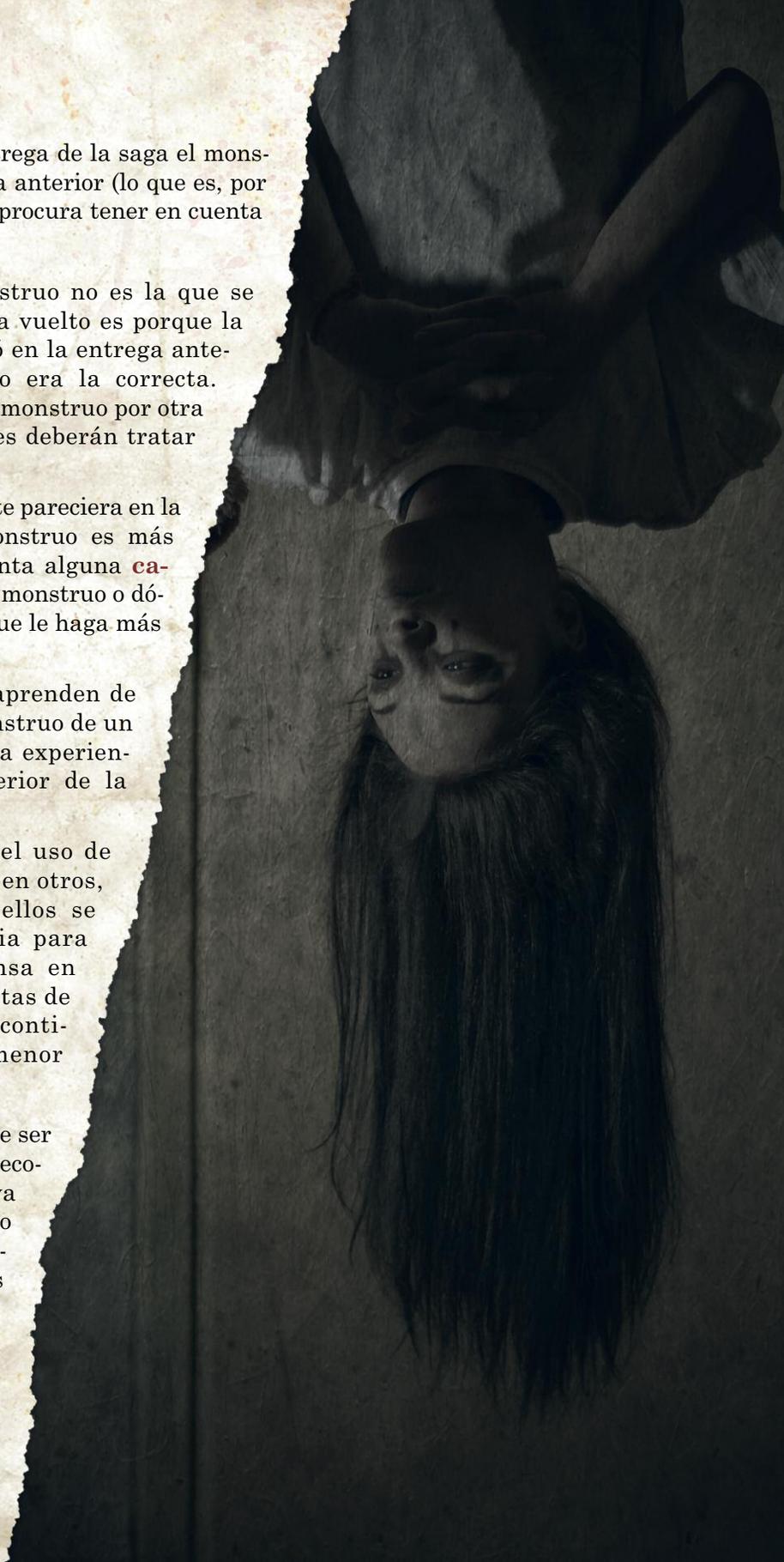
- ✦ Añade un **hito** al personaje que refleje su experiencia en la pasada historia.
- ✦ Otorga al personaje un punto de **superación** adicional al comienzo de la historia.

Cuando en la siguiente entrega de la saga el monstruo sea el mismo que en la anterior (lo que es, por otra parte, lo más común), procura tener en cuenta lo siguiente:

- ✦ La **debilidad** del monstruo no es la que se creía. Si el monstruo ha vuelto es porque la debilidad que se explotó en la entrega anterior para destruirle no era la correcta. Cambia la debilidad del monstruo por otra nueva que los personajes deberán tratar de descubrir.
- ✦ No importa cómo de fuerte pareciera en la entrega anterior, el monstruo es más fuerte todavía. Incrementa alguna **característica** o rasgo del monstruo o dótale de un rasgo nuevo que le haga más letal que nunca.
- ✦ Incluso los monstruos aprenden de sus errores. Dota al monstruo de un nuevo **hito** basado en la experiencia de la entrega anterior de la saga.

Hay géneros en los que el uso de las sagas encaja más que en otros, pero en la mayoría de ellos se puede adaptar la historia para revivir situaciones. Piensa en películas de terror y cuántas de ellas no han tenido una continuación, con mayor o menor éxito.

El uso de este recurso puede ser interesante, aunque no es recomendable abusar de él, ya que puede perder el impacto y transformarse en una historia de humor negro más que de terror, en el mejor de los casos. Y es que segundas partes casi nunca fueron buenas...



CAPÍTULO 6

TRAMA



Ya hemos reunido todas las piezas de la historia, pero hemos dejado para el final la parte más complicada: montarlas para formar una narración consistente y coherente. Realmente, la construcción de la historia es precisamente en lo que consiste el juego y se realizará en función de las decisiones de los jugadores y el director. Para realizar ese montaje de una manera coherente es necesario un armazón, una estructura que guíe cómo se va a desarrollar la historia. Esa estructura es la trama.

Las decisiones de los jugadores, así como sus descripciones y las del director son las que construyen la historia. Pero crear esa historia desde cero, en el vacío, es una labor muy complicada sólo apta para grupos de juego experimentados y realmente compenetrados. Incluso para grupos así, improvisar la historia completa puede fácilmente torcerse e incluso terminar convertida en un sinsentido carente de estructura y contenido. Ya que en *Fragmentos* nos preocupamos especialmente por la historia, en este capítulo vamos a ofrecerte unas herramientas para conducirla desde un comienzo determinado hasta un final lo más redondo posible.

Comenzamos este libro avisando de que las historias de *Fragmentos* podían parecer más dirigistas que las de otros juegos de rol, debido al uso de la trama como un guión que el director utiliza para conducir a los personajes principales a través de la historia de terror que están contando. Pero que el director conduzca la historia de manera más bien lineal no debe confundirse con que el director cuente la historia a los jugadores. Esto último anula la experiencia de juego, que consiste precisamente en la narración conjunta.

La clave para compaginar la linealidad de la historia y la narración conjunta está en la **ilusión de libertad**. Esto consiste en encadenar los avances de la trama prefijados a las decisiones de los jugadores, haciendo que parezca que los primeros son consecuencia de las segundas. Gran parte de la labor del director es esta precisamente: conectar las acciones de los personajes principales con lo que tiene que pasar a continuación. Las consecuencias de nuestros actos son a menudo inesperadas y todos estamos familiarizados con el hecho de que las cosas salgan diferentes a como pretendíamos. Cuando esto sucede en el marco de una historia de terror, dominada por la fatalidad, no debería sorprender a nadie.

Pero que lo anterior no te haga creer que el papel de los jugadores es poco importante: el éxito de la historia rara vez tiene que ver con su argumento, sino que en gran medida es responsabilidad de cómo ha sido contada. Piensa en el argumento de alguna historia de terror clásica, como *Drácula* y te darás cuenta de que algunas de sus versiones son considerablemente superiores a otras. Esa labor de contar la historia van a realizarla los jugadores con completa libertad: es rellenando los huecos cómo la historia cobra fuerza, cuerpo y vida.

En este capítulo encontrarás información sobre cómo estructurar la trama de tu historia y cómo conectar el argumento a los personajes y al escenario. A lo largo de las siguientes páginas encontrarás recursos narrativos para hacer más cinemática tu partida y su traducción a reglas cuando sea necesario. No te asustes si algún recurso te parece complicado de implementar, son sólo sugerencias que puedes desechar si crees que no van con tu estilo de juego. En todo caso, plantéate volver a ellas cuando ya domines el resto de los entresijos del juego y verás que le dan una vuelta de tuerca divertida. Quizás entonces quieras visitar historias ya jugadas y ver cómo cambian bajo el prisma de utilizar estos recursos, como si fueran *remakes* de películas que ya has visto.

LOS PERSONAJES EN LA HISTORIA

Posiblemente uno de los aspectos que primero quieras considerar respecto al argumento es el lugar en el que encajan los personajes. En ocasiones, la historia y los personajes tienen una correspondencia absoluta: o bien la historia está hecha a la medida de los personajes o son los personajes los que han sido diseñados expresamente para la trama. Otras veces los personajes se ven envueltos por las circunstancias y se involucran en la historia por mera casualidad.

Historias vinculadas a los personajes

Estas historias involucran aspectos emocionales clave de los personajes y utilizan elementos del pasado de los mismos para construir el argumento. Dicho de otro modo, son historias que sólo podrían ocurrir a unos personajes concretos. En términos de juego, los personajes deben tener al menos un **hito** que les vincule a la trama y probablemente el director tenga unos conceptos en mente u otras ideas sobre los personajes que deberían guiar el proceso de creación.

Llegados al extremo, puede que el director prefiera crear los personajes él mismo. Éstos habitualmente reciben la denominación de **personajes pregenerados** y garantizan desde el principio la mayor correspondencia posible con la trama. El director puede asignar los personajes a los jugadores él mismo o dejarles que elijan entre los disponibles. En este caso es frecuente crear personajes de más y dejar como secundarios con nombre los que no sean elegidos por los jugadores.

Conviene tener en cuenta que los jugadores suelen preferir crear sus propios personajes. En *Fragmentos*, donde la creación de personajes es tan rápida, hay pocos argumentos a favor de los personajes pregenerados más allá de la citada correspondencia con la trama. Por eso en general es preferible dar unas pautas o restricciones al proceso de creación que llegar con todo el trabajo hecho.

Lo dicho hasta ahora asume que son los personajes los que se diseñan a medida de la historia. Esto es lo más frecuente en *Fragmentos*, pero ciertamente se puede dar el caso contrario. Puedes dejar que los jugadores creen sus personajes con casi total libertad (tal vez sólo con alguna pauta para evitar un grupo demasiado heterogéneo como *todos pertenecéis al sistema educativo* o *todos sois de la misma familia*) y tratar de construir una trama a partir de ese material.

Personajes casuales

No todas las historias están vinculadas a las vidas pasadas de los personajes. A veces éstos están simplemente en el momento y lugar equivocados, y su relación

con la historia es totalmente circunstancial: lo que les está pasando podría haberle ocurrido a cualquiera. Esto permite que los jugadores creen sus personajes libremente y la única restricción sea precisamente la circunstancia que el director quiere utilizar como gancho de la historia: *todo estáis en París por trabajo o vacaciones o todos estáis en la comisaría 113 por cualquier razón.*

Aunque pueden ser tan divertidas como las anteriores, las historias casuales carecen habitualmente del calado y fuerza emocional de las historias vinculadas: no es lo mismo que lo que te esté pasando, por terrible que sea, no tenga relación contigo, que comprender el vínculo que te une al terror. A pesar de lo dicho, en algunos géneros como el *torture porn* (ver página 113), lo más terrible puede ser precisamente comprender que lo que está pasando es algo totalmente arbitrario y sin sentido.

Por otra parte, algunas historias comienzan pareciendo casuales para finalmente descubrirse que están realmente vinculadas a los personajes. Este descubrimiento suele obtenerse hacia el final de la trama, bien fruto de la investigación de los personajes, bien por una revelación realizada por el monstruo. En este último caso lo normal es que hubiera algunas pistas sobre esta conexión a lo largo de la historia, pero que no cobren su sentido completo hasta que el monstruo da su explicación. Este giro final es un recurso que bien utilizado puede resultar muy divertido para todos.

El enemigo interior

Lo normal en *Fragmentos* es que el monstruo sea interpretado por el director. Todo lo descrito en este libro da por sentado que es así. Una variación interesante sería que un jugador se encargara de interpretar al monstruo. Esto puede hacerse al menos de dos maneras:

- ✦ **En secreto.** El jugador interpreta un personaje como el resto pero, sin que sus compañeros de juego lo sepan, realmente es el *alter ego* del monstruo. Esto tiene que haber sido acordado previamente y en secreto por dicho jugador y el director. Durante la primera parte de la historia, el director es quien maneja al monstruo cuando se encuentra con los personajes principales (siempre con la sospechosa ausencia, claro está, de su *alter ego*). Pero en el momento en que se desvela la identidad del malvado, el jugador pasa a interpretarlo directamente. Sus puntos de superación se añaden entonces a la reserva de amenaza y este jugador puede usar puntos de dicha reserva libremente. Esto puede funcionar especialmente bien si el monstruo tiene la facultad de cambiar de forma o si se trata de un asesino humano. Este recurso tiene especial interés en **historias encapsuladas** (ver página 148).
- ✦ **Públicamente.** Desde el primer momento se sabe que el monstruo va a ser interpretado por un jugador. Las escenas en las que el monstruo se enfrente con

personajes secundarios pueden ser jugadas como el resto gracias a esta circunstancia y se puede ahondar más en la psicología, motivaciones y demás facetas del monstruo. El jugador que interpreta al monstruo no tiene puntos de superación, sino que usa la reserva de amenaza de la manera normal.

EL ESCENARIO EN LA HISTORIA

La misma distinción sobre el vínculo entre los personajes y la trama puede realizarse respecto al escenario. En ocasiones el escenario tiene un papel determinante y está fuertemente vinculado a la trama: es un lugar encantado, la guarida del monstruo, la casa de los personajes, etc. Otras veces la historia transcurre en una localización prácticamente al azar, donde se han cruzado los caminos de los personajes y el monstruo. La vinculación de la trama al escenario no tiene porqué coincidir con la de los personajes: puede que los personajes entren por casualidad en la morada del monstruo o por el contrario, puede que el horror que acecha a los personajes los encuentre finalmente debido a una coincidencia cuando están en un bar de carretera.

Historias vinculadas al escenario

Algunas historias de terror no podrían ocurrir en otro sitio: el escenario está fuertemente vinculado al monstruo o a los personajes y la historia no tendría sentido en otro lugar. Las más frecuentes de estas historias son aquellas en las que el escenario es la guarida del monstruo o incluso el único lugar en que puede existir, en el caso de espectros u otros seres sobrenaturales. En estas historias los personajes pueden llegar por casualidad al escenario, sin saber lo que les espera allí, o pueden haber sido atraídos hacia una trampa. También es común que los personajes sean raptados en otro escenario más casual y sean llevados por la fuerza a éste. La otra posibilidad más frecuente es que los personajes vayan deliberadamente al escenario sabiendo que tiene una conexión con el monstruo, sea para derrotarle, rescatar a un secundario con nombre o porque no crean realmente en su existencia.

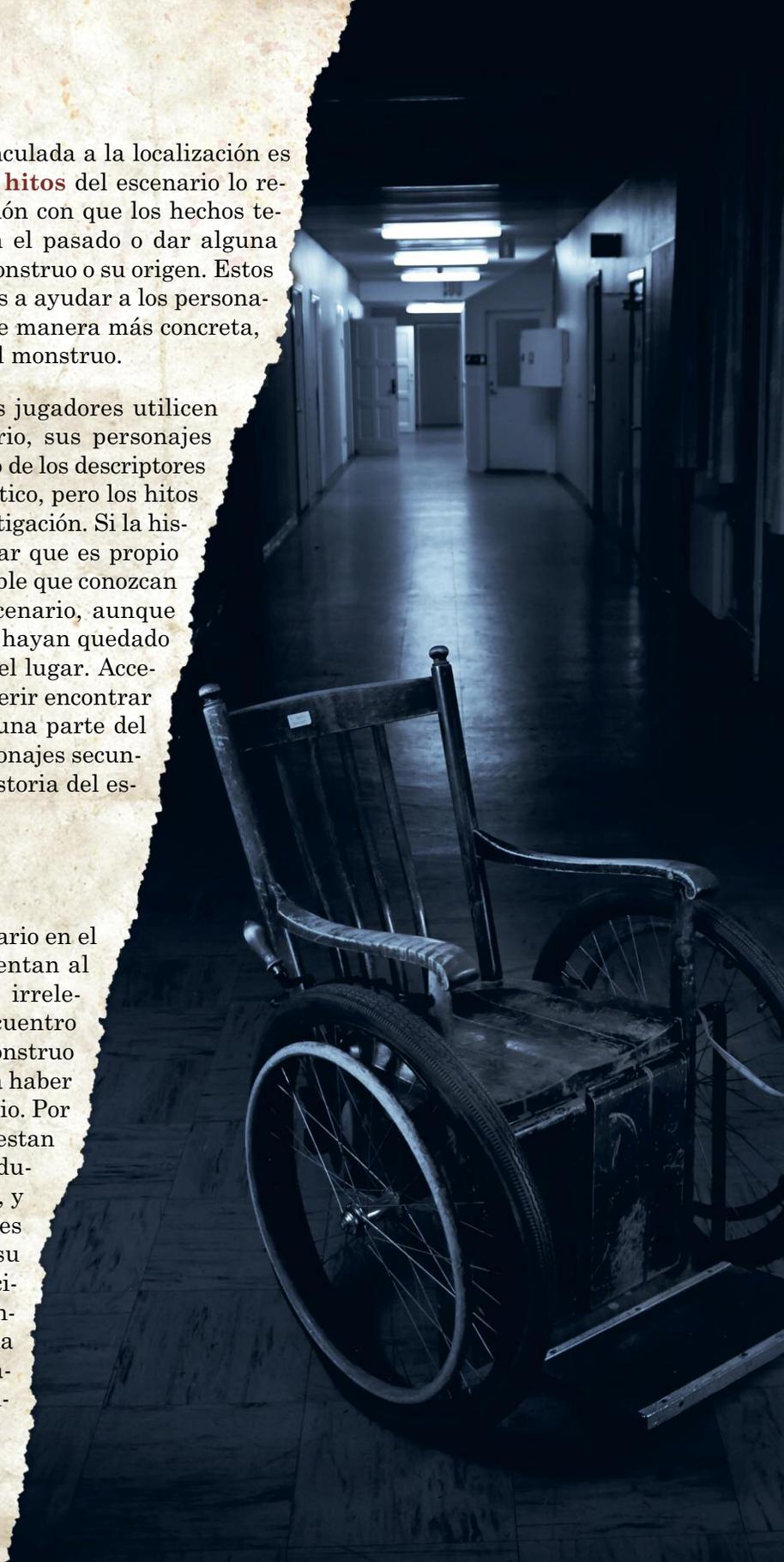
Otras historias vinculadas al escenario son aquellas que ocurren en un lugar importante para los personajes, como su hogar. Aquí es el monstruo el que es un intruso, mientras que los personajes cuentan con la ventaja de “jugar en casa”. Tiene que haber una conexión lo bastante fuerte entre los personajes y el escenario para que éstos no decidan simplemente mudarse: piensa que en la vida real la gente está apegada a sus pertenencias y no siempre tienen facilidad para trasladarse a otro sitio de la noche a la mañana. Ambas opciones pueden coexistir, por ejemplo cuando la casa de los personajes es la guarida que el monstruo ha escogido para esconderse o cuando la nueva casa de los personajes resulta estar ya habitada por fantasmas u otros seres.

Cuando la historia está vinculada a la localización es conveniente que uno o dos **hitos** del escenario lo reflejen. Podrían tener relación con que los hechos aterríficos ya ocurrieron en el pasado o dar alguna pista sobre el pasado del monstruo o su origen. Estos hitos suelen estar enfocados a ayudar a los personajes a resolver la trama y, de manera más concreta, a encontrar la debilidad del monstruo.

Recuerda que para que los jugadores utilicen las cualidades del escenario, sus personajes deben conocerlas. En el caso de los descriptores esto puede ser casi automático, pero los hitos requerirán una cierta investigación. Si la historia transcurre en un lugar que es propio para los personajes, es posible que conozcan alguno de los hitos del escenario, aunque aún puede haber otros que hayan quedado enterrados en la historia del lugar. Acceder a esos hitos puede requerir encontrar documentos ocultos en alguna parte del escenario o hablar con personajes secundarios que conocieron la historia del escenario de primera mano.

Escenarios casuales

En otras historias, el escenario en el que los personajes se enfrentan al horror es prácticamente irrelevante: simplemente el encuentro de los personajes con el monstruo ha ocurrido allí, pero podría haber pasado en cualquier otro sitio. Por ejemplo, los personajes molestan a la persona equivocada durante un viaje en carretera, y esta se dedica a perseguirles y acosarles durante todo su viaje. O, debido a una coincidencia, los personajes se encuentran en un hotel con una chica con la que se propusieron en sus tiempos de uni-



versidad, sólo que ahora esa chica ha encontrado en la magia una nueva forma de vida y tiene muchas ganas de vengarse.

Los hitos de un escenario casual resultan habitualmente irrelevantes para la historia: pueden estar allí para despistar, pero lo más probable es que quieras utilizarlos para dar más profundidad y vida a la trama. En todo caso no ayudarán a los personajes a resolver la situación, ni les pondrán en la pista de cuál es la debilidad del monstruo.

Historias encapsuladas

Algunas películas transcurren enteramente en un escenario, desde el comienzo hasta el final, y los personajes allí presentes son los únicos que participan en la historia, cuya acción transcurre además a tiempo real (más o menos). El escenario es pequeño y unitario con sólo una estancia o dos y definitivamente se trata de un escenario cerrado, como un sótano, el interior de una iglesia o una nave industrial. Por decirlo de algún modo, se trata de darle un aire teatral a la historia, en el sentido de las tres unidades de acción, tiempo y espacio. Pues bien, una historia que cumple estas características se dice que está **encapsulada**.

Las ventajas de una historia encapsulada tienen que ver precisamente con estas unidades. Para empezar, al estar confinados en un escenario, el director puede centrarse en una única localización bien diseñada sin tener que improvisar sitios diversos a los que deciden ir los personajes. Además, como los personajes presentes suelen ser los únicos, tampoco requiere una gran preparación de personajes secundarios. Es más, en algunos casos los únicos personajes a parte del monstruo pueden ser los principales. Por último, la unidad de tiempo y acción ayudan a que la historia esté centrada en la trama principal y no se desvíe de allí, lo que te deja mayor facilidad para conducirla hacia el clímax. Una historia encapsulada de *Fragmentos* posiblemente siga uno de estos tres esquemas:

- ✦ Los personajes están encerrados en un sitio reducido (como una tienda de ultramarinos), mientras que el monstruo (o más probablemente monstruos) está fuera esperando para matarlos y buscando el modo de entrar.
- ✦ El monstruo mantiene cautivos a los personajes en su guarida y aparece ocasionalmente para herirlos o matarlos. En el tiempo que transcurre entre cada aparición del monstruo los personajes tienen que encontrar el modo de escapar, lo que a veces consiste en descubrir por qué el monstruo les ha elegido a ellos o qué es lo que tienen en común.
- ✦ Los personajes saben o sospechan que el monstruo es uno de ellos y se encuentran encerrados con él en una localización claustrofóbica (como un pequeño barco). El monstruo no revela su identidad ya que en superioridad numérica

los personajes le derrotarían fácilmente, así que elige esperar y eliminarlos uno a uno si tiene la oportunidad.

ESTRUCTURA DE LA HISTORIA

Todo historia tiene una estructura determinada y ésta habitualmente la divide en tres partes: **planteamiento**, que es la parte inicial de la historia en la que se nos presentan a los personajes, **desarrollo**, que es la parte central en la que se aborda el tema o asunto de la historia, y **desenlace**, en el que se cierra la historia llegando a un final adecuado. Separando cada parte de la siguiente se plantean los **nudos argumentales** o giros de la trama: situaciones que marcan un punto de inflexión en la historia. De este modo, el primer nudo argumental rompe la normalidad del planteamiento para introducir el verdadero tema de la historia y el segundo giro rompe a su vez con el desarrollo conduciéndolo hacia el final de la trama. Piensa en estos nudos argumentales como los eventos claves de la historia que mantienen la trama en movimiento. Dentro de cada parte se suceden diferentes **escenas**: fragmentos de la historia que plantean una situación determinada y ocurren a tiempo real. Las diferentes escenas se encadenan mediante **elipsis**, momentos en los que pasa el tiempo fuera de juego.

En la historias de terror la aparición del monstruo suele marcar el primer nudo y el enfrentamiento final con él (o el descubrimiento de la forma de derrotarle) el segundo. A menudo, estas historias tienen también un prólogo y un epílogo que están realmente fuera de la trama y cuya función suele ser anticipar o mantener la tensión.

Sin embargo, no todas las historias tienen esta estructura, aunque narrativamente las que no la tienen nos resultan chocantes y a veces carentes de ritmo o inadecuadas. Por ejemplo, la historia puede tener un primer desarrollo falso, que desemboca en el auténtico desarrollo tras el segundo nudo argumental, siendo necesario un tercero para llegar a la conclusión. Algunas películas de terror (por ejemplo *Martyrs*) tienen incluso tres desarrollos, jugando con la idea de que el espectador no logra averiguar de qué va realmente la historia y por tanto se siente incapaz de anticipar lo que se avecina. Tal vez quieras probar en alguna de tus partidas de *Fragmentos* este formato como un recurso, pero ten en cuenta que puede resultar frustrante para los jugadores en lugar de sorprendente.

Prólogo

Muchas películas de terror comienzan con una escena terrorífica y brutal de gran tensión y extrema violencia, que antecede incluso a los créditos iniciales y el título de la película. Los personajes de esta escena mueren o sufren enormemente y la

escasa información de la escena nos impide saber porqué está pasando eso exactamente. Después la película continúa presentando a los personajes principales de manera pausada y no será hasta la parte final de la película cuando encontremos el lugar en el que encaja dicha escena inicial.

La escena inicial funciona, de este modo, como una especie de **prólogo** terrorífico que nos advierte sobre el destino aciago que va a cernirse sobre los personajes principales. En la mayoría de los casos lo hace presentando hechos terroríficos como los que van a suceder a los personajes pero con otras víctimas anteriores. Otras veces, sin embargo, se trata de un *flashback* de algo que sucedió hace bastante tiempo, puede que a los personajes de niños o a sus ancestros o a gente sin ninguna conexión con ellos pero relacionados con el origen del monstruo. En última instancia, puede ser un *flashforward*, un adelanto del final de la historia, presentado de tal modo que no logremos reconocer a los personajes principales y no sepamos, hasta el momento en el que la historia llega de nuevo a ese punto, que ya hemos presenciado el destino aciago y terrible de sus protagonistas.

Usar el prólogo en tus historias de *Fragmentos* contribuye a crear la sensación cinematográfica del juego y tiene otro deseable efecto: los jugadores empiezan a jugar ya con el miedo en el cuerpo, por lo que están mejor y más predispuestos a sumergirse en la historia y hay menos riesgo de que cueste levantar la tensión a



partir de los comienzos más relajados. Por esto, se recomienda emplear este recurso sobre todo en los géneros en los que la tensión inicial sea baja. Para hacerlo, utiliza las siguientes reglas:

- ✦ Crea **personajes pregenerados** para el prólogo. Normalmente son personajes que ya han estado bastante castigados durante la historia, de manera que reparte sólo 5 puntos entre sus características para representar que esos son sus valores actuales. Incluye un rasgo en cada característica deliberadamente ambiguo y recuerda que estos personajes no tienen puntos de superación. Tampoco incluyas cualidades en los personajes. Recuerda que la escena podría ser un *flashforward* y, en ese caso, parte de la diversión es que los protagonistas no sean reconocibles: están cubiertos de sangre, disfrazados, desfigurados, etc.
- ✦ Durante el prólogo el director no tiene que pagar **amenaza** por nada que quiera hacer: los retos pueden ser peligrosos, el monstruo tiene protección de guión y puede activar sus cualidades o las del escenario a su favor o utilizar sus rasgos sobrenaturales completamente gratis. Eso sí, el director tampoco gana puntos de amenaza durante esta escena.

Planteamiento

Para la mayoría de las historias, el planteamiento es una situación inicial de normalidad en la que vemos a los personajes en su rutina normal o en otras actividades cotidianas: de viaje, trabajando, etc. Si los personajes no se conocían entre sí, toman contacto en esta parte. Si se conocían, se presentan sus relaciones y las dinámicas que parecen existir entre ellos.

En las historias de terror el monstruo rara vez se encuentra con los personajes en esta parte, y si lo hace desde luego no muestra aún su verdadera naturaleza. La tensión crece en esta parte poco a poco, conforme se muestran sucesos o elementos que inducen al desasosiego y los personajes empiezan a notar que están en peligro.

En *Fragmentos* el planteamiento dura hasta que el nivel de amenaza alcanza 5 puntos, momento para introducir el primer giro de la trama, un evento disparado por el nivel de amenaza que pone a los personajes en peligro. Date cuenta de que algunos géneros (ver página 94) comienzan directamente con un nivel de amenaza de 5 puntos: no tienen un planteamiento en el sentido tradicional ya que comienzan *in media res*, es decir en mitad de la trama.

Cuando diseñes tus historias necesitarás al menos un evento para marcar el paso del planteamiento al desarrollo, es decir para cuando se alcancen 5 puntos de amenaza. Este evento es el primer giro de la trama del que hablábamos antes y deberías respetar su ocurrencia para que el ritmo de la historia sea el adecuado.

Seguramente quieras también algunas ideas para representar cómo va creciendo la tensión conforme la trama se acerca al primer nudo argumental: uno o dos

eventos para niveles de amenaza 2 y 4 suelen ser suficientes. Si quieres ser realmente exhaustivo, puedes decidir un evento o circunstancia diferente para cada incremento del nivel de amenaza. Si optas por esto último, recuerda ser flexible: tal vez, cuando estéis jugando, la historia te pida cambiar el orden de alguno de los eventos que habías programado o ignorar o improvisar algo.

A continuación ofrecemos algunos ejemplos deliberadamente vagos del **primer nudo argumental**. Ejemplos como éstos se pueden ver habitualmente en las películas de terror:

-
- El vehículo en el que viajan los personajes se estropea.
 - Los personajes descubren que están perdidos.
 - Alguien o algo captura a los personajes.
 - Un personaje secundario con nombre es asesinado o desaparece.
 - Alguien o algo ha entrado en casa de los personajes.
 - Los personajes principales ven al monstruo.
 - La luz se apaga para el resto de la historia.
 - Los personajes llegan a un lugar que no era lo que esperaban.
 - Algo que parecía haberse solucionado es realmente más grave.
 - El monstruo ataca por primera vez a los personajes principales.
-

Desarrollo

El desarrollo es la parte central de la historia, normalmente también la parte más extensa, y aborda el tema u objeto que se esté contando: cuando te preguntan de qué va una película, normalmente es el desarrollo en lo que piensas.

En una historia de terror el desarrollo es el meollo del asunto, repleto de hechos espeluznantes y gobernado por el conflicto entre los personajes y el monstruo. Los personajes utilizarán el desarrollo para tratar de descubrir lo que está pasando, encontrar la manera de huir o derrotar al monstruo o tratar de protegerse a ellos mismos y a las personas que aman. El monstruo empleará el desarrollo en atacar a los personajes y sus allegados o hacer los preparativos para conseguir sus maléficis planes.

El desarrollo rara vez sucede a tiempo real, sino que suele estar salpicado de **elipsis**, fundidos a negro en los que el director anuncia cuánto tiempo ha pasado y la historia continúa desde ese punto. Las elipsis son momentos en los que tradicionalmente no pasa nada relevante, pero el director puede permitir que cada personaje principal se enfrente a un único reto apropiado para obtener, durante ese tiempo, información de algún aspecto importante de la trama: puede haber dedicado ese tiempo a hablar con los lugareños o consultar la biblioteca. Un jugador puede sacrificar esa oportunidad de información y utilizar en su lugar la regla de **no es tan grave como parecía**, para recuperarse de las experiencias vividas y descansar.

El desarrollo termina con el segundo nudo argumental, un nuevo giro de la trama que supone el enfrentamiento final y definitivo entre los personajes y el monstruo. Incluso si el antagonista ha estado persiguiendo y atacando a los personajes durante todo el desarrollo, habrá un evento que marque el cambio de ritmo: los personajes ya no pueden seguir huyendo o deciden enfrentarse al monstruo, se revela su identidad real, etc.

Como en el caso anterior, necesitarás un evento disparado por la tensión para marcar la entrada en el clímax o desenlace, que se produce cuando el nivel de amenaza alcanza los 10 puntos. Ese es el momento de entrar en el final de la historia y sólo queda descubrir cómo acaba todo.

Piensa que el desarrollo es la parte más sustantiva de la historia, así que no deberías escatimar en los eventos que suceden en esta parte, prácticamente uno por cada incremento de amenaza. Como mínimo, debería haber un evento cuando la amenaza alcanza los 8 puntos, coincidiendo con la pérdida de la **protección de guión** en la mayoría de los géneros.

Esperamos que la siguiente lista de ejemplos pueda servirte como inspiración para introducir el **segundo nudo argumental** en tu historia y conducirla hacia su terrible desenlace:

-
- La identidad del monstruo se revela finalmente.
 - El monstruo muere... y se descubre que no era el único.
 - Los personajes ponen a prueba un plan para derrotar al monstruo.
 - El monstruo completa el último paso para cumplir su objetivo.
 - Los personajes descubren por qué son objetivos del monstruo.
 - Algo más poderoso y maligno que el monstruo acude a su llamada.
 - Un personaje descubre su conexión con el monstruo.
 - El monstruo decide matar a los personajes capturados.
 - Los personajes consiguen liberarse y huyen por su vida.
 - Quien está detrás de lo ocurrido hace acto de presencia.
-

Desenlace

Y con esto llegamos al clímax de la historia, su desenlace: el momento de máxima tensión en el que se resuelve finalmente la trama y todo vuelve a ser como antes... más o menos.

En muchas historias de terror este clímax consiste en el enfrentamiento final entre los personajes supervivientes y el monstruo, que suele terminar con la victoria de los primeros y la destrucción del segundo. Eso, claro está, siempre que esperemos un final feliz. La victoria del monstruo no es infrecuente en el cine de horror, de manera que los personajes terminen muertos o esperando un final que

no se muestra pero que puede ser incluso peor que la muerte. Pero para llegar a ese final es necesario que el desenlace se resuelva, y esa es la parte de la historia de la que estamos hablando.

El desenlace será casi siempre una única escena narrada a tiempo real, sin elipsis, sin cortes, sin cambios de escenario, tramas paralelas ni nada que interrumpa de lo realmente importante: el enfrentamiento final. Durante el desenlace ya no hay eventos disparados por la amenaza y es más, no importa que los puntos de amenaza crezcan o disminuyan, la tensión se mantiene a un nivel de 10 hasta que se alcance el final de la historia.

Epílogo

El monstruo ha sido derrotado y los supervivientes descansan esperando el amanecer mientras llegan los servicios de emergencias. Ha sido una batalla dura, pero por fin ha terminado todo y los personajes principales saldrán fortalecidos de la experiencia, vencedores de una situación que no olvidarán jamás. El bien ha triunfado finalmente sobre el mal. ¿O no?

Muchas historias de terror con final feliz terminan con un desasosegante **epílogo** en el que se insinúa que la victoria de los protagonistas ha sido en vano. Puede que el cadáver del asesino no esté donde debería, que el objeto maldito llegue a otras manos o que una persona inocente diga la frase característica del demonio, insinuándonos que una nueva posesión ha tenido lugar.

Ni que decir tiene que las historias que terminan así muchas veces lo hacen para preparar el terreno para una nueva entrega de la saga: el mal volverá y los personajes supervivientes (u otros) tendrán que hacerle frente nuevamente. Encontrarás más información sobre las **sagas** en la página 140. Pero incluso si no se pretende crear una saga, un epílogo en el que se descubre que el monstruo no ha sido totalmente derrotado puede ser un terrorífico broche final para la historia.

Habitualmente el epílogo es simplemente una escena descriptiva narrada por el director y la mayoría de las veces no cuenta siquiera con la presencia de los personajes: ellos han ganado este asalto y merecen descansar, el epílogo sólo nos recuerda a todos que la lucha contra el mal continúa.

Historias paralelas

Algunas historias de terror nos presentan dos tramas aparentemente diferentes que transcurren paralelas: escenas de una trama se van intercalando con escenas de la otra. Aunque inicialmente ambas tramas pueden parecer totalmente independientes, conforme se desarrollan empiezan aparecer elementos comunes que finalmente conectan ofreciendo una visión de conjunto sobre lo que está pasando.

Estas **historias paralelas** pueden ser trasladadas a la mesa de juego con un poco de trabajo por parte del director, consiguiendo una experiencia de juego muy interesante. Dependiendo del tipo de historias paralelas, pueden abordarse con diferentes mecánicas de juego:

- ✦ Las historias ocurren **separadas** en el tiempo o en el espacio (o ambas). En este caso, los personajes de ambas tramas posiblemente no lleguen a encontrarse, pero las acciones de unos influirán en las de otros. Por ejemplo, si una trama ocurre en el pasado, los personajes de la trama presente pueden encontrar un diario de lo que les pasó a los otros... o encontrar un anciano superviviente que les cuenta cómo terminaron con el monstruo muchos años atrás. Si una historia transcurre en una estación espacial y la otra en la Tierra, puede que los personajes se comuniquen entre sí en algún momento para intercambiar información que les ayude a resolver sus propias tramas.

Estas historias separadas deberían jugarse con un único grupo de jugadores, cada uno de los cuales interpreta dos personajes, uno en cada trama paralela. En las tramas separadas en el tiempo por un lapso corto, parte de la diversión puede ser descubrir cuál de las dos historias sucedió antes y qué consecuencias tuvo en la otra trama.

Cada personaje tiene en este caso su reserva diferente de puntos de superación, aunque si una historia es secundaria o menos importante, los personajes de esa historia comienzan con tres puntos de superación en lugar de cinco. En caso contrario los personajes de ambas tramas empiezan con cuatro puntos de superación cada uno. Desde el punto de vista del director se mantienen dos reservas distintas de puntos de amenaza, unos para una historia y otros para la otra. Ambas cosas se pueden facilitar utilizando contadores de dos colores diferentes para cada trama. Cada vez que los personajes de una trama tienen acceso a información de la otra, el director puede transferir hasta dos puntos de amenaza desde la trama que aporta información a la trama de los personajes que la obtienen.

- ✦ Ambas historias son simultáneas y **convergen**. Los personajes de las dos historias van a terminar aunando esfuerzos, ya que las tramas de ambas se funden en un punto determinado. Por ejemplo, unos personajes son autoestopistas y los otros inmigrantes ilegales que viajan en un camión, pero todos terminan siendo llevados por la fuerza a una nave industrial donde unos vampiros celebrar una fiesta.

Estas historias requieren jugadores diferentes para interpretar a los personajes de una y otra historia. Se mantiene una única reserva de puntos de amenaza y los personajes de ambas tramas contribuyen a ella y sufren sus consecuencias, por lo que el ritmo de ambas debe ir más parejo. Si un personaje principal de una trama muere, se aplican las reglas de remplazo, pero adjudicándole al jugador del personaje muerto un secundario con nombre de la otra trama, siempre que sea posible.

Historia dentro de la historia

Este es un caso particular de historias paralelas separadas en el tiempo. Se refiere a la circunstancia en la que los protagonistas de la historia obtienen acceso a información antigua relevante pero, en lugar de simplemente ver cómo los personajes leen el viejo diario que han encontrado o escuchar el relato que les cuenta la anciana loca, se produce una transición hacia el pasado y presencia-mos la **historia interior** de manera directa. En términos de juego, es una oportunidad para jugar la información recibida, en lugar de limitarnos simplemente a escucharla.

En las películas, este recurso se suele introducir con una voz en *off* que describe la situación, para pasar entonces a mostrársenos el pasado de manera directa. La transición de vuelta suele hacerse de nuevo con esa voz en *off*, que corresponde a la persona que está narrando lo ocurrido o que escribió la carta o diario que están leyendo los protagonistas.

Si quieres llevar este recurso a tus partidas de *Fragments* ten en cuenta las siguientes indicaciones:

- ✦ El director es esa voz en *off* que introduce y cierra la historia, por lo tanto es quien decide en qué momento empieza y termina esta historia paralela. Es más, puede utilizar el recurso de la voz en *off* para reconducir la narración si las actuaciones de los jugadores la están llevando por derroteros diferentes a los que él quería: *Y aunque al principio me negué tajantemente a abandonar la casa, finalmente me terminaron convenciendo de que era mejor hacerlo.*
- ✦ Cada uno de los jugadores interpreta a un **personaje** en la historia interior. Estos personajes son creados por el director previamente y deberían ser poco más que arquetipos de personaje secundario personalizados con un hito o una complicación. Estos personajes no tienen protección de guión sin importar cuál sea el nivel de amenaza.
- ✦ Los jugadores reciben uno o dos puntos de **superación** (depende de lo larga que sea la historia interior) para jugar esta parte con los mencionados personajes. Sólo pueden utilizar estos puntos mientras dure esta parte y pierden los que no utilicen cuando acabe.
- ✦ El nivel de **amenaza** es el mismo que en la trama general y se incrementa durante la historia interior de la manera normal: si mueren los personajes de los jugadores o por el gasto de puntos de superación. Sin embargo, el director no tiene que pagar amenaza por ninguna de sus acciones dentro de la historia interior. Los personajes de esta subtrama siguen recibiendo un punto de superación cuando se activen sus cualidades contra ellos. El incremento de amenaza producido durante esta historia se conserva en la trama general: lo descubierto por los personaje contribuye a incrementar la tensión general.

LA ATMÓSFERA

Crear el ambiente adecuado es una herramienta muy poderosa para hacer que la historia funcione. La capacidad de sugestión de la mente humana es considerable y unos cuantos trucos para crear la atmósfera adecuada pueden darle el envoltorio a la historia que necesita para explotar esta sugestibilidad. Piensa por ejemplo en la última película que viste en el cine que te asustó: ¿crees que hubiera producido el mismo efecto si la hubieras visto en el salón de tu casa, con las luces encendidas y con amigos comentando las escenas?

La música, la ambientación histórica y los efectos especiales son los trucos que el cine utiliza para crear esa atmósfera. Casi todos se pueden aplicar en cierta medida a las partidas de *Fragmentos*, así que en esta sección veremos cómo utilizarlos para infundir terror a tus jugadores.

Banda sonora

La música es un elemento fundamental en el cine y ha ido cobrando cada vez más relevancia en los juegos de rol. Música es prácticamente el primer elemento en el que un director de juego piensa para ambientar una partida de su juego favorito. Por desgracia la música se sigue utilizando de manera un tanto indiscriminada y anticlimática en las partidas: dejar sonar un cd o un mp3 de fondo con música de temática apropiada no es utilizar la música para crear atmósfera. Deja que te demos algunos consejos sobre el uso de la música que pueden mejorar tu experiencia de juego:

- ✦ **Tenla preparada.** No pongas algo que creas que puede pegar con la escena que estáis jugando a ver qué tal suena. En su lugar elige la música antes de la partida. Busca unos cuantos cortes musicales y asígnalos a distintos momentos. En concreto, repasa cada evento disparado por la amenaza y pregúntate que música sonaría bien ahí.
- ✦ **No abuses.** No dejes la música sonando todo el rato de fondo mientras jugáis. Aunque cada tema escogido sea perfecto para la escena en la que suena, le quitas a la música su poder dramático si está sonando todo el rato. En su lugar, cuando se produzca un evento de la trama, haz que suene su correspondiente canción, sólo una vez y nunca en bucle.
- ✦ **Huye de lo conocido.** No quieres que la mente de los jugadores reconozca lo que estás poniendo y eso les saque de la historia, así que no utilices música que sea muy conocida. ¿Has observado lo que te pasa a ti cuando ponen una canción que conoces en una película? No quieres que eso ocurra en tu historia. Por la misma razón, procura elegir piezas instrumentales o la letra distraerá a los jugadores de lo que está pasando en la trama.

✦ **Crea asociaciones.** Empareja cortes musicales con determinados personajes, sentimientos o eventos. Desde luego, el monstruo necesitará su propio tema, de manera que cuando los jugadores lo escuchen por tercera vez ya sabrán lo que se les viene encima. Si vas a conducir una saga de historias, estas asociaciones te serán especialmente útiles.

Probablemente no haga falta decir que la mejor fuente de temas musicales para utilizar en tus partidas de *Fragmentos* son las bandas sonoras de las películas de terror. Si escoges una película del mismo género que la historia que quieres contar y acudes a su *score* (la música ambiental que suena durante la película) seguro que encuentras temas adecuados. En las historias prediseñadas de *Fragmentos* siempre reservamos un apartado para recomendaciones musicales.

Otras épocas

Casi todo lo dicho en este libro da por supuesto que la historia transcurre en la actualidad. De hecho, la mayoría de las películas de terror ocurren en el momento en el que fueron rodadas. Esto significa poner a los personajes en un mundo exactamente igual que el nuestro y tiene la ventaja de lo familiar y la facilidad para ambientar que supone tener al alcance de la mano el mundo de juego. Pero esto significa también Internet como una presencia omnipresente en la búsqueda de



información y teléfonos móviles que son ya pequeños ordenadores haciendo la vida de los personajes más fácil.

En realidad, si quieres el aspecto familiar de la actualidad pero sin las ventajas tecnológicas de última generación, sólo tienes que retroceder 20 años en el tiempo y ambientar tus partidas en los años noventa, cuando los móviles eran enormes, caros y escasos e Internet un proyecto gubernamental y educativo en desarrollo. O ir un poco más en el tiempo, hasta los 70, cuando se produjeron y rodaron las mejores y más duras películas de serie B y se creó el género *slasher*.

Pero tal vez te apetezca dar de vez en cuando el salto a otras épocas del pasado y contar historias de terror de corte histórico. Necesitarás un poco de investigación sobre la época en cuestión si quieres hacer esto y ten en cuenta que retroceder al pasado automáticamente significa un retroceso en todo lo que tenga que ver con derechos de la mujer e igualdad racial, por lo que para algunos personajes su propia condición se puede convertir en una complicación automática. Las épocas históricas más exploradas por el cine de terror son las siguientes:

- ✦ **Segunda Guerra Mundial.** Desde el horror de los campos de concentración con sus experimentos médicos hasta la dureza de las trincheras, la Segunda Guerra Mundial tiene muchas posibilidades para el género de terror. Los nazis son unos villanos excelentes para cualquier historia y toda su leyenda negra de investigación ocultista y experimentación con humanos tiene muchas posibilidades para desarrollar una historia de horror.
- ✦ **Época victoriana.** De esta época proceden un buen número de monstruos clásicos, con lo que no es de extrañar que este periodo sea un fértil campo de cultivo para las historias de terror. Monstruos históricos como Jack el Destripador se mezclan con otros literarios como Drácula o Mister Hyde a la luz de las lámparas de gas.
- ✦ **Edad Media.** La edad oscura de la humanidad fue un periodo de auténtico terror religioso azotado por hambrunas y plagas. La Inquisición y la peste son los dos recursos más explotados en las historias de este periodo, que tiene como antagonista sobrenatural preferido al demonio y sus adoradores.

El género del terror tiene una larga tradición de fundirse con la ciencia-ficción y el futurismo para crear historias de horror ambientadas en un futuro próximo o distante. Trasladar tus historias de *Fragmentos* al futuro requiere tomar algunas decisiones sobre la situación social y tecnológicas del mundo que se avecina y filtrar en la historia las pinceladas suficientes para que se note.

- ✦ **Futuro próximo.** Las historias de terror ambientadas en un futuro próximo son casi invariablemente historias postapocalípticas de un tema u otro. Desde plagas zombis hasta desastres nucleares o nanotecnológicos, son historias que tienden a encuadrarse en el género de *survival horror* (ver página 98).

- ✦ **Futuro distante.** En las historias ambientadas en un futuro distante, los personajes son muy frecuentemente miembros de la tripulación de una nave espacial. La humanidad sigue siendo la única especie inteligente del Universo conocido y los viajes espaciales son comunes pero peligrosos. El monstruo acostumbra a ser de naturaleza alienígena o, con menor frecuencia, un robot o inteligencia artificial. Estas historias suelen pertenecer al género de aislamiento (ver página 117).

Efectos especiales

Gran parte del efectismo del cine de terror proviene de toda esa sangre de pega y del maquillaje de los monstruos o, en la actualidad, de los efectos digitales utilizados correctamente. Es difícil que la simple descripción de un zombi compita con la imagen vívida, realista y últimamente tridimensional de un cadáver animado andando hacia ti, pero tampoco menosprecies el poder de la palabra.

En este apartado te ofrecemos algunos trucos que puedes emplear para potenciar la atmósfera de terror de tus historias de *Fragmentos*. La mayoría son sencillas de implementar y bastante efectivas, pero en todo caso utiliza las que te resulten más adecuadas para tu grupo de juego. En el capítulo 5 ya dimos algunos trucos de ambientación propios de cada género, así que tómate éstos como unos consejos generales que complementan a los ya ofrecidos.

- ✦ **Atrezo.** Es prácticamente cualquier cosa que exista en el mundo de juego y que tenga una reproducción en el mundo real para que los personajes puedan verla o manipularla, desde documentos, cartas, diarios, fotos... hasta armas (de juguete, por favor), sangre (de pega), etc. Consulta el capítulo 5 para ver atrezo recomendado según el género de la historia. El atrezo tiene un poder evocador considerable, pero también puede ser muy distractivo. Muestra el atrezo sólo cuando sea apropiado, y vuelve a guardarlo en lugar no visible lejos de las manos de los jugadores, o terminarán jugueteando con ello.
- ✦ **Iluminación.** Las historias de miedo de los campamentos se cuentan de noche por un razón; igual que las películas nos parecen más terroríficas con la luz apagada: la oscuridad ayuda a que nos sugestionemos y es un gran aliado del terror. Cuando juegues a *Fragmentos* plantéate utilizar una iluminación adecuada. Por un lado tiene que ser suficiente para que se pueda leer, escribir y ver los resultados de los dados con cierta comodidad, pero ya hemos dicho que la oscuridad es tu aliada. Una buena idea es utilizar una luz tenue y reducirla aún más en momentos dramáticos o cuando esté oscuro también en la historia. Mucha gente juega con velas, una fuente de luz temblorosa y muy atmosférica que además puedes apagar de un soplo en un momento dado. Ten precaución si utilizas velas en tu partida, no olvidemos los peligros de jugar con fuego. Un buen sustituto a las velas puede ser una linterna, que se coloque en el centro de la mesa y los jugadores cojan para apuntarse cuando hablen.

✦ **Efectos de sonido.** Ya hemos hablado de la importancia de la música, pero tal vez merezca una mención aparte la utilidad de los efectos de sonido. Timbres, alarmas, aullidos, portazos, pasos, llanto... prácticamente cualquier sonido que quieras utilizar para crear atmósfera será más efectivo si suena realmente que si lo describes o imitas. Hay bancos de sonidos muy buenos en Internet, bastantes de carácter gratuito, por lo que no dejes pasar la posibilidad de incluir algún efecto terrorífico en tu partida. Pero recuerda en última instancia que no eres un *disc jockey*: si vas a perder mucho tiempo buscando y poniendo los efectos de sonido, producirás el efecto contrario al deseado y perderás la atención de tus jugadores. Es preferible que utilices uno o dos efectos en momentos bien planificados a que trates de convertir la partida en un festival de los efectos sonoros. También puedes dar golpes en la mesa en momentos clave para sobresaltar a tus jugadores, o imitar la voz para imitar el sonido gutural del monstruo.

✦ **Disfraces.** Puede resultar muy evocador si cada jugador se disfraza como su personaje, especialmente si la historia está ambientada en otra época. De manera más efectista, el director puede ponerse algún elemento de disfraz en mitad de la partida para darles un susto a los jugadores: imagina que les dejas discutiendo su siguiente curso de acción mientras “vas al baño” y que cuando vuelves apagas la luz y entras aullando con una máscara de latex monstruosa. Esa es la idea.





CAPÍTULO 7 SERIES

Aunque en menor medida que en el cine, el terror ha estado también presente en la televisión. A modo de cuentacuentos o como historias teñidas de lo sobrenatural, las series de terror han ido ganando un hueco en nuestros hogares. Sea como una colección de historias independientes unidas por un hilo conductor o sea como un medio para desarrollar los personajes protagonistas a través de tramas más largas y complejas, las series tienen también su lugar en el juego.

A diferencia de las películas e incluso de las sagas, las series tienen una estructura básica que se repite a lo largo de los capítulos y que sirve de hilo conductor. Aunque en algunas ocasiones estos esquemas se rompen, el objetivo es dotar de una consistencia e identidad a la serie. Los mismos personajes principales, el mismo concepto de lucha contra el mal o un maestro de ceremonias que nos narre historias de terror son algunos ejemplos de esto.

También podríamos hablar de géneros dentro de las series. Más allá de la consideración de las distintas temáticas, en *Fragmentos* consideramos tres tipos de series: Antologías, Teleseries y Miniseries, las cuales pasamos a describir en más profundidad.

ANTOLOGÍA

Un buen número de series de televisión ha explorado el formato de historias cortas y autoconclusivas que presentan diferentes facetas del terror. Series como *Historias para no dormir*, *Cuentos de la cripta* o las más recientes *Masters of Horror* y *Fear itself* pertenecen a este grupo. En estas series, cada episodio es una suerte de medimetraje, una película corta, que excepto por su duración mantiene generalmente las convenciones habituales de cada género. Este tipo de serie reciben el nombre de **antologías**.

En principio, una antología de *Fragmentos* podría considerarse simplemente una serie continuada de partidas cortas, cada una con su propio género y reglas características según lo explicado en este manual. Aún así, es cierto que las antologías televisivas tienen ciertas peculiaridades que merecen una consideración adicional.

Si quieres dirigir una antología, ten presente que cada capítulo de la misma será una historia independiente y pertenecerá a un género distinto (a no ser que, por ejemplo, decidas que la antología está formada por historias de un único género). Aplica las reglas del género correspondiente además de las reglas de antologías que describimos a continuación. En caso de conflicto entre ambas, haz prevalecer estas últimas.

Reglas

- ✦ **Maestro de ceremonias.** Algunas de estas antologías tienen un maestro de ceremonias (como el Guardián de la Cripta en *Cuentos de la Cripta* o el mismísimo Freddy Krueger en *Las Pesadillas de Freddy*). Se trata de un personaje que aparece al principio de la historia, presentándola, y al final, generalmente para soltar alguna lúgubre moraleja o hacer un chiste macabro. El maestro de ceremonias también puede servir para ofrecer una conclusión rápida a una his-

toria con un final poco claro y, en ocasiones, puede hacer un cameo en alguna de las historias de la antología. El director puede interpretar al maestro de ceremonias para dar alguna clave a los jugadores sobre por dónde quiere llevar la historia o para proporcionar un cierre a una historia ambigua. Si te sientes especialmente creativo y atrevido puedes usar algún elemento de atrezzo o un disfraz para representar al maestro de ceremonias.

- ✦ **Personajes esquemáticos.** Por la propia brevedad de estas historias, los personajes que aparecen en ellas normalmente están menos definidos y son menos profundos de lo habitual. En términos de juego, los personajes de episodios de una antología comienzan con un hito a elección del jugador, mientras que el otro hito es determinado por el director para estar más enfocado a la historia. Además, comienzan solamente con tres puntos de superación.
- ✦ **Inicio apresurado.** El planteamiento de estas historias es necesariamente breve debido a su formato. Añade dos puntos de amenaza a la reserva inicial del director al comienzo de la historia.
- ✦ **Avance rápido.** La acción se desarrolla con mayor velocidad de la habitual, ya que hay una limitación temporal marcada por la duración de los episodios de la serie. Si quieres representarlo para conseguir partidas más cortas, simplemente dobla la ganancia de amenaza del director: cada circunstancia que haría que el director ganara un punto de amenaza proporciona en su lugar dos puntos.
- ✦ **Final abrupto.** La historia puede tener un final abrupto en el que haya que suponer cuál es el desenlace. Por ejemplo, podría ocurrir que se cortara la acción justo cuando el monstruo se encuentra con el último personaje superviviente, sin que veamos ese enfrentamiento. En términos de juego, el director puede terminar la historia en cualquier momento en el que la amenaza alcance 10 y se produzca una escena de conflicto o similar que parezca un cierre adecuado.
- ✦ **Múltiples directores.** En estas series, es normal que cada capítulo sea escrito y dirigido por una persona diferente: al fin y al cabo se trata de historias independientes y autoconclusivas. Si en tu grupo de juego os apetece probar esta forma de juego, puede ser un buen momento para darle algo de movimiento al puesto de director. Además, el formato de historias más cortas puede animar a directores noveles a estrenarse en el puesto así que... ¡no os cortéis!

TELESERIE

También hay series de terror que han seguido un esquema televisivo más clásico, manteniendo una misma trama y los mismos personajes a lo largo de los diferentes episodios. Este formato se denomina teleserie. Series como *Misterio para tres*, *The Walking Dead*, *American Horror Story* o *Supernatural* se encuadran en este grupo.



En las teleseries se da especial importancia al grupo de protagonistas (en este caso los personajes de los jugadores). Estos personajes protagonizarán la inmensa mayoría de las historias a lo largo de toda la serie, siendo el centro del desarrollo de la misma. Sin embargo, no hay que olvidar que muchas veces el éxito de una serie viene por parte del grupo de personajes secundarios. Aliados momentáneos, personajes de apoyo que no cuentan con una historia tan profunda como los protagonistas o enemigos circunstanciales, son algunos de los tipos de secundarios con los que podemos encontrarnos. Ten en cuenta, que algunos de estos personajes secundarios pueden llegar a tener suficiente peso en la serie como para convertirse en personajes principales con el tiempo, lo que te permitiría ampliar tu grupo durante el transcurso de la serie o sustituir a los personajes principales que hayan abandonado la historia por cualquier motivo.

Como ya habrás podido imaginar, los personajes principales no tienen por qué ser invulnerables. Cuando diseñes la serie que vas a querer jugar, deberías plantearte también cuán intocables quieres que sean tus personajes principales. De esta forma, tendríamos tres opciones dentro de las series:

- ✦ Las **muertes** de los personajes principales pueden ocurrir en cualquier momento sin importar su protagonismo.

- ✦ Los personajes principales gozan de **inmunidad de guión** a lo largo de los distintos capítulos que hace que nunca mueran: sin importar el riesgo en el que se encuentren o el daño que sufran siempre terminan recuperándose de una forma u otra.
- ✦ Los protagonistas gozan habitualmente de la **protección del guión**, pero la muerte de un personaje principal puede utilizarse como un momento épico de la temporada o servir para crear un punto de inflexión en la historia.

Las teleseries siempre mantienen algunas fórmulas que las dotan de identidad. Son secuencias, esquemas o particularidades que hacen que rápidamente identifiques la teleserie. De esta forma, nos podemos encontrar que determinados momentos importantes sólo ocurren en un escenario específico (como cuando los protagonistas de *Supernatural* hablan de sus sentimientos en el coche), se mezclan diferentes líneas temporales usando los flashbacks para ir descubriendo la trama de la serie o temporada, o hay un esquema que se repite capítulo tras capítulo. Ten en cuenta que abusar de una fórmula puede hacer que tu serie se vuelva repetitiva y aburrida para tus jugadores, juega con ellas creando giros en la trama que les sorprenda.

Los géneros de las teleseries, al igual que las tramas, pueden ser muy variadas. Escoge un género y aplícalo a las tramas de las distintas temporadas y de la propia serie. Como veremos en el apartado de reglas de teleseries, puedes utilizar las reglas de los géneros de manera global para todos los capítulos de una temporada, haciendo que la amenaza se distribuya entre varios capítulos o para cada uno de los capítulos, considerando cada historia un capítulo exprés. También puedes utilizar las reglas de mezclar géneros de la página 139 para generar cambios que sorprendan a tus jugadores.

Una teleserie está formada por bloques de episodios (habitualmente entre 12 y 24) que constituyen temporadas. Si bien cada episodio equivaldría a una partida de *Fragmentos*, serían las temporadas las unidades superiores en cuanto a la trama, ya que es frecuente que cada temporada desarrolle un cierto argumento, tenga sus propios antagonistas, etc. Evidentemente la serie sería una estructura superior, pero veamos cada uno de estos elementos de más general a más concreto.

Serie

La serie es lo que se conoce en otros juegos de rol como campaña. Sería un conjunto de temporadas que deberían cerrar todas las tramas y subtramas abiertas. Aunque muchas veces se habla de la serie como conjunto global inacabado, en *Fragmentos* vamos a considerarlas como argumentos cerrados, aunque algunas tramas queden parcialmente abiertas o no del todo resueltas al final de la serie.

Las series tienen una trama propia que normalmente al inicio es muy difusa y según avanzan las temporadas se va perfilando cada vez más. En algunas ocasiones, la trama principal de la serie queda oculta por las tramas de la temporada, las cuales ganan mayor importancia. Sin embargo, la trama general no debe olvidarse, y es conveniente ir dando información a pinceladas durante las temporadas para no perder esa historia global que se narra y da identidad a la serie.

El final de una serie, es el final de las aventuras y luchas de los personajes principales. Pueden terminar de manera trágica o con un resumen narrativo de sus vidas futuras. Las historias contadas se dan por finalizadas y sólo resta recordar lo acontecido, o aprovecharse de las reposiciones.

Temporada

Las temporadas son una serie de episodios (a menudo entre 12 y 24) interconectados que normalmente tienen un trama específica que les distingue del resto de temporadas. Las temporadas están dispuestas de manera cronológica, de manera que lo ocurrido en la anterior temporada, afecta a la actual y, a su vez, los hechos de la presente temporada afectarán a las tramas de futuras temporadas. Es frecuente que la temporada constituya una unidad temporal, de manera que los episodios de la misma se sucedan de manera continua, mientras que de una temporada a otra se permite una elipsis de tiempo mayor (a veces pueden pasar años), lo que permite que los personajes cambien, así como su situación, de modo que la trama de la temporada puede centrarse precisamente en explicar esos cambios.

En cada temporada suele haber un monstruo, en terminología del juego, o grupo de monstruos que van a ir haciendo su aparición a lo largo de misma, generando en muchos casos su propia subtrama. Esta némesis puede estar relacionada directamente con la trama principal de la serie o ser el generador de historias en la temporada.

También puede ocurrir que una determinada temporada se centre en un escenario específico, que estará presente a lo largo de los distintos capítulos y dotará de una trama en sí mismo a la temporada. En las series en las que los protagonistas son grupos nómadas o unidades móviles, este tipo de distinción puede romper con el esquema típico de centrar la temporada en un villano y darle un aire fresco a las historias.

Las tramas en las temporadas se pueden presentar de varias maneras. En algunas teleseries se opta por ir desarrollando la trama de la temporada episodio a episodio de manera directa, salpicando la historia principal con otras tramas paralelas cortas. En otros casos, cada capítulo tiene una historia independiente y

EXIT



en algunos momentos se deja caer alguna pista o detalle final que hace avanzar la trama de la temporada hasta unos capítulos finales en los que se desarrolla el clímax de la misma. Finalmente, otra presentación puede ser la de intercalar capítulos con contenido importante sobre la trama de la temporada, y otros con historias paralelas, para no centrar excesivamente la atención en la historia y agotar de manera temprana la serie.

Episodio

El episodio es la unidad mínima en una serie. Se trata de pequeñas aventuras que narran una historia relacionada, de una manera u otra, con los personajes principales y con la trama principal de la temporada en curso o la serie.

En algunas serie, cada episodio narra un caso o historia autoconclusiva (el llamado “caso del día”), aunque en ocasiones puede prolongarse en dos o incluso tres capítulos. En otras, todos los episodios son piezas de la trama general de la temporada, mientras que un tercer tipo de teleserie mezcla centrados en la trama general con otros “de relleno”.

Pero incluso en los episodios de relleno pertenecen a un todo mayor como son las temporadas o series, por lo que deben incluir elementos de las distintas tramas.

de nivel superior, sirviendo para planificar cosas que van a salir más adelante. Muchas veces lo que diferencia a una serie bien planificada de otra son esos pequeños elementos que se muestran de forma casual en un episodio previo y cuya importancia no vemos hasta más adelante.

En términos de juego, cada uno de los episodios sería una única sesión de juego, aunque podrían jugarse varios episodios cortos en una misma sesión, haciendo avanzar la trama más rápido. El objetivo es crear una estructura compleja de historias con sentido, que a su vez sean dependientes de una trama cerrada perteneciente a una temporada y, nuevamente dependientes, de una historia más compleja que sería la de la serie en su conjunto.

Reglas

- ✦ **Evolución de personajes.** Los personajes principales se van desarrollando a lo largo de las distintas temporadas de una serie. Suelen comenzar la serie como personajes poco curtido en los horrores a los que se enfrentan para terminar las últimas temporadas como un grupo experimentado capacitado para enfrentarse a amenazas cada vez más grandes. Al finalizar cada temporada, permite que tus jugadores cambien un hito previo de sus personajes por otro relacionado con lo ocurrido en sus aventuras y que añadan un +1 al rasgo que elijan o a un nuevo rasgo. Adicionalmente, si transcurre un tiempo prudencial entre una temporada y otra, puedes permitir que los personajes redistribuyan los puntos de sus rasgos o los cambien, e incluso que transfieran un punto de una característica a otra. En cualquier caso deben respetarse siempre las reglas de *Fragmentos* sobre los máximos de puntuaciones en los personajes protagonistas.
- ✦ **Inmunidad de guión.** Si se opta por una serie en la que los protagonistas gozan de inmunidad de guión (ver página 166) las reglas sobre protección de guión deben reajustarse de manera que los jugadores no puedan morir salvo en determinados momentos “cumbre” en la serie. Independientemente del nivel de amenaza alcanzado y del género jugado, los personajes principales pueden mantener la protección del guión. Además, los puntos de superación pueden utilizarse para activar la protección de guión de otros personajes. Puedes permitir, incluso, que un personaje sin puntos de superación gaste los puntos del próximo episodio por adelantado para evitar la muerte, siempre claro está que no os encontréis en el final de la temporada.
- ✦ **Géneros y amenaza.** Como ya hemos mencionado antes, las reglas del género que apliques en tus historias puede variar ligeramente. Lo primero que deberías plantear si quieres mantener un género durante toda la serie o quieres ir variando a lo largo de las temporadas. Puedes tratar las temporadas como una partida única a nivel de reglas de género, de manera que los distintos capítulos engloben distintos niveles de amenaza. En este caso, haz que el primer capítulo tenga un nivel de amenaza bajo en función del género y que aumente hasta un

nivel que vas a mantener durante algunos capítulos más de la temporada. Los últimos capítulos de la temporada deberían precipitar la amenaza, culminando la historia planteada.

Si por el contrario decides tratar cada capítulo como una partida de *Fragmentos*, juégala sin más cambios. Si quieres puedes comenzar cada nuevo capítulo añadiendo uno a la amenaza inicial para representar esa tensión e intensidad acumulada que se va viendo en las series. Ten en cuenta que en función de cómo quieras trocear la serie, podrás aplicar unos cambios u otros.

- ✦ **Personajes secundarios.** Como ya hemos mencionado antes, debes crear personajes secundarios con más detalle que si se tratara de una partida normal de *Fragmentos*. Para ello, incluye un hito adicional y permite que ellos también cambien sus hitos al finalizar las temporadas. Deja que sean los jugadores los que añadan algún hito acorde a lo acontecido. Recuerda que los personajes secundarios pueden servir más adelante para sustituir a los personajes principales que abandonen la serie, ya sea por tener un trágico final o por cualquier otra causa.
- ✦ **Superación.** Los puntos de superación al inicio de cada episodio son menores que si se tratase de una historia de *Fragmentos* normal. Cada personaje comienza con tres puntos, pero estos se restablecen siempre al inicio de un nuevo episodio. Si quieres desarrollar una trama en dos o más episodios, puedes dar



a los personajes principales más puntos de superación al inicio y tratarlo como una historia de *Fragmentos* normal pero dividida en las partes unidas por “continuará...” que tuvieras planeadas.

MINISERIE

Una miniserie es un formato que permite desarrollar una historia en un número pequeño de episodios (normalmente tres o cuatro), permitiendo abordar tramas más largas y complejas que en una única película se necesitarían varias horas para ser desarrolladas adecuadamente. Es un formato habitual cuando se pretende adaptar una novela larga (y si no, que se lo digan a Stephen King). Algunas miniseries de terror destacadas podrían ser *El misterio de Salem's Lot*, *Coma* o *Dead Set*.

Las miniseries están a mitad de camino entre una película y un teleserie. Permiten desarrollar una historia más larga y profunda que una película, pero no tienen una extensión indeterminada como ocurre en las series. La miniserie serían dos o tres sesiones de juego de *Fragmentos* que desarrollan una única. Como director puedes tratarlas como historias independientes aunque con las siguientes reglas.

Reglas

- ✦ **Superación.** Los personajes principales comienzan la serie con cinco puntos de superación, pero al tratarse de una historia prolongada, recuperan tres puntos al comienzo de cada episodio (no pudiendo superar los cinco puntos iniciales).
- ✦ **Historia.** Las historias en las miniseries se deben de plantear como partidas de *Fragmentos* completas. Cada uno de los capítulos debe tener su prólogo, planteamiento, desarrollo y desenlace, de manera que se concluya con alguna parte de la trama, pero que deje abierta el resto de tramas o la trama principal. Cada capítulo comenzaría con un prólogo que sería un resumen de lo acontecido en el anterior capítulo, a modo de flashback. No olvides que el final de la miniserie es el momento para incluir el epílogo final, como buena película de terror, se deja abierta la historia a nuevos horrores.
- ✦ **Amenaza.** El nivel de amenaza debe aumentar a lo largo de los distintos capítulos que componen la miniserie, de manera que no importa si los primeros no llegan al máximo de amenaza: cierra la historia cuando creas que ha pasado el tiempo de juego suficiente y anota el nivel de amenaza alcanzado. Comienza el siguiente capítulo con dos o tres puntos de amenaza menos del nivel alcanzado en el capítulo anterior, de manera que se produzca una bajada de la tensión, pero esta vaya creciendo de episodio en episodio. Esto permitirá alcanzar el nivel final de amenaza al acabar la miniserie y dotará a la misma de una continuidad no sólo a nivel de historia sino también de reglas.



EL ÚLTIMO EMAIL
電子メール

UNA HISTORIA DE
SERGIO M. VERGARA

Género:

Terror asiático. Sigue las reglas del género, más ésta:

- ✦ Un personaje de esta historia está **maldito**. Ese personaje mantiene la protección de guión toda la historia, pero no puede usarla cuando el peligro sea la ejecución de su maldición.

Síntesis:

—¿Has oído lo que dicen? Ayer, aquella chica recibió un *email* y esta mañana se tiró al tren. Y no es la única. La semana pasada, Rokuro, recibió el mismo *email* y cuentan que, acto seguido, se tiró por la ventana.

—¿Y qué pone en ese *email*?

—¿No lo sabes? Dice: “Hola, soy Yami, ¿por qué no quieres ser mi amiga?”... ¿Qué te ocurre Airi? ¿Por qué estás tan asustada?

Reparto:

Todos los protagonistas de esta historia son personajes pertenecientes al instituto japonés Hyotei. El instituto es famoso desde hace años por tener los mejores estudiantes. La nota media es muy alta y la mayoría de los estudiantes hacen carreras relacionadas con la ingeniería tras superar la escuela media superior.

El equipo docente del colegio es extremadamente estricto y competitivo, llegando a exigir a sus alumnos en algunas ocasiones más de lo que son capaces de hacer.

Los personajes principales de la historia serán alumnos del instituto Hyotei. Al tratarse de adolescentes, los jugadores reparten 7 puntos en las características en lugar de los 9 normales. Sin embargo, tienen un punto más de superación al inicio. Uno de los personajes tiene el hito **maldito**.

A continuación se presentan algunos personajes secundarios con nombre para usar en la trama.

Director Katashi

Director del instituto

Acción 3: *Kempo* +3. **Interacción 2:** *Intimidar alumnos* +2. **Cognición 2:** *Historia* +2.

Hitos: *Antigua leyenda deportiva. Tenía una aventura (en secreto) con Amaya, la anterior profesora de ciencias. No termina de encajar con Yori.*

Complicación: *Se frustra si las cosas no salen como deberían.*

Es un hombre de unos 50 años serio y autoritario. Abandonó el Kempo después de ganar títulos durante 10 años, ya que vio que esa no era una verdadera forma de ganarse la vida. El dinero que obtenía por los combates no le daba para vivir, y

dejó el deporte para dedicarse a la enseñanza: no quería que los chicos siguieran su camino.

Yori

Entrenador del equipo de béisbol

Acción 2: *Beisbol* +2. **Interacción 3:** *Empatía* +3. **Cognición 1:** *Reglas deportivas* +1.

Hitos: *Persona de confianza sin buscarlo. Atraído en secreto por una alumna (Yami).*

Complicación: *Descuida lo suyo por estar atento a los demás.*

Es un hombre de 30 años de forma definida y atlética. Es atractivo, aunque no se le conoce ninguna relación estable. Siempre ha tenido maña con los chicos. Sin saber por qué, los alumnos le ven como un confidente y tienen muy buena relación con el entrenador. Incluso algunos alumnos que no pertenecen a ningún equipo, terminan hablando con él.

Tamiko

Profesora novata de ciencias

Acción 1: *Escribir rápido* +1. **Interacción 3:** *Enseñar* +1, *Hablar con espíritus** +2. **Cognición 2:** *Ciencias* +2.

Hitos: *Su hermano murió en un accidente de tráfico, mientras la llamaba desde el móvil. Apasionada de las nuevas tecnologías. Ha recibido una llamada de auxilio de la difunta Yami.*

Complicación: *Depresiva.*

Tamiko es una joven profesora de 27 años, que desde el accidente de su hermano es capaz de oír a los muertos y les ayuda en sus necesidades a través de los elementos tecnológicos: un móvil, un ordenador e incluso un reproductor de música.



Monstruo:

Yami

Espíritu torturado

Interacción 8: *Telemática** +3, *Aterrorizar* +2, *Inducir suicidio** +3. **Cognición 5:** *Tecnología* +5.

Hitos: *Abandonada por su padre y asesinada por su madre. Nunca tuvo amigos y ahora mata a antiguos compañeros para que le hagan compañía.*

Debilidad (falsa): *Cuando alguien la comprenda y sea su amigo sincero, dejará de hacer daño.*

Su relación con las máquinas se ha potenciado ahora que está muerta, sirviéndose de ella para comunicarse con los demás y enviarles mensajes de ayuda. Los *emails* son un aviso para sus víctimas: va a ser su nueva “amiga”.

Cuando considera el momento oportuno, Yami se sirve de las máquinas para matar a sus antiguos compañeros: les envía mensajes suicidas a través de los reproductores de música u ordenadores convenciéndoles de que al otro lado se está mejor; modifica las señales de tráfico; e incluso, manipula los electrodomésticos para que ataquen.

Escenario:

Instituto Hytoi

Centro japonés de educación secundaria

Es un edificio de tres plantas (de unos 300 m² por planta) rodeado de dos patios y un jardín que conecta con otro edificio de unos 200m² donde está el gimnasio y un cuarto con material deportivo.

Las tres plantas del edificio principal albergan las distintas aulas, despachos y laboratorios (ciencias y tecnología). Tiene capacidad para unos 200 alumnos repartidos en distintas clases y profesores.

En la primera planta hay una entrada amplia, la secretaría y los despachos de los profesores. La segunda planta se reserva para las aulas de los diferentes cursos.

Finalmente, la tercera planta alberga cuartos de mantenimiento y los diversos laboratorios, salas de ordenadores y una biblioteca con más de 2000 volúmenes.

Descriptor: *Es un instituto moderno y grande. Tiene un biblioteca bien surtida en diferentes materias.*

Hitos: *Antiguos alumnos se han convertido en figuras destacadas de la ciencia y la política. Debido a la presión, tiene una de las tasas de suicidios más altas de Japón.*

Banda Sonora:

The Eye OST

Inicio: “The drive home”

Aparición Yami: “Bruja”

Separación del grupo: “Not my eyes”

Ambiente: “He is dead”

Confesión de Katashi: “Who is she?”

Enfrentamiento con Yami: “Apartament on fire”

Final: “Mirror mirror”

Trama:

Al terminar el curso anterior, el padre de Yami y marido de Amaya, les abandonó. Amaya entró en una fuerte depresión y empezó a culpar a su hija. Una noche, fue hacia la habitación y asesinó fríamente a Yami. Al ver lo que había hecho, se quitó la vida.

La noticia golpeó al instituto, pero se procuró que no se le diera demasiada difusión para no manchar el nombre del instituto. El director Katashi se sintió muy apenado por la pérdida de una de las mejores alumnas y por la de su amante Amaya. Frustrado con el mundo, mantuvo silencio sobre lo ocurrido y dijo que la profesora había encontrado un puesto mejor en otra región.

Un nuevo curso ha comenzado. Los alumnos no se han enterado de nada, aunque de vez en cuando hay rumores: últimamente algunos compañeros están falleciendo de manera extraña.

La historia comienza cuando uno de los protagonistas recibe el *email* de Yami. No es el único pero tiene miedo y se apoya en sus compañeros. Hace ya una semana que lo ha recibido y aún no ha notado nada extraño.

Mañana es el día del avistamiento: el instituto mantiene abiertas sus instalaciones por la noche, para que los alumnos puedan contemplar el eclipse lunar más importante de los últimos siglos.

Sin embargo, también coincide con el festival de Obon, la festividad de los muertos.

3 Los protagonistas son de los pocos que se atreven a ir a ver el eclipse. Van un total de diez alumnos.

Los profesores que hacen la guardia son el director, Yori y Tamiko.

El telescopio y todo lo demás está ubicado cerca del edificio del gimnasio.

Los alumnos se lo pasan bien. Sólo el personaje principal que ha recibido el *email* está

preocupado. Él no lo sabe, pero el resto de personajes secundarios sin nombre también han recibido un *email*.

4 La profesora Tamiko, se acerca a hablar con el "protagonista maldito", ya que se ha enterado de lo del *email*. Le cuenta que ella puede hablar con Yami y que está investigando.

5 Cuando el eclipse comience, se apagan las luces de toda la zona y los alumnos y profesores se dirigen al gimnasio. La luz tampoco funciona, por lo que deben ir al edificio central a encender los generadores centrales.

6 Se dividen en grupos. Yami aprovecha esto para conseguir nuevos "amigos".

8 En un momento de extrema tensión, el director Katashi confiesa su relación con la madre de Yami, pensando que así todo terminará. Esto sólo enfurece más al fantasma: ahora entiende porqué les abandonó su padre. Yami quiere llevarse a todos. Nada de lo que hagan servirá para salvarles. Sólo Yori es capaz de comprenderla, de saber lo que quiere, pero puede que sea tarde.

10 Los alumnos salvan al entrenador. Saben que el monstruo es Yami pero no saben lo que quiere. Los medios físicos no la afectan, pero pueden usar las habilidades de Tamiko para contactar con ella. Sólo Yori ha entendido cómo pararla: deben convencerla de que no volverá a estar sola.

El día ha terminado. Sale el sol y los supervivientes están nerviosos pero aliviados de que haya terminado todo. Cuando se alejan del gimnasio se dan cuenta que el entrenador, Yori, ha desaparecido. Vuelven y ven que está muerto también. El protagonista que había recibido el *email* de Yami, empieza a oír un susurro. No aguanta más, pega un grito y sale corriendo. Una risa de niña se escucha cuando el camión le atropella al cruzar sin mirar.

Amenaza:



ROSENDO CHAS Y MANUEL J. SUEIRO

PECADOS DE LA CARNE

BASADO EN UN ROL EN VIVO

Género:

Slasher. Sigue las reglas del género con algunas variaciones:

- ✦ La protección de guión de los protagonistas se mantiene hasta que la amenaza sube a 8.
- ✦ De los monstruos, sólo Junior tiene protección de guión. Se le aplican las reglas especiales del *slasher*.

Sinopsis:

Un grupo de antiguos compañeros de instituto cruzan Estados Unidos en furgoneta haciendo el mítico viaje del que siempre hablaron. Cuando hacen un alto en el camino para visitar la vieja granja familiar de uno ellos, ignoran que han caído en una macabra trampa orquestada por él para vengar las bromas a las que le sometieron en el instituto. Mientras tanto, en un sótano mugriento y repugnante, un grupo de personas encadenadas luchan por escapar de un destino peor que la muerte.

Reparto:

El grupo de los viajeros son jóvenes entorno a los 25 años, antiguos compañeros de instituto que han retomado el contacto para hacer este viaje. Lo viejos roles de entonces (popularidad, etc.) han dejado de tener sentido pero el reencuentro hace resurgir muchas cosas. Uno de los viajeros es Samuel White, el artífice de la venganza. Un personaje debería tener un hito o complicación relacionado con el recuerdo o la culpa de las novatadas excesivas que le gastaban a Samuel en el instituto. El grupo del sótano son dos o tres personas diversas secuestradas por hacer una parada en mitad de un viaje (por ejemplo, un camionero, autoestopistas, una familia de vacaciones, etc.).

Los personajes principales pueden ser exclusivamente del grupo de viajeros o unos de un grupo y otros de otro. En este último caso la historia alcanza toda su dimensión mezclando ambos escenarios sin que se sepa al principio que están conectados. Todos los demás personajes hasta completar un grupo de cinco o seis viajeros y dos o tres secuestrados son secundarios. El otro per-

sonaje secundario es la criada muda de los White, Amanda, una joven de 17 años que fue secuestrada por los White hace tres largos años y que ahora es “una más de la familia”.

Amanda

Joven soñadora viviendo una pesadilla

Acción 1: *Defenderse con uñas y dientes +1.*

Interacción 2: *Comunicarse sin hablar +2.*

Cognición 2: *Escapar de la realidad +2.*

Hitos: *Escapó de casa a los 14 años en busca de su padre, huyendo de un padrastro violento y una madre negligente. Todos los White han tratado de dejarla preñada, sin conseguirlo.*

Complicaciones: *Muda:* los White le arrancaron la lengua para no seguir escuchando sus súplicas y quejas. *Enajenada:* tras tanto tiempo siendo esclava sexual de los White se ha refugiado en un mundo de fantasía en el que se considera una especie de cenicienta prisionera de unos trolls y que algún día será rescatada por su padre, el rey.

Escenario:**Granja White**

Vieja granja en mitad de ninguna parte

La granja es una destartada casa de estilo victoriano con dos plantas. En la planta baja está la cocina y el salón comedor, así como un baño bastante repugnante. En el pasillo junto al salón, una escalera sube a la planta primera y bajo dicha escalera está la puerta que lleva al sótano. En el piso de arriba están los cuatro dormitorios y otro baño.

El sótano es una estructura tan grande como la propia casa o puede que más. La puerta que conduce a él es metálica y solo Jeremiah tiene la llave.

Tiene más pinta de ser un matadero que un sótano, con ganchos para reses por todas partes, jaulas, etc. También tiene una cámara frigorífica.

Los alrededores de la casa son un árido terreno en el que hace décadas que no crece más que mala hierba con un camino de tierra que conecta la casa con una carretera secundaria que lleva, a su vez, a la autopista 66.

Descriptor: *Vieja y destartada, la madera está bastante podrida. El sótano está perfectamente equipado como matadero.*

Hitos: *En la parte trasera hay enterradas docenas de personas.*

Monstruo:

La familia White son los monstruos de esta historia. Son endógamos, canibales y abusadores sexuales que secuestran familias, conservan a las mujeres fértiles para procrear y se comen al resto, siempre en viernes. Samuel es el hijo de una White renegada que ha tratado de mantenerle lejos de la herencia malsana de su familia, pero la sangre es más espesa que el agua... desde que Samuel descubrió quiénes eran su verdadera familia lleva gestando una venganza contra los compañeros de instituto que le martirizaban. Una venganza deliciosa.

Malaquías White

Patriarca tullido

Acción 1: *Manos fuertes* +1. **Interacción 4:** *Voz gutural* +2, *Patriarca* +3. **Cognición 3:** *Trampas para incautos* +2, *Ojo por ojo* +1.

Hitos: *La casa le dice en sueños lo que tienen que hacer. Ha educado a sus hijos en la creencia firme que las mujeres sólo sirven para procrear. Proviene de una larga estirpe de canibales.*

Debilidad: *Tullido:* ha perdido el control de las piernas, está siempre postrado en cama.

El patricarca de la familia tiene ya sus días contados: supera los 80 y ya nunca sale de la cama. Aún no ha elegido sucesor, aunque su hijo Jeremías es la mejor opción. Tiene un cariño especial por su otro hijo, Samuel, que también es su nieto. Continuamente llama a Amanda para que le limpie o le cure las llagas.

Jeremías White

Predicador perverso

Acción 3: *Perseguir* +1, *Rematar* +2. **Interacción 4:** *Terror sagrado* +2, *Sermones* +2. **Cognición 3:** *Genealogía de los White* +1, *La Biblia* +2.

Hitos: *Se prepara para ser el nuevo cabeza de familia. Cree que el cristianismo promueve el canibalismo.*

Debilidad: *Orgullosa:* se cree moral e intelectualmente superior, cuando es poco más que un paleta.

Ha predicado su especial visión de la palabra de Dios hasta darse cuenta de que la Humanidad no merece ser salvada: no entienden el verdadero sacrificio de Cristo hecho carne... en la carne de los hombres. A todos los efectos, es quien dirige la familia ahora, aunque nominalmente siga siendo su padre, Malaquías, el cabeza de familia.

Isaías White

Necrofílico

Acción 3: *Carnicero* +2. **Interacción 3:** *Ojos de loco* +1, *Mentiras* +2. **Cognición 4:** *Genealogía de los White* +1, *Pasajes bíblicos* +1, *Taxidermia* +2.

Hitos: *Tuvo un hijo con su propia madre. Secretamente ha mantenido relaciones sexuales con cadáveres.*

Debilidad: *Obsesionado con la muerte:* le fascina el proceso de putrefacción hasta el punto de haberse cortado un dedo para verlo pudrirse.

Padre y hermano de Tobías e hijo de Malaquías su pasión hacia la carne muerta no es bien vista por el cabeza de familia. Isaías está fascinado por la descomposición de la carne y adora su olor y tacto. En secreto, ha llegado a yacer con cadáveres, lo que su padre castigaría duramente.

Tobías White

Depredador sexual

Acción 4: *Sujetar* +1, *Palizas* +3. **Interacción 2:** *Propasarse* +2. **Cognición 2:** *Caza* +1, *La palabra de Dios* +1.

Hitos: *Es el más joven de la familia y le tratan como a un niño.*

Debilidad: *Lujurioso:* está obsesionado con el sexo y apenas controla sus impulsos.

Hijo y hermano de Isaías, Tobías ronda los 20 años, pero su familia le trata como si fuera un adolescente. Tiene una fuerte fijación con Amanda, que le tiene un miedo atroz.

Samuel White

Se describe en la página 44.

Junior White

Bestia salvaje

Acción 6: *Gigantesco* +3, *Matarife* +3. **Interacción 1:** *Gruñidos* +4, *Obediente* +2. **Cognición 1:** *Historias bíblicas* +1.

Hitos: *El resto de la familia le controla a base de palos y cadenas.*

Debilidades: *Retrasado:* tiene la mente de un niño. *Necesitado de afecto:* tras su aspecto brutal, sólo busca cariño y aprobación.

Deforme, gigantesco y brutal, Junior es el hermano pequeño de Malaquías. Deforme desde su nacimiento, su retraso es debido a los abusos sufridos. En apariencia, el más monstruoso de los White, en su interior es quizás el más humano.

Trama:

La historia comienza con una escena del sótano de los White. Si no hay personajes principales entre el grupo del sótano, describe la escena o deja que los jugadores los interpreten sólo esta escena. Los personajes principales que estén allí y otro secundario, despiertan encadenados y doloridos otro día más, sin saber cuánto queda para su muerte. Dos figuras bajan al sótano, sin que logremos ver sus rostros en ningún momento, miran a los personajes y eligen finalmente al secundario, que grita aterrorizado y trata de resistirse en balde. Cogen al personaje y le cuelgan de un gancho de matadero, para pasar a despellejarle y destriparle aún vivo, mientras se desangra. A lo lejos se escucha un aullido casi inhumano. Uno de las figuras misteriosas dice "Junior está impaciente..." y la otra contesta "Hoy es viernes, hoy comemos carne".

Para el grupo de viajeros el arranque es en la carretera, de manera distendida pueden ir charlando. Su última parada antes de la granja es un viejo bar de carretera, donde el dueño algo chalado tiene montones de historias sobre personas desaparecidas en la zona y leyendas sobre lo ocurrido, pero ninguna información real sobre los White.

- 0 Los personajes están de viaje, paran en un bar y escucha rumores sobre la granja White.
- 1 Llegan a la granja y son recibidos con un ambiente algo extraño.
- 2 El abuelo White quiere conocer a los personajes, que son llevados a su habitación de uno en uno.

- 3 Vienen ruidos del sótano.
- 4 Las entrevistas del abuelo van subiendo de tono. Amanda trata de pedir ayuda de manera críptica a un personaje.
- 5 Tobías trata de propasarse con un personaje femenino de manera bastante violenta.
- 6 Los White están cada vez más violentos y hacen insinuaciones sobre la cena. Del sótano vienen claramente gritos humanos.
- 7 Si los personajes quieren huir, descubren que han saboteado su furgoneta.
- 8 Samuel revela a un personaje que les ha traído para "gastarles una broma que no olvidarán". Un personaje secundario con nombre o uno principal es asesinado brutalmente delante de todos para servirlo en la cena.
- 9 Junior es liberado del sótano o los personajes son llevados a la fuerza allí.
- 10 Los personajes van a ser asesinados uno a uno, cortados en piezas y metidos en el congelador si no logran enfrentarse a sus captores y escapar. Amanda les ayudará a liberarse si es necesario, sólo para ser asesinada acto y seguido por su traición.

Si los personajes no encuentran la manera de escapar, terminarán despachados por los White. El clímax se alcanza cuando se produce el enfrentamiento físico final entre los White y los personajes principales, que deberán tratar de huir o matar a sus captores. Los secundarios ya han muerto a manos de la familia de caníbales y los personajes irán corriendo una suerte similar a no ser que tengan suficiente suerte y agallas.

Banda Sonora:

Fear Itself Original Score

Llegada a la casa: "Skin and Bones 02".

Conociendo al abuelo: "Skin and Bones 03".

La confesión de Samuel: "Skin and Bones 04".

Aparece Junior: "The Circle 02".

Todo termina: "Skin and Bones 05".

Amenaza:



*PURA
INSPIRACIÓN*

Pedro J. Ramos

Síntesis:

La Institución Marcus Kleine es una residencia para artistas con problemas de creatividad. Después de que un escritor desaparezca de la residencia en extrañas circunstancias, tres artistas candidatos a ingresar en la Institución, acuden a pasar un fin de semana, descubriendo que los lazos que les atan son más profundos de lo que jamás habrían imaginado.

Género:

Aislamiento. Sigue las reglas de este género con dos excepciones:

- ✦ Los protagonistas no deben ir muriendo poco a poco, sino que el monstruo solamente tratará de debilitarlos hasta el reto final.
- ✦ El nivel de amenaza inicial es 3.

Monstruo:**Melpómene**

Musa de la Tragedia

Acción 1: *Forma de cóvido +1.* **Interacción 4:** *Inspirar +4.* **Cognición 4:** *Golpe de Inspiración* +3, Influir sobre sus artistas +1.*

Hitos: *Lleva treinta años viviendo de la inspiración de los artistas. Se presenta como un cuervo para atraer a sus víctimas. Lo que se dice de ella en su historia se hace realidad.*

Debilidad: *Si su historia termina, también lo hará su vida.*

Melpómene nació de la prosa de Marcus Kleine y se convirtió en su amante. Sin embargo, ella acabó por controlarle a él, y dejó su historia abierta de manera que ella le sobrevivió. Desde entonces se ha entrometido de una forma u otra en el camino de artistas, nublando sus mentes y atrayéndolos hacia ella, donde continúan su historia haciéndola cada vez más y más poderosa. Al menos hasta que su historia acabe...

Escenario:**Institución Markus Kleine para Artistas**

El lugar más apacible del mundo

Una antigua casa reformada para convertirse en una institución elitista con todas las comodidades. Aunque está mal comunicada, es difícil echar de menos la civilización rodeados de tanta paz.

Descriptor: *Aislado de la civilización. Invadido por la tristeza de sus habitantes. Tiene tres plantas, además de un sótano repleto de trastos.*

Hitos: *Desde su fundación nadie consigue conciliar el sueño plenamente. La máquina de escribir de Kleine está en una habitación tapiada del sótano. Siempre se dijo que era peligroso construir la residencia sobre esos cimientos.*

Sanftsee

Pueblo pacífico

Un pequeño pueblo situado a uno de tantos lagos suizos. Su gente es tranquila y amable, no le gustan los sobresaltos y decoran sus casas con motivos que recuerdan a cuervos, un ave típica de la zona.

Descriptor: *Nunca pasa nada. Lejos de cualquier cosa de interés.*

Hitos: *El célebre novelista Marcus Kleine vino aquí huyendo de la muerte de su esposa, comprando una casa en la montaña aunque le advirtieron que el terreno era inestable. El cuervo es un animal típico del lugar al que se le atribuyen infortunios.*

Banda Sonora:

Four Shadows

Un cuervo en el pueblo: "The Trail of Cthulhu Theme: Purist Version"

Let the right one in OST

Melpómene: "Lacke Dies"

Allan Wake OST

Llegando a Sanftsee: "Welcome to Bright Falls"

La vieja máquina de escribir: "The Clicker"

Títulos de crédito: "How Can I Be Sure"

Bioshock OST

Una noche insomne: "This is where they sleep"

Reparto:

Los protagonistas son artistas de diversas disciplinas a su elección (entendidas estas en un sentido amplio, desde escritores hasta creadores de videojuegos, pasando por directores de cine), candidatos a ingresar en la Institución Markus Kleine, cerca del pueblo de Sanftsee, en Suiza. La institución está dedicada íntegramente a tratar a artistas con problemas de inspiración, y éste es el rasgo que todos los personajes deben compartir en forma de un hito. Asimismo, debe informarse individualmente a cada uno de ellos de que el hito debe estar relacionado de alguna manera con un cuervo (puedes ver ejemplos en los personajes incluidos a continuación). Durante la historia tendrán la ocasión de descubrir ese lazo que comparten, y su relación con la institución.

En la historia pueden intervenir diferentes personajes secundarios según las acciones de los protagonistas, por lo que recomendamos recurrir a los personajes del psiquiátrico que se encuentran en la página 59 del este manual si es preciso. Sin embargo, el Dr. Fritjold Willie se detalla a continuación por su destacado papel en la historia. Además, incluimos ejemplos de otros artistas internados que pueden servir tanto de secundarios como de protagonistas.

Dr. Fritjold Willie

Sirviente de Melpómene

Acción 1: *Recorrer la residencia* +1. **Interacción 4:** *Sonsacar sin responder* +4. **Cognición 4:** *Psicología* +3, *Escribir relatos* +1.

Hitos: *Melpómene le utiliza pero no le consume porque carece de talento.*

Complicación: *Fantasea con que Melpómene solamente le quiera él, pero carece de inspiración.*

Fritjold Willie creció amando la literatura de Marcus Kleine, y otros contemporáneos. Sin embargo, sus padres le disuadieron de dedicarse a la literatura y acabó doctorándose en Psicología, con una tesis sobre la psique de los artistas. Al fundar la Institución Marcus Kleine encontró la máquina de escribir de éste y no pudo evitar utilizarla, atrayendo a Melpómene hasta él. Desea que ésta sea su amante, pero ella le desprecia porque carece de talento. Actualmente pasa el día simulando ser un amable doctor y las noches fantaseando con su musa.

Jörg Lauka

Todo fachada

Acción 2: *Escultor posmoderno* +2. **Interacción 5:** *Declamar* +3, *Aparentar ser lo que no es* +2. **Cognición 2:** *Rumores del mundillo* +2.

Hitos: *Su última escultura, "Ave Oscura", fue tan duramente criticada que no ha vuelto a esculpir.*

Complicación: *Teme mostrar su homosexualidad.*

Jörg es un hombre maduro que se encuentra en buena forma para su edad. Siempre está flirteando con alguna muchacha, tratando de impresionarla con sus conocimientos artísticos. Sin embargo, con los hombres se comporta de una manera mucho más seria y honesta. Es un amigo fiel que dice la verdad sin paliativos.

Marie Cheveux

Cineasta del montón

Acción 2: *En buena forma* +2. **Interacción 4:** *Contactos* +3, *Empática* +1. **Cognición 3:** *Saber dónde buscar* +3.

Hitos: *Intentó hacer un remake de "El Cuervo", pero los fans se lo impidieron.*

Complicación: *Carece de talento.*

El padre de Marie escogió por ella su futuro. Después de haberse formado con los mejores cineastas, Marie ha aceptado que no es más que una artista "del montón", aunque su padre se empeña en que indague en sí misma para encontrar su genialidad. Fue él quien le obligó a pedir ingreso en la institución.

Román Bretón

Eterno adolescente

Acción 2: *Manitas* +2. **Interacción 3:** *Imaginar personajes* +2, *Escuchar* +1. **Cognición 4:** *Geek* +2, *Puzzles* +1, *Conocimiento enciclopédico* +1.

Hitos: *Se obsesionó con crear juegos y juegos de un simpático cuervo, empeorando la saga con cada título.*

Complicación: *Pasa más tiempo jugando al ordenador que en la vida real.*

Aunque Román dejó atrás la adolescencia hace diez años, sigue comportándose como si tuviera diecisiete. Su primer y mayor éxito fue un juego de plataformas sobre un simpático cuervo, pero después solo generó ampliaciones y secuelas de escasa relevancia. Le gusta seguir más que ser seguido, y es el perfecto compañero que pasa desapercibido hasta que hace un comentario, apropiado o no.

Trama:

La tarde del viernes los protagonistas llegan a Sanfsee por su cuenta y tienen ocasión de conocerse y conversar. El autobús de la institución pasa a recogerles y llevarlos hasta su destino, donde conocen al Dr. Willie, a algunos de los residentes y a los trabajadores. A uno de los protagonistas se le asigna la habitación de Roy Bloomberg, el escritor desaparecido. Nadie sabe qué ha sido de Bloomberg, solamente que en los últimos días parecía muy satisfecho de haber encontrado la inspiración nuevamente y pasaba gran parte del tiempo solo, en su habitación, escribiendo en una vieja máquina de escribir que nadie sabía que tenía.

- 3 La mañana del sábado el Dr. Willie invita a los protagonistas a ir junto con parte de los residentes a Sanfsee a comer y pasar parte de la tarde. Durante la visita al pueblo cada interno va donde desea (p.ej., gran parte de ellos van al bar a tomar unas cervezas y ver deportes). Alguno o todos los protagonistas se encuentran solos en un momento dado, y empiezan a sentirse vigilados. Un interno se interpone entre el protagonista y Melpómene, que les estaba acechando, y ésta le arranca los ojos en su forma de córvido. Después los protagonistas se encuentran con el interno, que se encuentra vagabundeando, sonriente, feliz de haberse reencontrado con "su musa". Un cuervo grazna cerca de allí, alterando a los presentes.
- 4 El personal de la institución llama a la ambulancia y a la policía, y los protagonistas y el resto de personas de la residencia son interrogados antes de abandonar Sanfsee. Mientras la policía se pone al corriente de lo ocurrido, los protagonistas conocen el pueblo de Sanftsee y averiguan que no es la primera vez que ocurre algo así, y que la residencia está en un lugar inestable. Si no se ha establecido todavía, éste es el momento donde se sospecha de los protagonistas, al ser los nuevos en el lugar.
- 6 Todos salvo el herido vuelven a la institución en el bus. El viaje de vuelta es mucho más complicado, ya que ha oscurecido y la lluvia hace difícil el tránsito. Poco tiempo después de alcanzar su destino el Dr. Willie recibe órdenes de no dejar que nadie salga hasta que el tiempo mejore, pues las carreteras se han vuelto muy peligrosas. Esa noche nadie consigue conciliar el sueño con facilidad, y Melpómene se aparece al menos a uno de los protagonistas en su forma de córvido, devolviéndole parte de su inspiración. Sin embargo,

antes de desvelarse del todo o intentar manipularle prefiere terminar de alimentarse de la persona a la que hirió por la noche, abandonando la residencia en su forma de cuervo.

- 7 A primera hora de la mañana telefonan del hospital para informar del fallecimiento del interno. El Dr. Willie se lo transmite a todos los presentes en el desayuno, invitándoles a acudir a la misa que se celebrará esa misma mañana. También indica a los protagonistas que el tiempo sigue siendo muy malo, y que de seguir así deberán pasar una noche más en la residencia.
 - 8 El día transcurre en tensión. Todos los internos hablan entre sí, descubriendo que todos ellos tienen alguna relación con un "cuervo" que les llevó a perder su inspiración. Los enfermeros con más trato con los internos no pueden evitar mencionar que junto a la cama del fallecido se encontró una especie de dibujo de un cuervo, y que éste parecía haberlo dibujado con sus propias uñas. Además, la muerte vino precedida por un repentino encefalograma plano.
 - 9 Los protagonistas van atando cabos y establecen la relación del "cuervo" con todo lo ocurrido. El Dr. Willie niega estar al corriente de la inusual relación que une a todos los internos. Investigando a Roy Bloomberg y/o a Marcus Kleine descubren que ambos se alojaban en la misma habitación, y que en sus últimos días Roy utilizó una máquina de escribir que se encontró, pero que los protagonistas no descubrirán al registrar la habitación. Deberán bajar al sótano, donde se guardan todas las cosas que no tienen una utilidad inmediata.
 - 10 Los personajes encuentran la máquina de escribir y una carpeta con docenas de páginas mecanografiadas. Algunas son visiblemente antiguas (de Kleine) y otras mucho más recientes (de Bloomberg). En ellas se alaba a Melpómene y se le atribuyen rasgos de cuervo. El Dr. Willie aparece buscando la máquina y trata de detener a los protagonistas. Bien porque se la invoca escribiendo, bien por los gritos del doctor, Melpómene aparece en ese momento y tratará de alimentarse de los protagonistas. Solamente si le dan un cierre a la historia conseguirán terminar con ella. Sin embargo, si lo hacen, sus gemidos harán tambalearse la casa, que se vendrá abajo en cuestión de pocos minutos.
- El mal ha sido exterminado... ¿O tal vez no? ¿Acaso puede desaparecer una idea?

Amenaza:



SUSURROS

DE PILAR M. ESPINOSA

Género:

Casa encantada. Sigue las reglas habituales del género. Además, si al caer la noche la amenaza no ha subido ese día, aumenta en un punto.

Sinopsis:

Acuciados por las deudas, la familia Weigel se ve obligada a mudarse a una casa, propiedad del estado, en las afueras de un idílico pueblo alemán. Cuando parece que han dejado atrás su mala racha y, por fin, están rehaciendo su vida, los Weigel descubrirán que no están solos en la casa.

Banda Sonora:

Ludovico Einaudi: Divenire

Introducción: "Primavera"

Frágiles BSO

Apagón: "Susan scared"

Aparece el primer niño: "Trapped into elevator"

Descubren la insignia: "Let's get out of here!"

Ataques del monstruo: "Roy's death"

Muerte de personajes: "Requiem for Amy"

La casa se ha cerrado: "The photo"

Reparto:

Los protagonistas de esta historia forman una unidad familiar que consta de tres o más miembros. Al menos, uno de los miembros de la familia ha de reflejar en un hito la situación desencadenante de la ruina económica. Por ejemplo, para el personaje del padre el hito podría ser *Perdió su trabajo por problemas de alcoholismo o Invirtió todos los ahorros en su empresa antes de que quebrara*. Para el personaje de la madre *La antigua casa se quemó con todo lo que tenían en su interior o Vendió todas sus pertenencias para costear el tratamiento médico de su madre*.

En la historia hay un personaje secundario, que vive en la casa de al lado, en el número 841, y es la pieza clave para que los Weiger descifren qué está pasando en su actual hogar.

Sebastian Rosenberg

Anciano huraño y solitario

Acción 1: *Tareas domésticas* +1. **Interacción 1:** *Nunca habla de su pasado* +1. **Cognición 4:** *Conocimiento sobre trenes* +1, *Recuerdos de la infancia* +3.

Hitos: *Huérfano de guerra que vivió en un orfanato hasta los nueve años. Ha recopilado toda la documentación de lo acontecido en el orfanato.*

Complicación: *Todavía sufre pesadillas de lo que vivió en el orfanato.*

Sebastian pasó los primeros diez años de su vida en un orfanato. Nada sabía de sus padres, pero poco importaba cuando lo poco que conoces del

mundo se desmorona a golpe de misil. Eran años de guerra y miseria, así que pasarlos con tus padres o en una institución poca diferencia suponía. Los días pasaban, grises, uno tras otro, hasta que en cierta ocasión, dos militares nazis se presentaron en el orfanato. Tras una breve inspección, seleccionaron a seis niños, y estos fueron recluidos en unas habitaciones especiales. Tanto Sebastian como sus compañeros no volvieron a ver a esos seis niños, pero por las noches, cuando las luces se apagaban, antes de escuchar sus gritos de dolor, las súplicas, los llantos, lo único que se escuchaba en el orfanato eran los susurros.

Año tras año, el orfanato fue quedando vacío. Excepto por aquellos seis niños que seguían todas las noches recibiendo extrañas visitas, los huérfanos fueron marchando a otros lugares. El olor de la derrota alemana ya era tangible cuando Sebastian tuvo su oportunidad de empezar una nueva vida. La noche anterior a su marcha, se oían rumores de rendición y, por una vez en muchos días, los nazis que visitaban diariamente a los seis pequeños reclusos, no aparecieron. Algo había cambiado. Al alba, Sebastian se alejó de aquel lugar con miedo a mirar atrás.

Atormentado por sus recuerdos, años después se acercó al antiguo orfanato para tratar de averiguar qué había sucedido, pero no encontró más que papeles, así que decidió guardarlos y cerrar, de esta manera, ese episodio.

Ferrovionario jubilado, hace un año que se mudó a su actual casa, junto al antiguo orfanato, movido por un extraño sentimiento.

Monstruo:

Los monstruos de esta historia son los fantasmas de los seis niños que murieron, tras sufrir agónicos experimentos, en el orfanato.

Los seis huérfanos de la calle Wundt
Fantasmas vengativos

Interacción 6: *Aspecto terrorífico +2, Poltergeist* +3, Susurros +1. Cognición 4: Conocimiento del dolor +2, Toda una existencia en esta casa +2.*

Hitos: *Sufrieron crueles experimentos cuando estaban vivos. Nadie les ayudó a escapar de las torturas.*

Debilidad: *Si toda la documentación respecto a los experimentos sale a la luz y la casa se clausura de manera permanente cesarán su actividad para siempre.*

Son seis niños de unos nueve años, vestidos únicamente con un pantalón ancho y raído de color gris. Llevan la cabeza totalmente rapada y presentan evidentes signos de malnutrición. Tienen los ojos hundidos en las cuencas y una mirada cargada de crueldad. A pesar de ser diferentes, parecen un mismo niño: a los miembros de la familia Weiger les costará notar que se trata de niños diferentes.

**Escenario:**

La casa de la calle Wundt
Vieja casona de protección oficial

La casa está situada en un pueblo pequeño, de unos mil habitantes, y alejado aproximadamente noventa kilómetros de un núcleo urbano. La casa, al igual que la mayoría de las adyacentes, cuenta con dos plantas y un pequeño patio trasero. Presenta cuatro ventanales grandes en la primera planta y otros cuatro ventanales, algo más pequeños, en la planta superior. El tejado es rojizo oscuro y la fachada de cemento blanco.

Se accede a la entrada principal tras sortear dos peldaños de madera, y la puerta es de nogal macizo, de aspecto robusto pero ligera. Tras sortear la puerta de entrada nos encontramos, justo en frente, con un salón espacioso donde hay una chimenea, un par de sillones, una televisión y paredes llenas de cuadros. Si cruzamos el salón, en línea recta, nos topamos con la cocina; suficientemente grande para albergar una mesa de pino con cuatro taburetes, un horno y cocina de gas, además de una nevera pequeña. En esta habitación hay una puerta que da acceso al patio trasero, lleno de margaritas y un abeto que ha sufrido tiempos mejores. A la derecha de la cocina, una habitación dividida en dos espacios, más pequeños, que hacen las funciones de aseo y cuarto de lavandería.

Después de acceder a la planta superior por una escalera de madera, nos encontramos un pasillo que da acceso a cuatro espaciosos dormitorios, cada uno con su baño correspondiente.

Tras una trampilla oculta en el techo de la planta superior, baja una escalera que da lugar a un pequeño desván lleno de polvorientos y olvidados trastos.

Descriptores: *Es una casa grande, reformada hace poco. La zona es un barrio residencial muy tranquilo.*

Hitos: *Está construida sobre los cimientos de un antiguo orfanato. Lleva varios años sin estar habitada. Los vecinos más ancianos recuerdan que era una zona frecuentada por agentes nazis.*

Trama:

La familia al completo baja del autobús. Uno de ellos mira en un pequeño trozo de papel la dirección que le ha proporcionado ese simpático trabajador social, y lee en alto para el resto de su familia: Calle Wundt 843. Todos y cada uno de ellos observan los carteles que hay en las calles, esperando encontrar el que indique cuál será su nueva dirección. Pasados cinco minutos, y cargados con sus escasas pertenencias, se dirigen, lentamente, por un paseo de tilos ancho y acogedor. Para ser esta estación del año, la temperatura tan agradable les hace olvidar, momentáneamente, que no están en su mejor época y el sol se encarga de adormecer cualquier pensamiento fúnebre.

Cuando llegan a la casa, se paran justo frente a ella, escrutan el número de la misma, un tanto ajado por el paso del tiempo, y dejan en el suelo las maletas para dar descanso a sus entumecidas manos.

No hay mucha gente por la calle, se nota que están todos en sus trabajos, en los colegios, pero algo les llama la atención: la persona que reside en el número 841, un anciano o eso parece, no les ha quitado ojo desde que están ahí parados. La cortina que debería darle el ansiado anonimato, está tan sumamente desgastada que se puede ver, perfectamente, si alguien está tras ella.

Suponen que es uno de esos vecinos cotillas, así que no demoran más la entrada a su nueva vida.

Recorren la casa habitación tras habitación, planta tras planta, de tal manera que se van adjudicando los dormitorios. En estos últimos encuentran bolsas y maletas pertenecientes a familias que habitaron, antes que ellos, la casa, y se preguntan qué les condujo a marcharse tan rápido para olvidar buena parte de ellas. La tarde va pasando mientras deshacen el equipaje; Al caer la noche, la familia al completo se reúne en la cocina para cenar. Sentados alrededor de la mesa, habituándose al nuevo ambiente, apenas perciben unos tímidos y lejanos

susurros que provienen de algún lugar dentro de la casa.

- 0 El vecino, tras la seguridad de su hogar, les espía constantemente.
 - 1 Oyen unos susurros al caer la noche.
 - 2 Se apagan las luces todas las noches a la misma hora. Completa oscuridad.
 - 3 Bañeras y fregaderos comienzan a rebosar agua, ningún fontanero observa problema alguno.
 - 4 El vecino espía se presenta en casa y les insta a que se marchen inmediatamente. Se comporta como si supiera algo...
 - 5 Aparece un niño en la cocina, entre las sombras; les mira y se desvanece.
 - 6 Uno de los miembros de la familia encuentra, rebuscando en el desván, una insignia del cuerpo médico nazi.
 - 7 Tres niños aparecen a la vez en uno de los dormitorios. Observan cómo duerme un miembro de la familia, en silencio, proceden a asfixiarle con almohadas.
- El viejo se da cuenta que la familia está en peligro y está dispuesto a entregar los documentos.
- 8 Intentan ahogar en la bañera a uno de los miembros de familia.
 - 9 No se puede salir de la casa bajo ningún concepto.
 - 10 Aparecen, juntos, los seis niños, y rodean a todos los miembros de la familia.

Si a estas alturas de la trama los protagonistas no han descubierto que su actual lugar de residencia era un orfanato donde los nazis hacían sádicos experimentos y no han informado a las autoridades para que ese lugar se cierre para siempre, los miembros de la familia que queden vivos morirán asfixiados uno tras otro en el interior de la casa.

Amenaza:



PURGATORIO

Escrito por Sergio M. Vergara y Marién Sánchez

Género:

Trampas. Sigue las reglas de este género y aplica las distintas trampas. En caso de necesidad, usa los personajes secundarios con nombre como personajes de remplazo.

Síntesis:

Bienvenidos al Purgatorio. Todos tenéis una vida plena en la que no os falta de nada. Sin embargo, la estáis malgastando. En este lugar tendréis que demostrar que merecéis lo que se os ha dado en la vida y podréis expiar vuestros pecados, demostrándome que aún tenéis un motivo para vivir. ¡La elección es vuestra!

Banda Sonora:

NIN: *Further down the spiral*

Inicio: "Herese-version"

Final: "Self distruction, Final"

Saw OST

Ambientación: "Hello Adam"

Ambientación: "Last I Heard"

Tensión: "At the heart of it all"

Trampas: "Reverse Beartrap"

Trampas: "We're out of time"

Reparto:

Los personajes protagonistas de esta historia deben tener características medias-altas en Acción (mínimo 3). Todos tienen una buena forma física ya que, aunque no lo saben, todos van al mismo gimnasio. Esa es la razón por la que han sido elegidos para el juego. Los participantes de este juego, deben estar preparados para superar distintas pruebas físicas y no perder su voluntad en el camino.

Además de los protagonistas, y de dos o tres personajes secundarios sin nombre que son carne de cañón para morir en las primeras pruebas, en este juego les acompañan otros tres personajes secundarios con nombre. A continuación los presentamos:

Samuel Gip

Informático conformista

Acción 1: *Unos kilos de más* +1. **Interacción 3:** *Don de gentes* +3. **Cognición 2:** *Informático* +2.

Hitos: *Friki de la tecnología. Buena persona. Empieza un programa de ejercicio intenso.*

Complicación: *Asma.*

Samuel es un hombre de 33 años, con un problema de sobrepeso. Es muy afable y se lleva bien con todo el mundo. Sin embargo, eso no le ha servido para encontrar pareja.

Cuando despierta, no sabe cómo llegó allí. Sólo recuerda que salía de trabajar, y que cuando se dirigía a su coche notó una picadura o algo parecido en el cuello.

Michelle Adams

Tiburón empresarial

Acción 2: *Correr* +2. **Interacción 3:** *Manipular* +2. **Cognición 2:** *MBA* +2.

Hitos: *Su gran belleza le ha abierto muchas puertas. Pasa por encima de los demás para obtener su beneficio. Tiene un hijo al que no hace caso.*

Complicación: *Adicta a las benzodiazepinas.*

Mujer de 35 años, que aparenta mucho menos. Tiene un cuerpo proporcionado y muy cuidado. Su extrema belleza le ha servido para escalar alto en las empresas.

Lo último que recuerda es estar en casa, tomando un baño relajante, cuando notó un pinchazo en el brazo.

Mike Murdock

Superviviente

Acción 3: *Escapismo* +2, *Atletismo* +1. **Interacción 1:** *Intimidar*: +1. **Cognición 2:** *Desmontar trampas*: +2.

Hitos: *Superviviente del Purgatorio. Ex-presidario. Empleado nocturno de Gimnasio Heaven.*

Complicación: *Gusto por el riesgo.*

Es un chico de 27 años, normal, al que no le gusta llamar la atención.

Mike sabe dónde están. Sabe lo que hacen ahí y sabe por qué él está ahí. Es la tercera vez que participa en el juego y ya ha ganado mucha pasta con sus patrocinadores. Su objetivo es volver a ganar y ser el único que lo supera por tercera vez.

Escenario:**Purgatorio***Cárcel convertida en pista de juegos*

La historia se desarrolla en el Purgatorio. Este lugar es una antigua cárcel abandonada reformada para este propósito. Las celdas sirven para confinar a los distintos participantes y el resto está modificado de manera que haya laberínticos pasillos, salas grandes donde albergar trampas de gran tamaño, y los cuartos donde se guardan los equipos de TV y emisores de señales piratas.

Descriptor: *Enorme y laberíntica, llena de cuartos y recovecos. Apesta a desinfectante. Hay piedras y otros objetos contundentes por doquier.*

Hitos: *Hay trampas de ediciones anteriores sin desmontar. Pese a la limpieza, todavía hay restos humanos en algunos sitios.*

De una edición a otra las trampas del Purgatorio cambian, siendo uno de los atractivos del evento, y el motivo de que algunos supervivientes puedan regresar. Puzzles de cálculo o visión espacial, carreras o competiciones por equipos son algunas de las pruebas que se pueden encontrar aquí. Los ejemplos que proponemos para esta edición son:

1. Efecto mariposa

Los participantes entran cada uno en una habitación de un metro por dos metros con paredes metálicas. De pronto las planchas de metal de dos de las paredes se elevan mostrando a su lado una persona tras un cristal blindado y, enfrente, a otras dos personas dispuestas de manera simétrica a como están ellos. En medio un laberinto vertical, en cuya parte superior se encuentra una bola de metal, terminando en cuatro casilleros (uno enfrente de cada participante) de tal modo que la caída de la bola en un casillero activa un mecanismo letal.

Una vez iniciada la prueba, la bola cae por efecto de la gravedad por el camino marcado. Los distintos participantes pueden modificar algunas partes del laberinto con un interruptor que tienen en su lado de la habitación, de manera que la bola se aleje de su casillero y no active su trampa mortal.

Esta prueba está pensada para cuatro jugadores. En caso de que haya más, basta con generar tantas salas de cuatro como sea necesaria. Por cada sala, debe morir un personaje.

Se juega en cuatro rondas. Los jugadores realizan un conflicto peligroso, con sus puntuaciones de cognición. El que obtenga un valor más alto acumula un contador de seguridad, y se libra por esta vez. En la tercera ronda, los que tengan menos contadores de seguridad juegan el desempate. El que pierda muere mientras los otros participantes son liberados.

Usa la tensión con los jugadores. Ellos no saben que en cuatro rondas termina el juego, así que ve describiendo cómo se les acaba el tiempo.

2. Carrera de perros

La carrera de perros es una prueba en la que los participantes deben correr por un laberinto con obstáculos en la que tres doberman les persiguen. Puedes correr y usar su memoria para encontrar el camino, o usar las trampillas ocultas para despistar a los perros y encontrar un camino sin peligros.

Cada jugador debe realizar un reto peligroso físico o de cognición a dificultad 5 en su turno. Si fallan, los sabuesos se le acercan: aumenta en uno el indicador de cercanía si le están persiguiendo. Si lo superan, pon un contador de escape. A cinco encuentran la salida.

Si obtienen múltiples en una tirada exitosa, encuentran un refugio e incrementa en dos el contador de escape.

Después de que todos los jugadores hayan hecho algo, los perros se acercan: divide los perros entre los jugadores y ponles un contador de cercanía. Cuando lleguen a los cinco el personaje es alcanzado por el perro (mira la página 71 para sus valores de juego).

También, los jugadores pueden trabajar en equipo y montar parapetos, emboscar a los perros o ayudarse para encontrar el camino de salida.

3. Vial de sangre

Los supervivientes de las anteriores pruebas se encuentran con una estructura cilíndrica con agujeros por las que puede entrar un brazo. El interior de esos huecos está cubierto de cristales y elementos cortantes, de manera que al introducir el brazo, los participantes se corten y salga sangre. La sangre que se pierde, sirve para llenar un depósito, que al llegar a cierto límite, activa la puerta de salida. Sin embargo, hay un tiempo limitado para llenar el depósito y poder salir del Purgatorio.

Los personajes deben introducir el brazo dentro de la estructura para llenar el tanque y escapar antes de que pasen tres rondas o todos quedarán encerrados de por vida.

Cada ronda que quiera tener el brazo dentro, el personaje deberá superar un reto peligroso de cognición (dificultad 4). Hay que tener mucha fuerza de voluntad para enfrentarse al sacrificio.

Si lo superan, los personajes pueden quitarse de 1 a 3 puntos de acción para rellenar el tubo con su sangre, hasta que se alcancen los 10 puntos que cuesta llenarlo. No se pueden usar las **reglas de protección del guión**, ni la de **no es tan grave como parecía** en esta prueba.

Trama:

Los personajes se despiertan en lo que les parecen unas celdas de una antigua cárcel abandonada. Está a oscuras, sólo iluminada por lo que parece colarse por el marco de una puerta, que tienen enfrente. No saben cómo han llegado allí, ni cuál es su misión.

Una voz que proviene de un altavoz oculto, les dice lo siguiente: *“Bienvenidos al Purgatorio. Todos tenéis una vida plena en la que no os falta de nada. Sin embargo, la estáis malgastando. En este lugar tendréis que demostrar que merecéis lo que se os ha dado en la vida y podréis expiar vuestros pecados, demostrándome que aún tenéis un motivo para vivir. ¡La elección es vuestra!”*

Tras esto se abrirá una puerta enfrente, que les lleva a su primera prueba.

¡Comienza el show!

Lo que los jugadores no saben, es que están participando en un concurso de una TV pirata, en el que una clientela selecta realiza apuestas por los distintos participantes. No sólo se deleitan con la violencia, sino que pueden llegar a obtener cuantiosos beneficios.

Los participantes son seleccionados de las distintas franquicias de los gimnasios Heaven. Allí escogen a los participantes potenciales, para crear eventos estimulantes para su exigente clientela.

5 Tras el mensaje inicial, y sin saber qué ocurre, comienza la primera prueba: Efecto mariposa. Este es un buen momento para que mueran personajes secundarios sin nombre.

Los supervivientes salen de la sala acristalada y llegan a una sala donde coinciden. Tienen un tiempo para hablar y conocerse, aunque ya han competido por sus vidas.

8 Tras esto, se abre una nueva puerta y dan todos al laberinto de la segunda prueba: Carrera de Perros. Antes de que se abran las jaulas de los perros y sus ladridos lleguen a los participantes, se escucha una voz que dice:

“Algunos habéis hecho elecciones duras en la vida, pero parece que sólo el más fuerte sobrevive. Ahora, deberéis correr por vuestras vidas, sin mirar atrás y haciendo lo posible para que la muerte no os lleve...”

Únicamente hay una salida y se escuchan los ladridos de los perros hambrientos, tras oír el segundo mensaje. No hay tiempo para juegos. Los personajes podrán unirse para salvar sus vidas, o seguir cada uno por su lado.

En esta prueba, deben morir el resto de secundarios sin nombre (si es que queda alguno), algún secundario con nombre y puede que algún personaje principal.

10 Finalmente, los que hayan encontrado la salida, llegan hasta una nueva sala con la última prueba: Vial de sangre, llega el clímax.

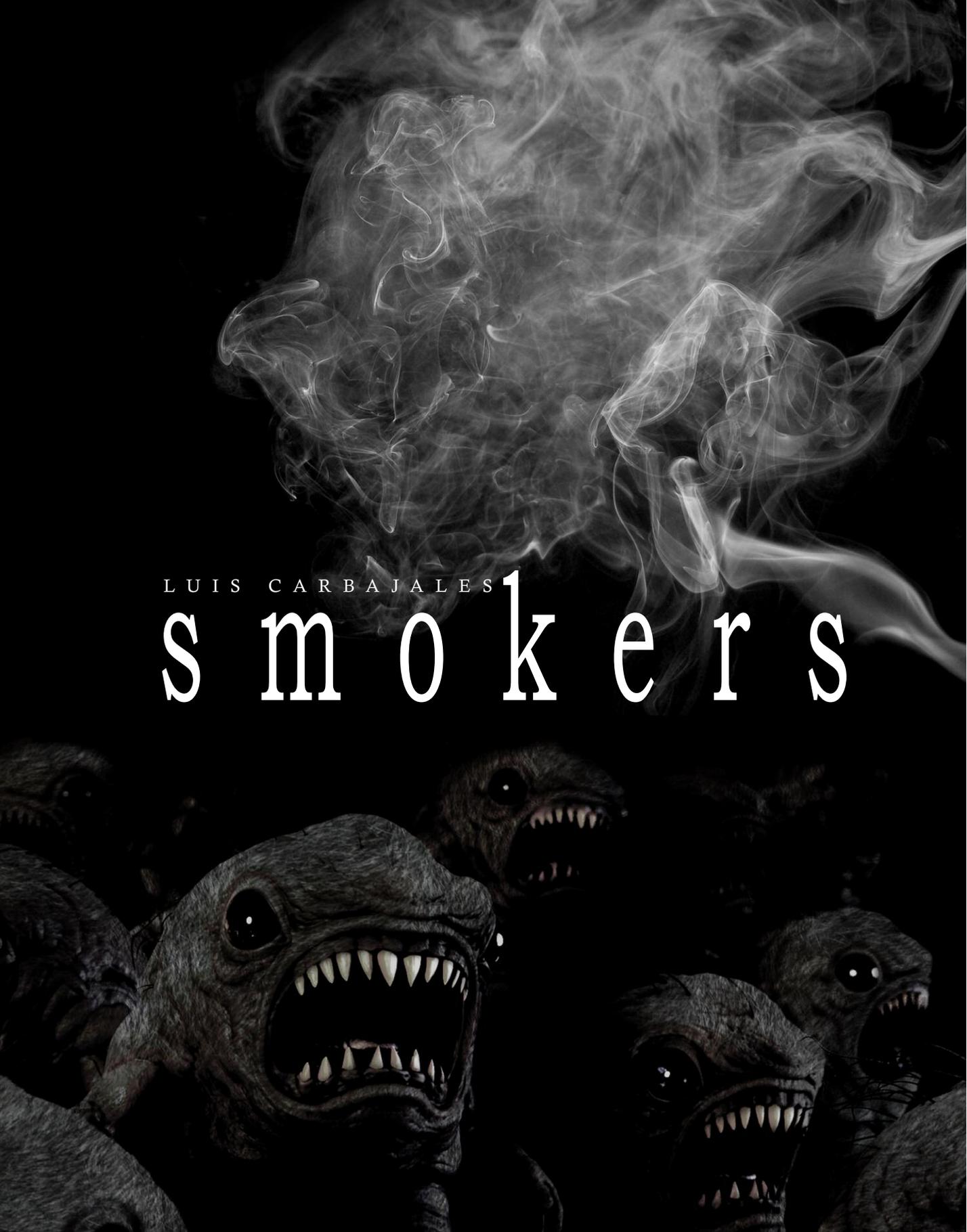
“Ahora tenéis que sacrificaros. Habéis valorado más vuestra vida que la de los demás, y habéis corrido por ella. ¿Podréis sacrificaros para salvaros?”

Ésta es la última prueba. Los jugadores deberán decidir si colaborar para llenar el vial o sacrificarse entre ellos. Los personajes secundarios con nombre supervivientes, tratarán de matar a los principales. El poder colaborar depende del número de supervivientes: si son pocos, igual alguno debe sacrificarse. Michelle y Mike, intentarán pasar por encima del resto.

Cuando terminen la prueba, si la superan, se abrirá la puerta de salida. Por ella entrará un joven con gafas con una medio sonrisa acompañado de dos hombres visiblemente armados. La voz es perfectamente reconocible. Les contará toda la historia: que es un concurso de TV donde la gente paga por verles competir; que todos fueron seleccionados a través del gimnasio y que Mike es un superviviente. Si Mike sigue vivo confirmará su historia. Les preguntará si quieren repetir.

Si alguno acepta será llevado a una sala aparte. A los que digan que no... los hombres que acompañan al hombre de gafas le dispararán para que no cuenten nada.

Amenaza:



LUIS CARBAJALES

s m o k e r s

Sinopsis:

En el pequeño pueblecito americano de Hilminster, Kentucky, comienza un tranquilo y soleado día como otro cualquiera... Con una pequeña diferencia: unas salvajes criaturas extraterrestres llegadas de Andrómeda están devorando el ganado, fumándose todo el tabaco que encuentran y asesinando a los habitantes de la zona. Y es que a los Smokers solo hay una cosa que les guste más que el humo: ¡la carne humana!

Reparto:

Los personajes principales son gente del pueblo, con raíces profundas en el lugar y vínculos fuertes con su gente. Eso no significa que sean viejos granjeros, pueden simplemente haber vivido siempre allí, tener a su familia... Algunas opciones son: un profesor o profesora del pueblo, el médico, el veterinario (que trabajará sobre todo con ganado), uno de los ayudantes del sheriff, uno o más jóvenes, los susodichos granjeros, amas de casa...

Algunos personajes secundarios con nombre, que pueden ser usados como personajes de remplazo son:

Sheriff Pat Robertson

Sheriff pasota

Acción 2: *Conducir +1, Disparar +1.* **Interacción 3:** *Autoridad +1, Conocer a todo el mundo +2.* **Cognición 2:** *Conocimiento de la zona +1, Política +1.*

Hitos: *Conoce Hilminster como la palma de su mano.*

Complicación: *Le cuesta darse cuenta cuando algo va realmente mal.*

Un personaje secundario con nombre que seguro que intervendrá en la historia es el *sheriff* Robertson, un viejo y barrigudo policía acostumbrado, más que nada, a asustar a chavales gamberros y lidiar con las locuras del borracho del pueblo. Inicialmente, las alarmas de crímenes le sonarán a los desvaríos de alguna vieja asustada, y no digamos la idea de un ataque extraterrestre.

Willy

El borracho del pueblo

Acción 1: *Mantenerse recto +1.* **Interacción 2:** *Agorero +1, Chistes verdes +1.* **Cognición 1:** *Mitología alienígena +1.*

Hitos: *Se sabe de memoria sus dos revistas: una de ufología y una porno.*

Complicación: *Alcohólico.*

Otro personaje secundario importante es Willy, el borracho del pueblo. Es el primero en ver la nave, pero siempre está emborrachándose y hablando de extraterrestres, así que nadie le cree. Lleva años paseando ante las narices de cualquiera la misma revista de ufología, arrugada y estropeada.

Banda Sonora:

Killer Klowns from Outer Space Soundtrack

Los Smokers disfrutan en el bar: "Killer Clown March"

Género:

Invasión localizada. Sigue las reglas de este género.

Además aplica las siguientes reglas en los Smokers:

- ✦ Los Smokers (a excepción de Big Smokey) no tienen protección del guión, aunque cuentan como monstruo respecto a cualquier otra regla.
- ✦ El valor de acción del Big Smokey tiene un bonificador +1 por nivel de amenaza por encima de 5, hasta máximo de 7.

Joey Jones

Manitas para todo

Acción 2: *Precisión +1, Manejar herramientas +1.*

Interacción 2: *Chascarrillos +2.* **Cognición 3:** *Mecánica +2, Labores varias +1.*

Hito: *Con su amabilidad y sus habilidades se granjeó la amistad de los habitantes.*

Complicación: *A menudo se siente solo.*

El simpático manitas del pueblo, un afroamericano de mediana edad encargado de la ferretería y el taller mecánico.

Lindsay Brown

Chica en apuros

Acción 2: *Perseguir a su hermano +1, Escabullirse de sus padres +1.* **Interacción 3:** *Atractiva +2, Hacerse la buena +1.* **Cognición 2:** *Aprueba sin estudiar mucho +1.*

Hitos: *Tiene varios pretendientes de su edad.*

Complicación: *Cree que lo sabe todo.*

Una adolescente típica, que puede ser hija, hermana o novia de alguno de los personajes principales (se le puede cambiar el apellido).

Alcalde James Preston

Alcalde granjero

Acción 3: *Trabajo duro +3.* **Interacción 2:** *Sabe de lo que habla +2.* **Cognición 1:** *Vida rural +1.*

Hitos: *Llegó a alcalde para apoyar a sus colegas granjeros y ganaderos, por lo que es muy apreciado entre ellos.*

Complicación: *Anclado en el pasado.*

Un hombre tradicional de edad avanzada, aunque en buena forma, que pasó su vida labrando el campo hasta que decidió meterse en política para ayudar a los suyos.

Otros personajes secundarios con nombre podrían ser el médico, el mecánico, algunos chavales... Siempre que no sean ya personajes principales. Los seres queridos de los personajes principales también pueden jugar un papel importante.

Critters Soundtrack

Ataques de los Smokers: "Critter Skitter"

Aliens Soundtrack

La cueva de Big Smokey: "Main Title"

Monstruo:**Smokers***Extraterrestres antropófagos*

Acción 3: *Desgarrar y devorar +3, Preparar +2, Esconderse +2, Velocidad +2.* **Interacción 1:** *Hacer el idiota +1, Fumar sin parar +2.* **Cognición 1:** *Cómodo con la oscuridad o el humo +2, Emboscadas +2.*

Hitos: *Supervivientes natos. Adictos a la carne humana y al humo, especialmente al del tabaco*

Debilidad: *Se intentan fumar cualquier cosa que eche humo (cartuchos de dinamita, por ejemplo).*

Peligrosos alienígenas nativos de Sulfuron, un planeta volcánico de Andrómada, las pequeñas criaturas conocidas como ragianos o, más vulgarmente, «Smokers», poseen un apetito insaciable tanto por la carne como por el humo de cualquier tipo.

Físicamente, los Smokers miden unos 40 centímetros de alto, y otros 40 de ancho si contamos sus patas inferiores, similares a las de una araña, pero más gruesas y cortas. Poseen un pelaje gris claro que cubre todo su cuerpo, y unos ojos similares a los humanos, que emiten un peculiar brillo cuando atisban una presa. De su torso sobresalen dos cortos brazos acabados en pequeñas manos con cinco afiladas uñas, y su boca es ancha y retorcida, repleta de grandes colmillos que trituran la carne en segundos. No tienen cuello, es difícil distinguir dónde termina la cabeza y comienza el resto de su cuerpo.

Con sus patas de insecto pueden trepar por paredes y montañas, siempre que tengan la más mínima grieta a la que agarrarse. Suelen trepar por sus presas para morderlas, o saltar sobre estas por sorpresa desde algún punto más alto.

Hay nueve, sin contar a Big Smokey.

Big Smokey**Líder Smoker**

Acción 4: *Desgarrar y devorar +3 (aumenta igual que Acción, máximo +4), Preparar +1, Esconderse +2 (solo antes de crecer), Velocidad +2 (solo antes de crecer), Guardar para luego +1.* **Interacción 2:** *Intimidar +3.* **Cognición 2:** *Cómodo con la oscuridad o el humo +2, Emboscadas +2, Más listo que el resto +3*

Hitos: *Macho alfa. Adicto a la carne humana y al humo.*

Debilidad: *Si sigue comiendo y fumando a ese ritmo, y lo hará siempre que pueda, acabará por reventar.*

Big Smokey es uno de los miembros del grupo que ha llegado a la tierra, diferenciable del resto por su pelaje más oscuro, con una raya blanca en la cabeza. Su adicción al humo y a la comida es mayor que la de los demás, con lo que fumará y comerá con más ansia si cabe. Esto provocará que poco a poco se hinche y crezca, haciéndose cada vez más fuerte. Puede que los personajes principales noten, al principio, que hay uno algo más grande que el resto. Si pueden fijarse, notarán que va creciendo. Al final será obvio, ya que alcanzará un tamaño mayor que el de un humano.

Big Smokey será demasiado listo para fumarse un explosivo, pero nunca despreciará un cigarro, ni doscientos. Desde el principio se nota que es el que más come y fuma, y a veces les quita cosas a los demás. Cuando crece mucho, un personaje observador puede darse cuenta de que le salen algunas cicatrices. Al seguir creciendo, tendrá fugas de carne y humo a través de sus heridas (ver la sección de trama).

Solo guardará cosas para después cuando ya tenga algo en la boca, nunca parará de comer y/o de fumar. Esta es una conducta que mostrará mayormente al final de la partida para crearse un almacén, como se explica en la sección de trama.

Escenario:**Hilminster***Pueblo típico americano.*

Hilminster es un pequeño pueblo agrícola y ganadero donde todos se conocen. Hay varias granjas a las afueras, una escuela pública, la oficina del sheriff, con un par de ayudantes y una secretaria, y algunos establecimientos comerciales, además de la modesta consulta del médico local, y de un siempre ocupado veterinario. La pequeña iglesia protestante del pueblo solo llena en fiestas religiosas, pero la mayoría tiene buena relación con el párroco. Una parada de autobús comunica con el pueblo de Ricktown, algo mayor, y al que la mayoría de los jóvenes de Hilminster van cada día para recibir clases en su instituto, a pesar de que cada viaje supone más de una hora.

Respecto a los comercios, para el ocio, hay un par de bares típicos americanos y una hamburguesería, que compran productos directamente de los granjeros. También hay, por supuesto, tiendas de alimentos, y además una ferretería, taller mecánico, un barbero, gasolinera, oficina de correos, una pequeña sucursal de banco, y el resto de cosas más básicas que necesita una población.

También hay un gran estanco a las afueras llamado «El Rincón del Fumador», montado por un lugareño, y que

vende todo tipo de tabacos y accesorios relacionados. Su negocio tiene cierto éxito entre los habitantes, con un gran porcentaje de fumadores, y ocasionalmente recibe visitas de otros pueblos o de conductores de paso. Recibe su mercancía de un camión que llega todos los jueves al pueblo. Su ruta incluye la fábrica de cigarrillos Julian Hills, a una media hora de viaje.

Más allá de la plaza mayor y unas cuantas calles y casas, las carreteras que salen del lugar se ramifican fácilmente en caminos de tierra y piedras si se quiere llegar a las granjas. Alrededor de los campos de cultivo hay grandes extensiones de bosque, que los habitantes conocen más o menos bien.

En Hilminster no hay delincuencia: quizá alguien se pasa con el alcohol y provoca algún jaleo de vez en cuando, pero nada serio. Los agentes de la ley están acostumbrados a aburrirse más que nada.

La gente se suele llevar bien, aunque por supuesto hay roces entre vecinos o compañeros, y los habituales cuchi- cheos de pueblo.

Descriptor: *Dos mil habitantes. Pueblo agrícola y ganadero tradicional. Gente amable, aunque cotilla.*

Hitos: *Fundado por un cuatrero de origen alemán en 1899. Parrillas típicas americanas de todo Kentucky cocinan su carne.*

Trama:

Recientemente, un pequeño grupo de especímenes ragianos estaba siendo transportado por un hexuloriano (raza humanoide altamente avanzada) a través de la vía láctea, para ser llevado a un laboratorio de investigación en los confines de esa galaxia. Sin embargo, un violento choque con un meteorito estropeó considerablemente la cerradura electrónica de la jaula de los Smokers, y las criaturas fueron capaces de liberarse, para asaltar, acto seguido, al piloto, haciéndolo picadillo en segundos.

La nave activó el control automático, y realizó su aterrizaje de emergencia en el planeta Tierra. Allí, el vehículo acabó en un bosque cercano al pequeño y tranquilo pueblo de Hilminster, Kentucky.

Si los personajes principales hallan la nave, pueden encontrar un parpadeante dispositivo con instrucciones de emergencia, que se activará, ya cargado, cuando la Amenaza llegue a 9, y les hablará en su idioma, tras detectarlo. Este dispositivo puede revelarles la debilidad del monstruo.

Los personajes principales pueden tender alguna trampa masiva a los Smokers. Se recomienda mantener la mente abierta respecto a este tipo de planes, si tienen sentido, pero ser estricto con la debilidad de Big Smokey, el verdadero monstruo de la historia.

Si en algún momento se llama a la Guardia Nacional y se les convence del peligro, enviarán a unos pocos hombres, que morirán. A continuación, es posible que pongan la ciudad en cuarentena, o que lleguen cuando sea demasiado tarde, dependiendo de cómo de avanzada esté la trama, y siempre tratando de no estropear la tensión ni de dar sensación de seguridad.

- 0 Tras presentar a los personajes, se encontrarán con Willy, el borracho, que está muy excitado porque dice haber visto un platillo volante aterrizar en el bosque, cuando salía de comprar tabaco a primera hora. Probablemente acabará encerrado e la oficina del *sheriff*. Sin embargo, si alguien se molesta en intentar averiguarlo, no parece estar bebido.
- 1 Empieza a aparecer ganado muerto, destrozado por bestias salvajes que han dejado poco más que los huesos. Si los personajes principales se adentran en el bosque, pueden encontrar un lobo devorado de esta misma forma (mucho antes de que encuentren el platillo volante, si siguen buscando).
- 2 Las historias extrañas empiezan a llegar a la oficina del *sheriff*. Alguno de los personajes ve algo extraño corriendo por el bosque, o cerca de su granja. Puede que tenga un enfrentamiento breve con un Smoker, sin verlo bien.
- 3 El viejo John Smith, propietario de "El Rincón del Fumador", ha sido salvajemente devorado, y buena parte de su mercancía tabaquera robada. Aparece

algún otro cadáver humano, y, junto a él, colillas. Los Smokers han descubierto lo mucho que les gusta el tabaco terrestre, y raramente dejarán de fumarlo. Alguno de los personajes ve a un Smoker cara a cara, lo que normalmente llevará a un enfrentamiento.

- 5 Los ataques de los Smokers se incrementan, grandes enteras son masacradas. Los personajes principales ya se han enfrentado a uno o varios Smokers.
 - 6 El pueblo es un caos, la gente corre por las calles y caminos mientras los Smokers los persiguen y devoran a plena vista.
 - 7 Los Smokers se acomodan en un bar, donde fuman sin parar mientras una llorosa camarera les sirve toda la carne que tiene, temiendo por su vida. Alguno puede ser visto enganchado al humo de alguna fuente de la cocina, o fumando cualquier cosa extraña, como la pata de una mesa. A Big Smokey, con al menos el doble de tamaño que sus compañeros, ya le salen algunas cicatrices debidas a su rápido crecimiento, aunque al principio no serán fáciles de detectar.
 - 8 El tamaño de Big Smokey es ya obviamente superior, es casi tan alto como un humano. Con la intención de darse un banquete con tranquilidad, se guarda algunas presas para luego, lo que puede incluir a uno de los personajes principales, previamente noqueado, o a un secundario importante para ellos. También lleva un par de cartones de tabaco, aunque estos se le acabarán en uno o dos niveles de amenaza (cuanto más crece fuma más cigarrillos a la vez). Cuando se le acaben los cigarros solo le quedará comer, a su pesar, a no ser los personajes principales hagan algo al respecto.
 - 9 Big Smokey se ha asentado en una cueva hasta la que puede ser seguido con facilidad, y en la que guarda comida muerta o viva y lo que le queda de fumar. Finalmente acabará explotando, pero queda por saber si los personajes principales acelerarán el proceso o si, por el contrario, serán parte de su dieta. Sigue creciendo, y sus cicatrices se hacen más evidentes. De algunas empieza a salir humo a presión y una pasta de carne digerida, con la que él mismo tapa las fugas de aire.
 - 10 El enfrentamiento final puede desatarse en cualquier momento, si no ha empezado ya. Los personajes principales deberían haber podido acabar con unos cuantos Smokers, o con todos, e intuido que Big Smokey se está haciendo daño al crecer tanto. Si no lo han hecho, es posible que ya estén siendo masticados. Si aguantan vivos toda la noche y no hay cuarentena, el camión cargado de tabaco puede llegar con su carga para el estanco. Si no es el caso, no les dejes sin posibilidades: aún hay mucho tabaco en el estanco y comida en el pueblo.
- Si Big Smokey muere, pero no lo hacen todos sus compañeros, los supervivientes desaparecen, por ahora. En todo caso, ya hay un buen montón de huevos escondidos en una de las granjas...

Amenaza:

UNA HISTORIA DE PILAR M. ESPINOSA Y MANUEL J. SUEIRO

LA NATURALEZA DE LA BESTIA



Género:

Monstruos. Sigue las reglas normales del género. El personaje vinculado es el novio en cuya despedida de soltero se ambienta la historia.

Síntesis:

Una despedida de soltero en Las Vegas puede ser bastante salvaje... pero cuando una misteriosa mujer se cruza en el camino de un grupo de amigos, éstos entenderán realmente lo salvaje que puede llegar a ser la noche en la ciudad.

Reparto:

Los personajes son amigos celebrando una despedida de soltero. Convendría que fueran personas con estudios universitarios, profesiones liberales y un cierto grado de cultura y educación. Uno de ellos debe ser el novio, mientras que el resto son sus mejores amigos: el padrino, compañeros de la universidad, etc. Es importante que el novio sea un chico enamorado, quizás ese podría ser uno de sus hitos o estar reflejado en el concepto: de ninguna manera engañaría a su novia.

Por necesidades de la historia, conviene que uno de los personajes tenga ciertos conocimientos esotéricos, representados mediante el rasgo apropiado de cognición. Funciona muy bien, por ejemplo, que uno de los amigos sea nativo americano y tenga un rasgo de cognición del tipo *Legendas de la tribu* o *Historias que me contaba mi abuelo*, a +1 o +2.

Junto a ellos va Mark Spencer, el hermano de la novia y por tanto futuro cuñado del novio. Ninguno de ellos lo sabe, por supuesto, pero Mark es un hombre lobo, ya que toda su familia (incluyendo la futura esposa) lo son. La descripción de Mark la encontrarás en la sección de *Monstruos*, pero asegúrate de que tus jugadores no sepan eso.

En la trama pueden intervenir diversos secundarios según las acciones de los personajes, pero aquí describiremos los dos que con seguridad intervendrán en la historia.

Arizona

Stripper de cierta edad

Acción 3: *Bailar +1, Increíblemente flexible +2.*
Interacción 2: *Un cuerpo para el pecado +2.* **Cognición 2:** *Cuentos infantiles +1, Música pop +1.*

Hitos: *Trabaja para mantener a sus dos hijos. Aparenta diez años menos de los que tiene.*

Banda Sonora:

Fright Night Soundtrack

Inicio: "How to Kill a Vampire"

Desaparición de Mark: "There's a Lot of Bad People Out There"

Siguiendo a Melissa: "400 years of survival"
Mark reaparece: "Is That a stake?"

Luchando contra el lobo: "We Could Rock This Evil Thing Together"

Pitbull: Starring in Rebellion

Striptease de Arizona: "I Know you Want me"
En el club Arachne: "Hotel Room Service"

Complicación: *Por la cantidad apropiada hace servicios más "completos".*

Arizona es una mujer de 38 años que hace lo único que sabe para ganarse la vida y mantener a sus dos niños. Su ex marido lleva desaparecido cuatro años y no le pasa la pensión desde hace seis, así que ha tenido que apañárselas sola.

Contratada para la despedida de soltero, Arizona aparecerá disfrazada de lo que le hayan encargado bajo una gabardina gris y realizará un baile sexy para el novio.

Para su desgracia, Mark se ha fijado en ella, así que pagará un extra para pasar un buen rato mientras los demás bajan al casino... y ese será su fin.

Clive D. Cameron

Detective del hotel

Acción 2: *Yoga +1, Interacción 3:* *Serio +1, Entender a la gente +2.* **Cognición 2:** *El hotel +1, Legislación +1.*

Hitos: *Vive para su trabajo.*

Complicación: *La política del hotel de evitar escándalos le obliga a hacer la vista gorda con según que cosas.*

Como detective de hotel en Las Vegas, Clive está acostumbrado a desapariciones de clientes más o menos misteriosas: sabe que el 95% de ellas se resuelven en unos pocos días y son sólo el resultado de juergas descontroladas o flechazos inesperados.

Eso sí, su obligación es investigar cualquier indicio de violencia y decidir si hay que llamar a la policía, pero debido a la política del hotel prefiere estar realmente seguro antes de que involucrar a los agentes del orden en nada.

Monstruos:

Los licántropos de esta historia no siguen las convenciones de las leyendas. En su lugar, se trata de personas con la capacidad de transformarse en grandes lobos (como un dogo) y un hambre voraz de carne humana: pueden comerse a una persona sin dejar casi rastro. Son capaces de transformarse a voluntad, aunque prefieren hacerlo amparados en la oscuridad de la noche. Sus ancestros se emparejaron con lobos en los albores de la humanidad y desde entonces transmiten esta capacidad de padres a hijos. Pueden morir de manera violenta igual que cualquier otra persona.

La mujer de rojo

Misteriosa licántropo

Acción 6: *Garras y dientes* +4, *Correr y saltar* +3. **Interacción 4:** *Aullar* +3, *Seducción* +3, *Perderse en la multitud* +1. **Cognición 3:** *Territorio de caza* +2, *Sentidos animales* +3.

Hitos: *Loba solitaria.*

Complicación: *Territorial.* Melissa no acepta la presencia de otro licántropo en su territorio.

Melissa es una mujer lobo instalada desde hace años en Las Vegas. Procede de una larga estirpe de licántropos de Alaska, pero tuvo que aprender a cuidarse sola cuando su familia la repudió por no querer tener hijos. Se instaló en Las Vegas y estableció su territorio de caza en la zona oeste de la ciudad, empleando su química natural para procurarse presas masculinas.

Mark Spencer

Hombre lobo de vacaciones

Acción 7: *Garras y dientes* +4, *Correr y saltar* +3. **Interacción 3:** *Gruñidos* +4. **Cognición 2:** *Bricolaje* +2, *Sentidos animales* +3.

Hitos: *Nunca ha engañado a su mujer, pero lo pretende para conseguir presas.*

Complicación: *La familia es lo primero.* Mark sólo atacará al prometido de su hermana en defensa propia. Será protector con su futuro cuñado y le dará la oportunidad de arrepentirse y aceptar su destino antes de matarle.

Se nota que no encaja en el grupo de amigos de su futuro cuñado: no tiene sus modales y es fácil que los avergüence en público. Además, pese a estar felizmente casado, se comporta como un ligón impresentable y un aficionado confeso a los servicios de las prostitutas.

En realidad es un hombre lobo feroz, que utiliza la fachada de mujeriego para alimentarse de chicas ligeras de cascos o profesionales del sexo, pero nunca ha engañado a su mujer. La familia para él es lo más importante y como miembro de una familia de licántropos ha aprendido a proteger sus secretos y eliminar cualquier peligro para ellos.

Escenario:**Hotel Imperium**

Lujoso hotel-casino de Las Vegas

Los personajes se alojan en la cuarta planta de este hotel, donde han reservado una suite para el novio y habitaciones individuales para los demás. Se trata de un gran complejo con decoración clásica en la que abundan los colores dorados, las imitaciones de mármol y los motivos grecorromanos.

El hotel es un edificio de siete plantas, con una piscina en la azotea (aunque cerrada, la historia tiene lugar en otoño). La planta baja alberga un *hall* enorme con bar-cafetería que está siempre repleto de gente, tanto clientes del hotel como visitantes. Desde él se accede al casino del hotel, que tiene mesas de *blackjack*, *ruleta*, dados y el resto de juegos habituales.

Descriptor: *Tiene un enorme hall con bar-cafetería. Tiene siete plantas. En la azotea hay una piscina, pero esta cerrada en esta época del año. Hay un casino en el propio hotel.*

Hitos: *El casino ha dado varios premios millonarios en su historia. Una famosa serie de televisión se rodó en este hotel.*

Club Arachne

Discoteca para treintañeros

Gran discoteca situada muy cerca del Hotel Imperium y una opción realmente apropiada para el ocio nocturno de un grupo como el de los protagonistas de nuestra historia. Allí se reúnen un buen número de despedidas de solteros y solteras, así como otras personas de entre 30 y 40 años que visitan la ciudad por vacaciones o negocios.

Tiene dos plantas que comparten música, separadas por un techo semi-transparente y comunicadas por tres escaleras. El piso de abajo es una pista de baile, con gogós enjauladas y tres barras abiertas sirviendo copas. La planta de arriba tiene también pista, pero es más pequeña y la música suena menos potente, teniendo varias mesas con sillones formando reservados en los que se puede mantener una charla privada... o algo más.

El horario es de siete de la tarde a siete de la mañana, aunque no empieza a animarse hasta las doce de la noche. La entrada cuesta 30 dólares.

Descriptor: *Hay varias salidas de emergencia que sólo se pueden abrir desde dentro. Alterna iluminación a base de luz negra con luces estroboscópicas.*

Hitos: *Se dice que es uno de los sitios donde se liga con mayor facilidad en Las Vegas.*

Trama:

La historia comienza en el hall del hotel Imperium. El novio espera con los ojos vendados en la suite que tienen reservada, acompañado de uno de sus amigos que se asegura de que no haga trampas, mientras su padrino, su futuro cuñado y los amigos restantes esperan en el *hall* la llegada de Arizona, la *stripper* que han contratado.

Mientras esperan, los personajes notarán que una bella mujer de pelo negro y vestido rojo mira fijamente hacia ellos desde la distancia. En realidad ha reconocido el olor de Mark como de otro depredador y está tratando de intimidarlo. La mujer está acompañada por un joven rubio que le cuenta al oído algo aparentemente muy divertido para él, pero la mujer no deja de mirar hacia ellos. Antes de que puedan reaccionar, aparece Arizona preguntando si son los que la han contratado. Para cuando quieran darse cuenta, la mujer de rojo y su acompañante han desaparecido.

- 1 La *stripper* baila y se desnuda para el novio. Mark anuncia su intención de pasar un buen rato con ella y echa a todo el mundo de la suite, mandándolos al casino.
- 2 Después de un rato jugando en el casino, aparece Mark, que propone ir a una discoteca.
- 3 Los personajes llegan al club Arachne, conocen a unas chicas de otra despedida y ton-tean. Entonces vuelven a ver a la misteriosa mujer de rojo mirando hacia ellos. Mark apuesta a que es capaz de ligársela: realmente se ha dado cuenta de que es una licántropo y quiere hablar con ella a solas. Para sorpresa de los personajes, Mark se marcha con la mujer de rojo.
- 4 A la mañana siguiente, Mark no aparece en el desayuno ni en su habitación. En recepción su tarjeta sigue en el casillero: parece que no volvió anoche. Su teléfono móvil está apagado.
- 5 Dentro de la habitación de Mark aparece una camisa rota y con una mancha de sangre. El detective del hotel tranquiliza a los personajes sobre la ausencia de Mark, pero les pregunta por los detalles y guarda la camisa por si terminara siendo una prueba de algo.

- 6 En los alrededores de la discoteca hay un callejón con manchas que podrían ser de sangre. Un mendigo loco y algo violento culpa de todo a los perros furiosos del infierno y al gobierno federal.
- 7 Mark continúa sin aparecer. Su hermana llama a su prometido pidiéndole que le diga a Mark que llame a su mujer, que está preocupada y quizás angustiada con algún detalle de la boda (por ejemplo, las flores).
- 8 De nuevo en la discoteca, los personajes ven a la mujer de rojo a la distancia. Ésta no parece reparar en ellos y se marcha con un hombre por una puerta de emergencia. Saliendo en su búsqueda, los personajes oyen un gruñido: en un callejón, un gigantesco lobo negro está devorando a una persona. Se lanza contra los personajes, pero parece más preocupado por ahuyentarlos que por dañarles (es Mark). En el enfrentamiento, el lobo se hiere de alguna manera visible (botellazo en la cabeza, corte en la pata, etc.).
- 9 Los personajes están en el hotel reconstruyendo lo que ha pasado. El personaje que tiene información sobre ocultismo sabe que los hombres lobo son una especie, no una maldición que se transmita, y que pueden ser matados de manera convencional. Al día siguiente, al desayuno, aparece Mark, sano y salvo, pero herido en el mismo sitio en el que se lastimó el lobo. Cuenta que se metió en una pelea de bar, se le rompió el móvil y que ha pasado la noche con una chica que conoció u otra historia semejante.
- 10 Mark sabe que los protagonistas sospechan, pero no hará nada contra ellos si no le atacan o tienden una trampa. Si lo que quieren es ir a por Melissa se mantendrá al margen, fingiendo que no cree nada de lo que le cuentan.

Al final de la historia, los personajes se habrán enfrentado a un hombre lobo y posiblemente hayan muerto en el intento. Si optan por atacar a Mark, los matará sin contemplaciones, excepto a su futuro cuñado, al que dará elegir entre vivir con el secreto y aceptar su papel en la familia o reunirse con sus amigos en el infierno. Si atacan a Melissa, Mark vigilará desde lejos y sólo intervendrá para proteger al prometido de su hermana, revelando su identidad y planteándole el dilema anterior.

Amenaza:

SERGIO M. VERGARA

AMANECEER MUERTO

(REFUGE 66)

Género:

Sigue las reglas generales del género *torture porn* para la primera parte (salida de la Guarida) pero el nivel de amenaza inicial es 7 y los personajes empiezan con 2 puntos de superación.

En la segunda aparte se aplican las reglas del género *survival horror*. Los niveles de amenaza y superación se restablecen. Además se incluye la siguiente regla:

Noche a la intemperie: Debido a las bajas temperaturas nocturnas, cada escena los personajes deben realizar un reto peligroso de acción (sin coste de amenaza) que empieza en dificultad 4 y se incrementa en 1 por intento. Ropa de abrigo otorga entre 1 y 3 dados extra.

Sinopsis:

Ya no contamos los días por la luz. Estamos desnudos, como ganado. Cada vez que vienen, se llevan a uno de nosotros. Entra un hombre con una máscara y respiración fuerte. Lleva un largo delantal de plástico manchado. Nos mira, uno a uno. Nos escoge, uno a uno.

Nos lleva más allá de la luz.

Escenario:**La Guarida**

Almacén abandonado en las montañas

El almacén tiene dos enormes plantas de unos 200m² cada una, con algunas máquinas grandes viejas y oxidadas, bancos de trabajo cubiertos de polvo, pilares rotos y caídos, etc. En la planta baja hay una trampilla de madera medio rota que da acceso a las escaleras que llevan a la Guarida.

La Guarida es un complejo subterráneo de tres pisos donde médicos retirados y lo suficientemente ricos pueden realizar sus más atrevidos experimentos, para posteriormente vender sus descubrimientos a los gobiernos u otras organizaciones.

El piso más profundo contiene las celdas: habitaciones grandes de piedra cerradas con viejas puertas de metal oxidado dispuestas formando pasillos estrechos hasta dar a las salas de experimentación.

En la segunda planta se encuentran los distintos laboratorios, en los que se realizan analíticas, pruebas de microbiología y cultivos. También es donde están los hornos que sirven para deshacerse de los sujetos inservibles.

La primera planta se reserva a las oficinas donde se hacen los tratos económicos y a las habitaciones en las que se hospedan los médicos.

Descriptor: *Almacén grande. Sólo se utiliza la parte subterránea. Aspecto viejo y descuidado. Laboratorios clandestinos. Oculto entre los montes Cárpatos en Rumanía.*

Hitos: *Lleva años utilizándose para realizar experimentos ilegales.*

El bosque

Paraje montañoso.

El bosque de montaña es el lugar al que los personajes principales tendrán acceso al escapar de la Guarida. Está cubierto de muchos árboles de hoja perenne en las partes más bajas y llanas de la montaña y, según se asciende, la vegetación va desapareciendo. Los ríos y lagos se suceden dotándole de un cierto encanto. Sin embargo, también es un lugar peligroso: hay animales salvajes como lobos u osos, riscos en los que se puede resbalar y precipitarse al vacío y por la noche llega a hacer verdadero frío: las temperaturas bajan hasta -15°C.

Descriptor: *Mezcla de bosque, montañas, ríos y lagos. Animales peligrosos (osos y lobos). Zonas escarpadas. Hay refugios de montaña. Temperaturas nocturnas muy bajas.*

Hitos: *Ha habido en el lugar muchas desapariciones en los últimos años. Los primeros avistamientos de infectados se han producido en este lugar.*

Banda Sonora:

Dead Space OVS

En el bosque: "I've got you devolving under my skin", "Fly me to the Aegis seven Moon"

En el bosque por la noche: "I left my heart in med lab 3"

John 5: The Art of Malice

Final: "Can I Live Again"

The Texas Chainsaw Massacre - The Beginning

Inicio: "Preparing the Victims"

Ambientación: "Chainsaw"

Huida Guarida: "Meat Factory"

Reparto:

Todos los protagonistas comienzan encerrados en la Guarida. Son de nacionalidades distintas, aunque (con sus más y sus menos) se entienden en inglés. Han sido secuestrados hace días mientras se encontraban de viaje por la zona por la razón que sea: vacaciones, trabajo, etc. Pueden ser totalmente desconocidos entre sí o formar parte de un grupo: una familia de vacaciones, un grupo de trabajadores de una empresa en una convención, etc.

A continuación se ofrecen unos cuantos **personajes principales pregenerados** para un comienzo rápido de la historia. Si los jugadores prefieren crear sus propios personajes principales puedes utilizar éstos como secundarios con nombre. En cada personaje se ha omitido intencionadamente un hito para que sea elegido por el jugador que decida interpretarlo.

Charles Johnson

Joven estudiante americano de Económicas

Acción 3: *Boxeo universitario* +2, *Conducir* +1.
Interacción 2: *Sociable* +2. **Cognición 4:** *Económicas* +3, *Idiomas* +1

Hitos: *Ha sido infiel a su novia.*

Complicación: *Miedo a defraudar a los demás.*

Charles es un estudiante Universitario modelo: buenas notas, atlético y se pueden tener conversaciones interesantes con él.

Desde hace tres años está saliendo con su novia Susan, pero últimamente las cosas no están yendo muy bien con ella y quiere dejarla. Tenían el viaje planeado para ir al este de Europa desde hace meses, y Charles se lo va a tomar como una última prueba con ella.

Las vacaciones parecían marchar bien, aunque seguía sin estar convencido de su relación. Susan se empeñó en hacer aquella excursión a las montañas. Todo sucedió muy rápido, cuando al separarse del grupo principal, alguien les golpeó.

Susan Stevenson

Chica feliz

Acción 2: *Aguante físico* +2. **Interacción 3:** *Positiva* +3. **Cognición 4:** *Botánica* +2, *Biología* +2.

Hitos: *Con cinco años enfermó de una enfermedad desconocida.*

Complicación: *Inconsciente del peligro.*

Susan es una chica americana alegre de campo. Se crió en un pequeño pueblo de Arkansas y siempre estuvo interesada en la biología. Se trasladó para estudiar su pasión en una de las universidades más importantes de América y allí conoció al amor de su vida: Charles. Lo da todo por él y está tan enamorada como el primer día. Sabe que se van a casar en cuanto terminen sus estudios.

El viaje a Europa representa para ella otra oportunidad para reafirmar su amor por Charles. Le gustaba la idea de tener algo de contacto con la naturaleza y decidió hacer aquella excursión a los Cárpatos. Cuando se separaron del grupo por su culpa para examinar unas plantas extrañas, fueron asaltados por unos desconocidos, golpeados y secuestrados.

Ileana Anghel

Escaladora profesional retirada

Acción 4: *Escalada* +3, *Uso de cuerdas* +1.
Interacción 2: *Sonrisa seductora* +2. **Cognición 3:** *Montañismo* +2; *Geología* +1.

Hitos: *Perdió a un amigo cercano en la escalada.*

Complicación: *Claustrofobia.*

Ileana es una chica rumana ágil, amante de la montaña. Hija de guardas forestales de los montes Cárpatos, sus padres la enseñaron desde pequeña los secretos de los montes.

Hace dos años, un accidente hizo que Ileana perdiera a uno de sus mejores amigos: la vía que les sujetaba se soltó y cayeron a una zona de difícil acceso. Se refugiaron en una cueva hasta que el equipo de salvamento llegó cinco largos días después. Allí vio morir a su amigo por las heridas de la caída y la falta de provisiones. Tras esta dura experiencia decidió retirarse del mundo de la escalada profesional, aunque siguió trabajando como guía para escaladas turísticas.

En su última excursión de escalada, se separó del grupo que dirigía ya que había perdido a dos excursionistas. Justo antes de encontrarles fue golpeada por la espalda.

Jin Wang

Vividor

Acción 2: *Malabares* +2. **Interacción 5:** *Contar historias* +2, *Empatía* +3. **Cognición 2:** *Hombre de mundo* +2.

Hitos: *Nunca ha estado realmente enfermo.*

Complicación: *Se enamora fácilmente.*

Jin es un joven chino al que le encanta viajar por el mundo, conocer a la gente y vivir sin preocupaciones. Sus padres han ganado mucho dinero con sus cuadros y música, y Jin hace buen uso de él. Siempre atento a los demás no dudará en ayudarles e incluso sacrificarse (sobre todo si se trata de alguna jovencita).

Entre los pocos lugares que le quedaban por visitar, los Cárpatos era uno de ellos. Nunca hace las visitas guiadas, ya que le gusta ir por libre. En su visita a estos montes, encontró una especie de almacén abandonado. Entró, pero descubrió que no estaba tan vacío como creía.

Los siguientes **personajes secundarios** se describen como parte importante de la trama. Puedes añadir otros secundarios con nombre si quieres aumentar el número de prisioneros fugados de la Guarida para usar las reglas de remplazo, etc. Como ya se dijo, si los jugadores prefieren crear sus propios personajes, puedes utilizar los ofrecidos anteriormente como personajes principales para que actúen como secundarios con nombre e incrementar de este modo el tamaño del grupo.

Ioan Petru
Guardabosques

Acción 2: *Arma reglamentaria +2.* **Interacción 2:** *Guiar +2.* **Cognición 3:** *Conocimiento de la zona +3.*

Hitos: *Empatía animal.*

Complicación: *Rudo al hablar.*

Ioan lleva siendo guardabosques desde hace más de 20 años. Se conoce a la perfección los montes, y es capaz de hacerse una imagen mental bastante precisa de las ubicaciones de las cosas. Sabe guiar a los demás, algo de lo que se siente orgulloso. Su mejor amigo es Razvan, otro compañero que está en un refugio alejado. Cuando terminan sus turnos de trabajo se buscan en coche y van al bar a tomar la última antes de irse a dormir.

Ioan lleva algunos días notando extraños a los animales. Cuando un comunicado del gobierno le dijo que extremaran las precauciones ya que habían sido vistos "hombres rabiosos", no se sor-

prendió y hablo con Razvan para organizar las evacuaciones. Sin embargo, ya hace días que no sabe nada de su compañero y ya hay un protocolo de evacuación activo. En pocos días vendrá a recoger a los montañeros que hayan llegado al refugio 66 y aún no sabe nada de Razvan. Ha comenzado a temerse lo peor.

Bogdan Duta
Leñador

Acción 3: *Fuerte +2, Manejo de hacha +1.* **Interacción 2:** *Cara afable +2.* **Cognición 2:** *Seguir rastros +2.*

Hitos: *Su mujer e hija desaparecieron hace años.*

Complicación: *Bebedor.*

Bogdan lleva ejerciendo de leñador desde que con 14 años ayudaba a su padre. Ahora ya tiene casi 45, pero se encuentra casi como el primer día. Siempre ha sido feliz, hasta que sus preciosas mujer e hija desaparecieron hace ya tres años. Se culpa, porque piensa que debido a lo sacrificado de su trabajo no ha podido estar tanto tiempo con ellas como necesitaban. Cree que ese es el motivo de que le abandonaran. Ahora alterna su trabajo con horas de bebida en el bar del pueblo.

Ernest Schwarz
Médico infiltrado en el grupo

Acción 2: *Escalpelo +2.* **Interacción 2:** *Sonrisa agradable +2.* **Cognición 3:** *Enfermedades infecciosas +3.*

Hitos: *Lleva participando en experimentos clandestinos desde hace más de diez años.*

Complicación: *Le gusta el sufrimiento de los demás.*

El doctor Ernest lleva asesinando gente tanto por placer como por interés científico desde hace diez años. Es el hermano menor del doctor Klaus y han compaginado sus estudios desde el principio. Estima enormemente a su hermano mayor y le considera un ejemplo a seguir.

Cuando se desata el caos en la Guarida intenta huir. En la salida por el desagüe, se encuentra a los personajes principales. Decide quitarse sus ropas e ir como uno de ellos hasta encontrar un refugio. Infiltrado tiene más posibilidades de sobrevivir.

Monstruos:**Klaus Schwarz***Médico de praxis poco éticas***Acción 3:** *Elementos de tortura* +3. **Interacción 3:** *Mirada penetrante* +3. **Cognición 4:** *Medicina* +4.**Hitos:** *Antiguo médico reputado. Sin escrúpulos. Sádico.***Debilidad:** *Víctima de abusos en su infancia. Si le recuerdan su pasado tiene que superar un conflicto peligroso de interacción a dificultad 6.*

El doctor Klaus es un médico alemán que fue expulsado por sus técnicas poco ortodoxas. Ahora ha ayudado a crear la Guarida: un lugar donde se utiliza a personas secuestradas para realizar todo tipo de experimentos médicos.

Se siente unido a su hermano, aunque lo prioritario para él siempre es su propia persona. Le encanta ver sufrir a la gente y siempre que puede se divierte un poco con sus "cobayas" antes de empezar a estudiarlas.

El nombre de la máscara
*Guardaespalda***Acción 5:** *Golpe sin armas* +2; *Resistente al dolor* +3. **Interacción 3:** *Intimidar* +3. **Cognición 3:** *Tortura* +3.**Hitos:** *Combatió en la guerra de los Balcanes.***Debilidad:** *Atención limitada.* Se concentra en un sólo objetivo: si es atacado por otro personaje mientras está ocupado se limitará a aguantar el dolor hasta terminar lo que esté haciendo.

Nadie sabe quién es realmente. Sólo se sabe de él que estuvo en las guerras albanos-kosovares por un tatuaje del ejército serbio que lleva en el brazo izquierdo. Siempre viste con botas militares, vaqueros, camisa de tirantes blanca debajo de un sucio delantal de plástico y cubre su cabeza con un saco, lo que hace que respire de manera dificultosa.

Es una herramienta útil para la organización y un buen guardaespaldas para Klaus.

El hombre de la máscara infectado mantiene todas sus características y rasgos, pero gana en acción *Propagación** +2 y *Mordisco* +2.

PX-99*Virus de reanimación***Acción 4:** *Mordisco* +2, *Propagación** +2**Hitos:** *Creado por el gobierno gracias a los experimentos del doctor Klaus. Se propaga por la mordedura de un infectado.***Debilidad:** *Si los afectados por el PX-99 no se alimentan de personas sanas, mueren.* Cada día que un infectado pase sin alimentarse pierde un punto de acción.

PX-99 es un virus desarrollado gracias en parte al trabajo del doctor Klaus. Estudiando los límites de tolerancia del dolor, el doctor descubrió una hormona capaz de generar tanto sufrimiento que el sistema de nocicepción se bloquea para siempre y el sujeto deja de sentir ningún tipo de dolor.

Esta hormona fue vendida al gobierno, que desarrolló con ella un compuesto para aplicarla a los soldados, con el fin de hacerles más letales en el combate. Esta nueva sustancia tenía el efecto secundario de producir arritmias y degradación de los órganos internos, de manera que los sujetos morían por su uso prolongado.

Para evitar esto, el compuesto fue metabolizado junto con un virus reanimador, formando el PX-99, que debía mantener vivos a los soldados de los efectos secundarios del compuesto. El resultado fue tan inesperado como peligroso...



Trama:

La trama de esta historia tiene dos partes bien diferenciadas, cada una correspondiente a un género distinto.

La primera parte corresponde al género *torture porn* y transcurre en la Guarida.

La Guarida es un lugar donde médicos retirados con dinero compran sujetos para realizar todo tipo de experimentos clínicos ilegales.

Los personajes principales se encuentran desnudos y encerrados en una celda de piedra. Llevan varios días ahí. Sólo ven la luz cuando un hombre con una máscara de cuero entra a llevarse a uno de ellos. Beben el agua sucia y comen el pan rancio que les dejan.

Tras varios días en esta situación, el hombre de la máscara se lleva a los personajes principales a una sala en la que hay cinco sillas viejas acolchadas enfrentadas. Les colocan un camisón y son obligados a sentarse. Entonces ven cómo un médico con una mascarilla arrastra a los que tiene enfrente hasta una sala llena de cuchillos, sierras, scalpelos... ¡y aparatos de tortura!

Los personajes pueden notar que hay indicios de enfermedad: el hombre de la máscara entra tosiendo; el médico que arrastra a uno de los personajes también tiene síntomas de enfermedad, otro ayudante llega a desmayarse...

7 Comienzan las torturas y análisis médicos. Pese a tratarse de una investigación, los doctores no dudarán en aprovecharse y hacer sufrir a los personajes.

8 En medio de una tortura, el ayudante del doctor Klaus, se vuelve rabioso y le muerde. Los protagonistas aprovechan la confusión del personal para escapar.

La segunda parte comienza justo después de esta fuga y corresponde al género *survival horror*. Tiene lugar en el bosque. Da por sentado que el nivel de amenaza se ha reducido: si no has gastado puntos de amenaza suficientes en la parte ante-

rior, descarta los puntos de amenaza sin utilizar por encima de 4.

4 Los personajes principales han conseguido escapar junto con Ernest Schwarz por el túnel de residuos. Está amaneciendo. Encuentran el cuerpo de Razvan y su caseta. Entran en contacto por radio con Ioan. Éste les habla de Jo que está ocurriendo, del refugio y del protocolo de evacuación: tienen hasta el próximo amanecer para llegar al refugio 66 donde un helicóptero rescatará a los supervivientes. De vez en cuando recibirán instrucciones de Ioan.

6 Avanzan por los montes, escalando y esquivando algunos infectados que les salen al paso. Todo empieza a ir deprisa ya que hay que llegar al refugio 66 antes de que el salvamento se vaya.

7 Con las indicaciones de Ioan, los personajes encuentran la cabaña de Bogdan, que se mostrará amistoso con ellos. Les facilitará ropas, armas (hachas y cuchillos) y algo de comer, pero no querrá acompañarles. Para él lo que está sucediendo es algo tan inexplicable como irrelevante, de manera que prefiere quedarse en su casa.

8 Comienza la noche. El frío empieza a apremiar y es difícil mantenerse oculto. El bosque parece dar refugio. Una oleada de infectados les acosa: muchos parecen personal o prisioneros de la Guarida.

10 Aparece el hombre de la máscara infectado: matará directamente a un personaje secundario con nombre, o dejará muy herido a uno principal. Los personajes escuchan al helicóptero llegar. Queda muy poco para el amanecer.

En el clímax final, los protagonistas corren hacia el refugio esquivando los ataques de sus enemigos. Cuando están llegando al lugar de extracción, ven despegar el helicóptero: se les escapa el salvamento. Al llegar por fin al lugar se encuentran que Ioan les está esperando: mañana viene otro helicóptero a recoger más supervivientes, por lo que tienen 24 horas más para una nueva evacuación, pero hay una enorme oleada de infectados en camino...

Amenaza:



LUIS CARBAJALES

CUERPO VIRGINAL

Sinopsis:

Las frecuentes orgías celebradas en la vieja mansión de Vincent LeBlanc son bien conocidas entre la élite neoyorkina, al igual que las sospechas y rumores acerca de prácticas demoníacas y de la existencia de una presencia sobrenatural en la casa. Un grupo de expertos en lo paranormal se infiltrará en una de las fiestas para investigar, sin tan siquiera imaginar que terminarán por enfrentarse al caso más obscuro y brutal de posesión demoníaca que hayan conocido jamás.

Reparto:

Los personajes principales, gracias a algunos contactos, han logrado infiltrarse en última fiesta de LeBlanc con el objetivo de investigar la existencia de fenómenos paranormales, puede que de naturaleza demoníaca (esto es lo que cree la Iglesia, que sospecha que Vincent adora a los demonios). Por tanto, serán en todo caso especialistas en el tema, bien religiosos, bien científicos o estudiosos laicos de lo sobrenatural.

Es conveniente que uno de sus hitos (solo de uno de ellos, a no ser que no vayan juntos) explique cómo han logrado invitaciones para la fiesta.

A continuación presentamos algunos personajes secundarios con nombre y sin nombre que se pueden utilizar.

Vincent LeBlanc

Rico heredero playboy

Acción 2: Resistencia física +2. **Cognición 2:** Hedonismo +2. **Interacción 4:** Flirtear +2, Carismático +2.

Hitos: Vendió su alma a Asmodeo a cambio de mayores placeres.

Complicación: Cree que los demonios lo protegen de cualquier daño.

Vincent LeBlanc, un rico heredero, es conocido entre la élite socioeconómica e intelectual del Nueva York de 1974 por las célebremente orgiásticas fiestas que organiza, con no poca frecuencia, en su alejada mansión, y a las que sólo invita a la *crème de la crème*. Tampoco es secreto que, durante estos encuentros, más de un testigo ha visto u oído cosas inexplicables y aterradoras, como extrañas voces del más allá que incitan a cometer las mayores vilezas, o sombras humanoides que parecen bailar aquí y allá, y realizar entre ellas grotescos actos sexuales. Vincent LeBlanc, en ocasiones, ríe y celebra que le cuenten estos sucesos, como si tuviera algo que ver en ellos y, de hecho, no se esforzara demasiado en ocultarlo, pero nunca da una verdadera explicación.

Vincent LeBlanc es el anfitrión de la fiesta a la que asistirán los personajes. Se trata de un rico vividor de treinta y cinco años que jamás ha trabajado en su

Género:

Exorcismo

Usa las reglas del género, con las siguientes variaciones:

- ✦ No es obligatorio que haya un líder en el grupo. Puede haber rasgos sobrenaturales relacionados con la percepción sobrenatural, pero no con la expulsión de demonios ni de otro tipo.
- ✦ La amenaza inicial es 2.

lujuriosa vida, la cual, en los últimos años, ha estado empleando en adorar a los demonios, concretamente a Asmodeo, poderoso demonio de la lujuria que «patrocina» sus fiestas. Cuando Asmodeo posea a Sandra Smith, LeBlanc le rendirá pleitesía, pero se cansará cuando vea que no le hace ningún caso. Dado que el demonio no pone inconveniente a cualquier intento de exorcismo, LeBlanc dejará que los personajes principales hagan lo que quieran (excepto marcharse de la casa), pero siempre dejándolos con uno o dos matones, y vigilándolos personalmente de vez en cuando.

Sandra Smith

Estudiante católica

Acción 1: Alarma +1. **Cognición 2:** Religiosa +1, Sintonía con lo sobrenatural +1. **Interacción 2:** Belleza +1, Inocencia +2.

Hitos: Decidió permanecer virgen hasta el matrimonio.

Complicación: Ingenua.

Sandra Smith es una joven virgen que fue engañada por un grupo de amigas para ir a la fiesta con la intención de que se animara a acostarse con algún chico, algo que ella no planea hacer hasta el matrimonio. Una vez allí, se asustará bastante, hasta que la voz de Asmodeo la atraiga a la cámara oculta tras la capilla, momento en que el demonio tomará posesión de su cuerpo.

Antes de su posesión, los personajes principales pueden fijarse en Sandra en la fiesta, debido a su actitud recatada y asustadiza, e incluso intercambiar unas palabras con ella.

Matones

Acción 3: Pelea callejera +2, Control de masas +1.

Cognición 1: Detectar borrachos +1. **Interacción 1:** Intimidar +1.

LeBlanc tiene seis matones que vigilan que nadie le haga daño o transgreda alguna de las escasas normas de la fiesta. Cuando descubra los verdaderos objetivos de los personajes principales, les asignará al menos a uno de sus gorilas para vigilarles en todo momento. Se consideran secundarios sin nombre.

Banda Sonora:

The Exorcist Soundtrack

Investigando en la mansión: "Five Easy Pieces for Orchestra"

Asmodeo usa la telequinesia: "Music from the Unused Trailer"

Tentaciones ilusorias: "Beginning From"

Orgía de poseídos: "Night of Electric Insects"

Enfrentamiento final: "Fantasia for Strings"

Monstruo:

Asmodeo

Príncipe demonio de la lujuria

Acción 4 (+1 de Sandra): *Empujar por sorpresa* +3.
Cognición 6: *Ver los deseos impuros* +3, *Conocer los pecados* +4 **Interacción 7:** *Influir y tentar* +3, *Deseos palpables** +3, *Telequinesia** +2, *Telepatía** +2.

Hitos: *Príncipe de la lujuria, uno de los siete príncipes del Infierno. Para él, todo esto es solo un juego.*

Debilidad: Si Sandra Smith deja de ser virgen en nuestro plano, dejará de ser valiosa para él y se marchará.

Poderoso demonio de la lujuria, habitante de un plano infernal paralelo al nuestro, se ha acomodado en la mansión LeBlanc y la utiliza para divertirse influyendo a sus invitados, azuzándolos para prac-

ticar sórdidas prácticas sexuales. Sin embargo, esto solo le entretiene mientras se acerca a su próximo objetivo, consistente encontrar a una virgen a la que poseer. Cuando controle su cuerpo, podrá encontrarse, mientras tanto, con ella en su propio plano, donde la torturará y obligará a su alma inocente a cometer todo tipo de depravaciones, mientras su cuerpo físico, en nuestro mundo físico, permanece puro e incorrupto.

Las adulaciones y sacrificios de Vincent LeBlanc no le importan lo más mínimo al demonio. Únicamente lo ha estado utilizando como medio para alcanzar sus metas a corto plazo. Además, ya posee el alma del millonario por contrato de sangre, así que no mostrará el menor interés en él. Sin embargo, sí que sentirá curiosidad por los personajes principales, y puede que ansíe el alma de alguno de ellos tanto o más que la de Sandra Smith.

Escenario:**La mansión LeBlanc***Mansión antigua*

Una mansión de tres pisos situada en mitad del bosque, perteneciente a la familia LeBlanc, y concretamente a Vincent, el último heredero conocido. Si bien es posible acceder en coche, las rutas cercanas son, más que carreteras, caminos toscos y poco transitables en vehículo o incluso a pie. El aparcamiento es de tierra, situado alrededor de una ruinoso cuadra, y la fachada de la mansión imponente, con dos alas laterales y una gran área central.

En la casa, sin embargo, todo es lujo, aunque un lujo, quizá, que parece haber sido congelado en el tiempo en algún siglo anterior y conservado hasta hoy. El acceso principal es una puerta doble con alambas para llamar, que da a un inmenso recibidor del que parte la escalera principal. Hacia arriba se pueden ver las barandillas que rodean el enorme hueco de la escalera de los pisos superiores.

En el ala este se encuentran la cocina y algunos cuartos del servicio, transformados en habitaciones privadas para aquellos invitados que busquen intimidad, si es que les preocupa.

En el ala opuesta se haya una gigantesca sala de ocio para los señores, zona principal de las fiestas, decorada con muebles y cortinas de colores chillones. Cerca, una puerta cerrada da al patio trasero, con un jardín que hace décadas que fue descuidado, además de una oxidada verja exterior que aún se mantiene firme.

En el piso superior, uno puede perderse entre las habitaciones que antaño sirvieron a distintos propósitos para la familia LeBlanc, y que ahora, en muchos casos, se encuentran vacías. Destaca la biblioteca, con múltiples libros sobre ocultismo, y varios dormitorios pensados para los invitados. También hay baños, y una sala en la que aún se conservan unos mohosos billares.

Más arriba, las paredes se cierran sobre una superficie más pequeña (aunque mucho más grande que la mayoría de casas, igualmente), en la que se sitúa el dormitorio de Vincent y la capilla. Tras esta, si se invierte la cruz de la pared, que hace de palanca oculta, se halla la cámara secreta en la que Vincent LeBlanc rinde tributo a Asmodeo, más concretamente a una estatua cuya del tamaño de un hombre, que muestra una grotesca y cornuda faz demoníaca y un enorme pene, tan largo como su torso. A sus pies, se pueden encontrar sangre y huesos, restos de sacrificios animales.

Además de la compuerta secreta de la capilla, hay otros pasadizos que comunican habitaciones o pisos entre sí, y rutas de escape para los dueños de la casa, que dan tanto al jardín trasero como al bosque adyacente a la casa. En alguno de estos pasillos, LeBlanc guarda reliquias demoníacas.

Descriptorios: *Inmensa. Tres pisos repletos de habitaciones. Perdida su gloria pasada.*

Hitos: *Ocultas pasadizos y habitaciones secretas. Perteneciente a la familia LeBlanc desde el SXVIII. El culto de Vincent LeBlanc a Asmodeo ha hecho que su espíritu demoníaco vague a sus anchas por la casa, influyendo a los invitados.*

Trama:

Los personajes principales tendrán la oportunidad de infiltrarse en la fiesta e investigar. Asistirán a todo tipo de depravaciones sexuales: bestialismo, lluvia dorada, extraños juegos de rol con estrafalarios atuendos... Algunas de estas situaciones estarán preparadas de antemano por LeBlanc, a modo de espectáculo, pero la mayoría solo serán las actividades habituales de los participantes.

- 2 La presencia de Asmodeo se intuye aquí y allá: pensamientos sexuales poco habituales en los personajes, sombras extrañas y voces lejanas... Físicamente, el nexa con su plano se encuentra en su estatua, en la cámara oculta (hasta que posea a Sandra Smith).
- 3 Un grito y un golpe llegan desde la capilla. En su interior, la cruz está invertida, la puerta a la cámara secreta abierta, y Sandra Smith en el suelo, sobre los restos de los sacrificios. Vincent, respecto a la estatua, alegará libertad religiosa, y asegurará que, si la chica se ha desmayado, sería por la impresión. Sugiere llevarla a una habitación.

La línea de teléfono no funciona, y las puertas estarán cerradas. LeBlanc explicará que está prohibido salir de la casa, como norma de la fiesta. Sus matones vigilarán que esta regla sea respetada.

- 4 Sandra Smith despierta, algo que parecía imposible hasta ahora (a pesar de los esfuerzos que hayan podido volcar los personajes al respecto). Su voz ha cambiado, y se muestra inusualmente lasciva, sin levantarse de la cama. Asegura ser un demonio de la lujuria. Sin embargo, al principio no dará muestras de poderes sobrenaturales. Jugará a hacer dudar a los observadores de que la posesión sea real, o a hacerles ver que sus esfuerzos para expulsar al ser sirven de algo, por inútiles que sean.
- 5 Asmodeo empieza a hacer cosas inexplicables, como mover objetos con la mente, o hacer levitar cosas y a personas. El observar o participar en estas violentas escenas puede suponer algún reto peligroso de cognición. El demonio explicará que la verdadera muchacha se encuentra con él en el Infierno, y que se la está follando sin parar. Parece divertirse la idea de que los personajes principales traten de expulsarlo a su plano.
No atacará físicamente a los personajes principales, ya que prefiere quebrar su mente y terminar por poseerlos mediante la tentación, especialmente si están casados o enamorados, o si son sacerdotes (y más si son vírgenes).
- 6 Algunos personajes secundarios parecen perder el conocimiento, al igual que Sandra al principio. Asmodeo se muestra contento, afirmando que cada vez hay más gente en SU fiesta.

Vincent se asustará un poco, aunque espera que los personajes arreglen el problema, y no les dejará irse de ningún modo.

- 7 Los personajes principales y secundarios (a excepción de LeBlanc) empiezan a enfrentarse a sus tentaciones. Los que no logren resistirse (retos de cognición) pierden el conocimiento y sus almas quedan en manos de Asmodeo. Depende del resto de personajes que alguna vez vuelvan al reino de los hombres.
- 8 Los que perdieron el conocimiento se levantan, todos ellos poseídos por el mismo ser. La fiesta continúa, pero esta vez se trata de una orgia demoníaca de sexo, sangre y muertes violentas, en la que Asmodeo utiliza a sus víctimas como si fueran juguetes.
- 9 La clave de la debilidad de Asmodeo puede llegar a raíz de uno de sus comentarios, de la biblioteca, de uno de los rincones secretos de la casa... En todo caso, los personajes averiguarán la verdad: para acabar con el nexa entre la dimensión de Asmodeo y la del hombre, la virgen de la que tomó posesión inicialmente debe tener experiencias sexuales en nuestro plano. Es solo su pureza la que la hace atractiva y especialmente útil para el demonio.
En algún momento, Asmodeo dejará hablar brevemente a la joven. Esta les dirá que se acostará con alguno de los presentes si es necesario, para librarse de lo que está sufriendo en «el otro sitio».
- 10 El enfrentamiento final debería desencadenarse a partir de este nivel de amenaza. Si alguien decide fornicar con la chica, Asmodeo intentará hacerse con su alma para siempre a través de su lujuria, por lo que debe superar un reto de cognición de dificultad 9 para no morir y pasar a pertenecer al demonio para siempre: este podría ser un premio final aún más deseable que el de poseer temporalmente a la joven, y puede que sea el verdadero objetivo de Asmodeo desde el principio. Por este mismo motivo, el demonio solo permitirá el fornicio a aquellos cuya alma le resulte de cierto interés, matando inmediatamente a cualquier otro (no es necesaria tirada si no es un personaje principal).

Si matan a Sandra, Asmodeo también se irá. No hay otra forma de expulsarlo, por muchas oraciones que se lleven a cabo, y otras vías de acción solo acabará con la muerte de los exorcistas.

Si Sandra es liberada mediante el sexo, quedará embarazada, y, a modo de epílogo, consultará qué hacer con los personajes principales supervivientes. Si no aborta, de su vientre nacerá un bebé aparentemente normal, que, con el tiempo, demostrará ser una encarnación del mal.

Amenaza:

A young girl with long brown hair, wearing a white lace-trimmed dress, stands in a dimly lit, misty hallway. She is holding a white doll. The atmosphere is eerie and somber. The title 'Niños en la bruma' is overlaid on the bottom half of the image in a large, bold, black font with a white, distressed texture. Below the title, the author's name 'De José Luis López Morales' is written in a smaller, clean font.

**Niños en la
bruma**

De José Luis López Morales

Sinopsis:

Un grupo de niños huérfanos viaja en autobús por una carretera secundaria del centro de España. Tienen un accidente y despiertan cerca de un pueblo sumido en la niebla. El pueblo parece desierto, pero pronto empiezan a sufrir el ataque de los espíritus de sus padres muertos y otros horrores, a la vez que descubren la terrible historia del lugar...

Género:

Mezcla de **survival horror** y **aislamiento**. Usa las reglas genéricas del libro y no las específicas del género, aplicando las siguientes reglas:

- ✦ Nivel de amenaza inicial es 1.
- ✦ La protección de guión se mantiene hasta que llegan al nivel de amenaza 3, cuando aparece el primer espíritu de padre.

Reparto:

Los protagonistas son un grupo de entre 4 y 6 niños huérfanos, que tienen en común la pérdida de sus padres. Por tanto, todos los personajes jugadores tienen un hito en común, que es la muerte de sus padres. Cada jugador es libre de especificar cómo sucedió esta desgracia, ya sea un accidente de coche, una enfermedad, etc, y este hito debe ser utilizado por el narrador durante la historia, ya que se

deben enfrentar a su espíritu en algún momento.

A su vez, los niños pueden representar diferentes arquetipos, como el deportista, el estudioso, el autista, la niña mimada, etc. Como nota, se recomienda que ningún personaje de los niños tenga más de 2 en la puntuaciones de acción o cognición, debido a que por su edad no son muy capaces en las pruebas físicas o intelectuales.

Monstruo:

Los monstruos de esta historia son básicamente Carlota y los espíritus de los padres de los protagonistas, que se aparecen en determinados momentos para minar la cordura de los niños. Además, el profesor Martín es el único habitante con vida del pueblo, y puede ser muy peligroso en el enfrentamiento físico, ya que ha asesinado a los niños del pueblo.

Carlota

Espíritu vengador

Interacción 4: *Aterrorizar +3. Cognición 4:* *Desvanecerse +2, Sabe tu pasado +2.*

Hitos: *Fue ejecutada mediante decapitación por una secta religiosa dirigida por su padre. Hace aparecer los espíritus de los muertos.*

Debilidad: *Sus muñecas consiguen tranquilizarla y hacer que se vaya.*

Espíritu padre muerto

Apariciones terroríficas

Interacción 3: *Aspecto aterrador +2, Dar pena +1. Cognición 2:* *Buscar +1.*

Hitos: *Aparece con el aspecto con el que murió, heridas, enfermedades, etc.*

Debilidad: *No son los espíritus reales, sino creaciones de Carlota, por lo que su poder se reduce si la víctima se enfrenta a ellos.*

Profesor Martín

Profesor enloquecido

Acción 2: *Pelea +1, Perseguir +1. Interacción 1:* *Mirada de loco +1, Mandar +1. Cognición 4:* *Cultura general +2, Acechar +1.*

Hitos: *Vivió siempre con su madre. Sufrió abusos por parte de su madre.*

Debilidad: *Nunca actúa en contra de lo que le enseñó su madre.*

Escenario:

Brumasbajas

Pueblo abandonado

Brumasbajas, un pequeño pueblo situado a cincuenta kilómetros de Soria, en una deshabitada región de campos de cultivo y bosques de Castilla y León. A mediados del siglo XX fue un próspero lugar, pero el abandono de la gente joven que emigró a la ciudad ha convertido a Brumasbajas en una localidad de apenas cien vecinos, en su mayoría gente mayor de profundas creencias religiosas. Su nombre le fue dado por las constantes brumas y nieblas que inundan el valle en los meses de otoño e invierno, haciendo de esta región una zona sombría y donde el sol sólo asoma con la llegada de la primavera.

Hace años, el fanatismo religioso llevó al alcalde a sacrificar a su propia hija, víctima de un tumor cerebral, en un ritual satánico dirigido por el cura Benito. Esto desencadenó una maldición en el lugar, y desde entonces la niña Carlota hace aparecer los espíritus de los muertos, lo que hizo que el pueblo fuese abandonado.

Descriptor: *Siempre está cubierto de niebla que impide ver más allá de unos metros.*

Hitos: *Una secta religiosa cometió horribles sacrificios. Todos sus habitantes se han vuelto locos y la mayoría han muerto o huido.*

La escuela: Es una casa de ladrillos de dos pisos de altura. Hay luz en muchas de las ventanas, aunque no se ve a nadie ni en ellas ni en el patio de delante, donde se valancean entre chirridos los columpios. Un pasillo de paredes verdes lleva a un aula vacía (con la pizarra llena de nombres de niños), una puerta metálica al fondo que lleva al sótano, y unas escaleras que suben al segundo piso, donde está el despacho del profesor Martín. En la mesa del profesor, en un cajón cerrado con llave, hay un diario del profesor en el que explica su historia, cómo ha enloquecido al ver de nuevo a su madre muerta, y su obsesión por salvar a los niños, a los que asesinó. También se indica la clave para abrir la puerta del sótano.

Por supuesto, las puertas del sótano se abren poniendo el código en el candado. Unas escaleras bajan en la oscuridad hasta un sótano húmedo y sucio, al fondo del cual hay una habitación en cuyo interior están los restos de una decena de niños, asesinados por el profesor. Entre estos restos, aparece el espíritu de uno de los padres, que llama a su hijo para que se una con él.

El hospital: El hospital es un desierto edificio de paredes blancas, con varias ambulancias aparcadas delante de la puerta de entrada. La recepción es una sala iluminada por florescentes y repleta de sillas de espera. Hay un pasillo que lleva a los despachos, los quirófanos y al fondo está la morgue, cuya puerta está cerrada por dentro.

✦ **Despacho doctora Carrasco:** Se trata de la consulta de la doctora, con una mesa con un ordenador y una camilla y archivadores. En el ordenador, hay un dietario en el que se explica cómo los espíritus aparecen en el pueblo.

✦ **Cuarto trastero:** Al final del pasillo de despachos hay un cuarto con material de limpieza. Hay un conducto de ventilación por el que alguien menudo se puede colar y que lleva a la Morgue.

✦ **Morgue:** La puerta de entrada está cerrada desde dentro. Sólo se puede llegar por el conducto de ventilación. La habitación tiene dos camillas en el centro, en las que hay dos cuerpos cubiertos por sábanas verdes. En las paredes hay nichos metálicos para guardar más cadáveres. En un rincón yace el cuerpo de una mujer. Se trata de una mujer de pelo largo y rubio, vestida con una bata blanca de la que cuelga una etiqueta que pone Dra Carrasco. Sus ojos parecen mirarte, pero están fríos y vacíos. Su cara está rígida y azulada, paralizada como si hubiese visto algo horroroso, mientras tiene afechado un informe en el que se detalla el proceso degenerativo que sufrió Carlota y que la doctora tiene marcado como culpable de todo lo que está pasando. Además, se indica la dirección de la casa de Carlota y la contraseña para abrir el baúl de las muñecas.

En la morgue, cuando se disponen a salir, uno de los personajes oye una voz familiar que le llama desde una de las camillas. Uno de los cadáveres se ha incorporado. Al acercarse, descubre que es el cuerpo de su padre. El personaje debe enfrentarse al espíritu de su padre y lograr escapar.

✦ **La casa del alcalde:** Situada en la calle mayor número 3, se trata de una casa de dos plantas. La planta baja tiene un salón, la cocina, unas escaleras que suben y un trastero (con herramientas). El salón tiene todos los muebles cubiertos por sábanas blancas. Si los quitas, de pronto, en el sillón aparece sentado el espíritu de Carlota: una niña con traje de volantes blancos, medias y unos zapatos negros. El cuello de la camisa está manchado de sangre y la cabeza ha sido cortada. El espíritu intenta aterrorizarles, y luego se desvanece.

En la planta superior están los **dormitorios**. El de Carlota es un cuarto repleto de muñecas. Hay un baúl cerrado con un código. Si ponen 45 se abre y dentro hay una muñeca pelirroja, junto con un papel garabateado con letra de niño en que pone "TODOS ESTÁN EN LA IGLESIA". El cuarto del padre es un dormitorio con una gran cama antigua. En la mesilla hay un libro sobre ritos y exorcismos tradicionales. Se ven esquemas de cuerpos cercenados para curar la enfermedad.

✦ **La iglesia:** Un viejo cementerio rodea la pequeña iglesia del pueblo, con tumbas caídas y suelo embarrado. El interior de la iglesia es una estancia de bancos de madera y un altar religioso. Desde que se desató la maldición, una escena terrorífica se repite aquí; se trata de la representación de la misa en que asesinaron a Carlota, con el cura, el padre y los asistentes alrededor del altar. Sin embargo, todos están muertos, con los ojos arrancados y sangre reseca en el rostro. En el altar se alza el espíritu de Carlota, una niña decapitada con el traje blanco manchado de sangre, que levanta una mano para señalar a los personajes y los espíritus de los muertos obedecen atacándoles.

Banda Sonora:

Let the Right one in OST

Brumas Bajas: "The Slaughter"

La Escuela: "Spotting a Victim"

El Hospital: "Lacke dies"

Carlota: "Death of Håkan"

Iglesia: "Main Title"

Final: "Let the right one in"

Trama:

La historia empieza cuando los personajes despiertan después del accidente de autobús. Es de noche y están junto a un pueblo sumido en niebla. El conductor no está.

En este momento, cada jugador explica (o recuerda) cómo murieron sus padres, mientras caminan hacia el pueblo en busca de alguien que les ayude. Por desgracia, se encuentran con un pueblo desierto y sumido en la niebla. El primer edificio que ven es la escuela, con las luces encendidas.

- 1 Los niños despiertan después del accidente de autobús a las afueras del pueblo. Caminan hasta la escuela y recorren las aulas vacías.
- 2 Se escuchan ruidos, o lloros de niño, desde el sótano de la escuela. Durante su exploración de la escuela, el profesor Martín aparece hablando sólo por un pasillo de la escuela y deben esconderse para no ser descubiertos. El profesor habla solo, diciendo "debo proteger a los niños". Si les ve, trata de atraparles y llevarles al sótano.
- 3 Tras descubrir cómo llegar al sótano, ven los niños muertos y se enfrentan al primer espíritu de padre. A continuación deben escapar de la escuela evitando al profesor.
- 4 Llegan al hospital, donde oyen voces de enfermos y gente que murió en los quirófanos. En el despacho de la doctora Carrasco encuentran el informe en que se explican las apariciones de muertos.
- 5 A través del conducto de ventilación logran llegar a la morgue, donde hallan el cuerpo de la doctora y el informe sobre la niña Carlota, a la que culpa de lo sucedido.

6 Al salir de la morgue, el segundo espíritu de padre aparece en una de las camillas y trata de apresarles.

7 Al cruzar el pueblo, se enfrentan al tercer espíritu de padre entre la niebla que cubre el pueblo.

8 En casa del alcalde, se aparece por primera vez el espíritu de Carlota decapitada sentada en el sillón. Encuentran la muñeca favorita de la niña, así como un libro sobre los horribles exorcismos que se hicieron en la iglesia.

9 Se dirigen a la iglesia y han de atravesar el viejo cementerio, donde se enfrentan a uno o varios espíritus de sus padres.

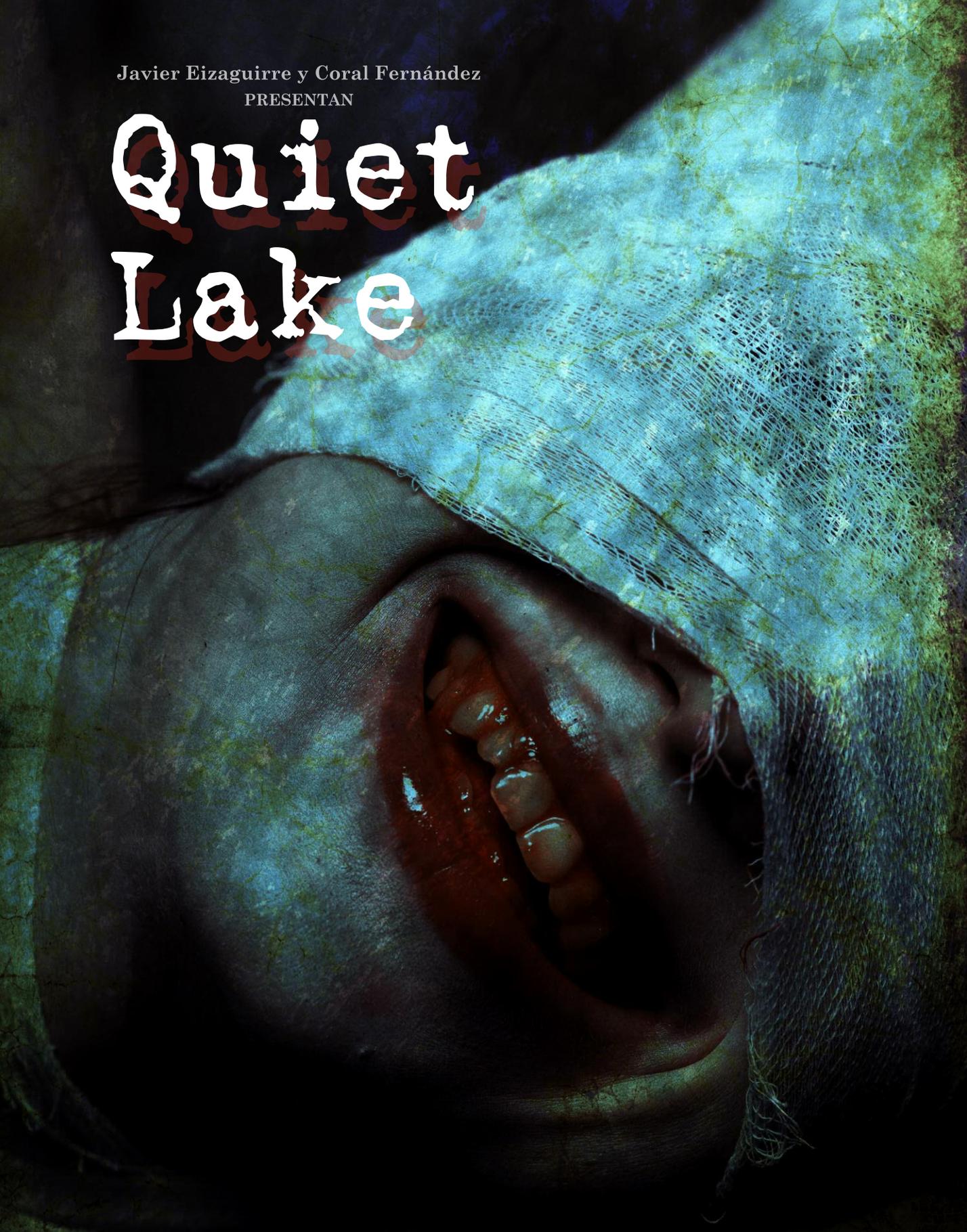
10 Los personajes entran en la iglesia y presencian lo que fue la misa, con los espíritus de Carlota y los muertos del pueblo. Los personajes deben enfrentarse a Carlota y acabar con su maldición. Para derrotarla, deben darle su muñeca favorita, lo que hará recordar al espíritu quien es y que no debe seguir con este horror. Al comprender lo que ha hecho, Carlota desaparece y todo se ilumina alrededor, dejando inconscientes a los niños.

Un tiempo después, los niños despiertan en la iglesia, cuando dos policías los encuentran. Es de día, y comprueban que la iglesia está en ruinas, con los bancos destrozados y ni rastro del terrible sacrificio que allí se produjo. Al salir, comprueban que todo el pueblo también está en ruinas, abandonado durante décadas. Los policías les explican que les buscaron después de que el conductor del autobús alertara de su accidente. Han pasado la noche buscándoles, pero por suerte no les ha pasado nada malo. Si los niños les explican las apariciones y demás sucesos, los policías no les hacen caso. Al fin y al cabo, Brumasbajas lleva abandonado desde hace muchos años.

Amenaza:

Javier Eizaguirre y Coral Fernández
PRESENTAN

Quiet Lake



Género:

Mezcla *survival horror* y aislamiento. Usa las reglas estándar del libro sin aplicar las de género, con estas variaciones:

- ✦ El nivel de amenaza inicial es 1.
- ✦ No uses reglas de remplazo. La protección de guión dura hasta el nivel de amenaza 10: los personajes tienen que enfrentarse a su prueba.

Sinopsis:

Cuatro personas reciben una carta de una persona allegada fallecida hace unos años. La carta, recibida por uno de ellos, les pedirá que se reúnan con ella en un pueblo de la América profunda llamado Quiet Lake. Los personajes pararán en una gasolinera de un pueblo cercano, donde obtendrán algo de información sobre Quiet Lake. Un imprevisto con el coche hará que los protagonistas tengan que hacer el resto del camino andando. El lugar está completamente cubierto por la niebla y los teléfonos no dan señal sumidos en el más agobiante silencio, roto solamente por esas sombras que caminan de forma errática a través de la niebla. Sombras que se acercan acompañadas por el sonido de lamentos. Sombras que no quieren que estés ahí rompiendo su silencio.

Reparto:

Los protagonistas son un grupo de tres o cuatro personas cada uno con su historia personal. Todos tienen en común que son muy cercanos a la persona fallecida: pueden ser su pareja, sus familiares o amigos de la infancia o del trabajo.

Hay que tener en cuenta que cada uno de ellos se culpa de la muerte de esa persona especial, y que además los protagonistas pueden no haber sido del todo buenos cristianos con él o ella. Es posible que siendo el fallecido un hombre casado de unos 30 años, su mujer y su amigo se sientan culpables por haber estado manteniendo una relación a espaldas del fallecido.

También puede ser que dos de los protagonistas se dirijan a Quiet Lake Town por haber recibido la carta mientras que otros dos sean autoestopistas que han tenido problemas con su coche y Quiet Lake Town sea el pueblo más cercano al que acudir. En este caso las diferencias que pueden surgir entre ambos grupos pueden ser importantes para la trama ya sea porque unos saben más de lo que dicen o porque estén buscando a otra persona. Es interesante dar cierta relevancia al pasado de los protagonistas y propiciar situaciones para enfrentar a los personajes entre sí.

Puedes meter personajes no jugadores que ayuden a avanzar la trama dando pistas de forma críptica, pequeños fragmentos de información en forma de rumores, cuentos y leyendas o incluso las ya mencionadas personas que buscan “algo” en Quiet Lake Town.

A continuación se detallan una serie de personajes secundarios que puedes introducir en la trama. Son personajes prescindibles para la his-

toria. El objetivo es crear una atmósfera de soledad y aislamiento mientras los protagonistas llevan a cabo la investigación.

Sean Mitchell

Agente forestal del condado de Bildwell

Acción 2: *Revolver del .38 +2.* **Interacción 1:** *Autoridad +1.* **Cognición 2:** *Doce años al servicio del condado +2.*

Hitos: *Miembro del equipo de fútbol americano en la escuela secundaria St. Michael en North Haven, pueblo más cercano a Quiet Lake. Guardia forestal más joven.*

Complicaciones: *Herida permanente:* el agente Mitchell sufrió un disparo de un cazador en la rodilla derecha, aunque ocurrió hace mucho, aún a día de hoy no puede hacer grandes esfuerzos.

Alexandra Morgan

Habitante de Quiet Lake

Acción 1: *Desaparecer en la niebla +1.* **Interacción 1:** *Frases Crípticas +1.* **Cognición 3:** *Culto de la secta +3.*

Hitos: *Líder de la secta de Quiet Lake. Sacrificó a su propio hijo al culto. Única descendiente de los Morgan.*

Complicaciones: *Locura:* Alexandra ha dedicado prácticamente toda su vida al culto, se refiere a Quiet Lake como un paraíso terrenal y recibirá a los protagonistas como las nuevas almas que lo poblarán. *Sobreconfiada:* Alexandra está convencida de que los protagonistas están a merced de su dios, por ello les dará pistas e información que encauzará a los protagonistas, o puede que no.

Monstruos:

Quiet Lake Town está poblado por criaturas deformes y amenazadoras que recuerdan vagamente a los antiguos habitantes del pueblo. Los monstruos representan los miedos de los protagonistas junto con los horripilantes recuerdos del pueblo. Los monstruos por norma general son criaturas cuya superficie parece estar en carne viva salpicada por trozos de metal y alambres clavados. Algunas de ellas tienen sólo dos piernas y caminan de forma errática, similar a zombis.

Otras son criaturas cuya columna se encuentra doblada y retorcida de formas imposibles, lo que da una idea del dolor al que este tipo de seres parece estar sometido. Su cabeza es un bulto tembloroso en la cual se abre una abertura horizontal llena de puntiagudos metales similar a una macabrá sonrisa de payaso. Su agilidad y rapidez aumentan cuando se encuentra tumbado en el suelo, con lo que también es posible que el monstruo se encuentre tirado en medio de la calle o debajo de un coche aguardando a los protagonistas para arrancarles la pierna de un mordisco.

Vexatûm

Habitante atormentado de Quiet Lake

Acción 3: *Desgarrar +2, Abrazo espinoso +1*

Hitos: *Su espalda retorcida sobre sí misma es el castigo por ignorar a los de su alrededor, ahora puede girar su torso por completo de forma terriblemente dolorosa. El alambre de espino que cubre sus brazos y su cuerpo es el castigo a su impasividad frente al sufrimiento ajeno, ahora compartirá su dolor.*

Debilidad: *Su cuerpo castigado y condenado es más frágil de lo que parece.*

Delirare

Demente suicida de Quiet Lake

Acción 4: *Dientes metálicos +2, Arrastrarse +2*

Hitos: *Es el alma atormentada de un paciente del psiquiátrico, la ausencia de brazos representa la camisa de fuerza que todavía le aprisiona. Trató de suicidarse repetidas veces, ahora que lo ha conseguido buscará compañía en la muerte.*

Debilidad: *Sin brazos.*

En lugares cerrados los protagonistas se encontrarán a unas criaturas similares a las anteriores de menor altura, cuya cabeza se asemeja a la de un niño con los ojos tapados por una oxidada placa de metal que parecen agarrar armas punzantes como cuchillos, picahielos o trozos de cristal en lo que parece ser una mano con alambre de espino envuelto.

De espaldas parecen niños normales, en este caso la pena significa la perdición de los forasteros.

Infans

Niño condenado de Quiet Lake

Acción 3: *Apuñalar +2. Interacción +2: ¿Mama? ¿Papa? +2.*

Hitos: *En su día fueron niños que apedreaban a las brujas, maltrataban a los niños nuevos o incluso colaboraban en los sacrílegos rituales del culto, ya no son esos niños... o sí...*

Debilidad: *Su cuerpo sigue siendo el de un niño, pequeño y frágil en cierta forma.*

Otras criaturas caminan a cuatro patas haciendo un sonido horripilante de huesos rozando entre sí, recuerda vagamente a un perro sin pelaje ni piel cuya cabeza se abre en cruz dejando ver una larga lengua que acaba en un aguijón.

Cruciatûm Cerberus

Perro guardián de Quiet Lake

Acción 4: *Lengua de castigo +3, Salto y garra +1.*

Hitos: *Antiguamente perros guardianes que se volvieron contra su amo y lo descuartizaron.*

La lengua acabada en un aguijón, similar a la cola de un escorpión, es su castigo, así todos sabrán que esta criatura arrancó, masticó y tragó la mano que le dio de comer.

Debilidad: *Solitarios.*

Los protagonistas se enfrentarán de una forma u otra a su pariente fallecido. Ha sido creado a partir de los recuerdos de los protagonistas, además su sentimiento de culpa y la propia maldición del pueblo han contribuido a dar las pinteladas más aterradoras y terribles de esta criatura. Entre gritos desgarradores la espalda se retuerce hacia atrás hasta quedar la mitad superior del torso entre las piernas, alambres de espino salidos del suelo se clavan en su carne cubriendo su cuerpo y la sangre gotea dejando un olor a putrefacción en el ambiente. Las extremidades se alargan hasta convertirse en patas metálicas mientras las articulaciones se convierten en engranajes que chirrían con un sonido desagradable y sus manos pasan a ser cuchillas capaces de atravesar el acero. El resultado final es una criatura de aproximadamente dos metros y medio con un cuerpo similar al de una araña. El rostro de la criatura muestra una expresión constante de impasividad, dando la sensación de estar muerto. A pesar de su aspecto, la criatura es muy ágil y toda herida que se le haga, aunque sea en partes metálicas, sangrará incrementando el hedor nauseabundo que inunda la sala.

Índex

Juez y verdugo basado en un recuerdo

Acción 6: *Cambiante** +3. **Guillotina** +3. **Interacción 1:** *Asumir identidad* +1. **Cognición 2:** *Juzgar pecados* +2.

Hitos: *Surgió a partir del recuerdo y los remordimientos de las personas. Su cuerpo es capaz de cambiar para atacar de forma más precisa. Resucita en caso de que el juicio no haya acabado.*

Debilidades: *Juez estricto:* Existe para juzgar, si no hay juicio no hay juez. *Transformación imperfecta:* su cabeza sigue siendo humana y por tanto frágil.

El juez sólo desaparecerá si los protagonistas además de acabar con su cuerpo también asumen la muerte del fallecido. El verdadero juicio será el sentimiento de culpa de los protagonistas aceptando sus pecados y arrepintiéndose de ellos.

Banda Sonora:

Silent Hill 2 OST

Introducción: "Promise"

Llegada Quiet Lake Town: "Alone in town"

Enfrentamiento con el juez: "Angel Thanatos"

Aparición de monstruos: "Ashes and Ghost", "Black Fairy", "Silent Heaven"

Apariciones del fallecido: "Betrayal"

Realidad alternativa del pueblo: "The Darkness that Lurks in our Minds"

Camino al pueblo: "Block Mind", "Forest"

Recuerdo del fallecido: "Fermata in Mystic Air", "No One Love you"

Juicio y final: "True"

Epílogo: "Pianissimo Epilogue"

Escenario:**Quiet Lake Town****Pueblo maldito**

En su día fue un pueblo de 14.000 habitantes. Se encuentra en el condado de Bildwell en el estado de Pennsylvania. El pueblo más cercano es North Heaven, que se encuentra a 20km por la carretera principal. Entre ambos hay una gasolinera.

La familia Morgan ha sido una de las más influyentes en la época de prosperidad de Quiet Lake. Una familia adinerada, antiguo dueño del aserradero y de muchos comercios. Buenos cristianos que casi rozaban el fanatismo. Fanatismo que les llevó a creer en el poder a través del culto a un demonio.

El pueblo ganó mucho dinero entre los 60 y los 80 gracias a la serrería situada en las afueras, de la que nada queda ya, excepto un desiado y yermo campo quemado.

Entre otros establecimientos destacan el motel Lake View pegado a la carretera del lago, el hospital Morgan in Memoriam, la iglesia anglicana local y el psiquiátrico Dana Morgan. Las viviendas pueden ser desde bloques de apartamentos de tres o cuatro pisos o típicas casas sajonas. La cárcel de Quiet Lake es una pequeña prisión a las afueras que se utilizó en su día para llevar a los convictos del condado, aunque realmente se encarcelaba a aquellos que investigaban o se enfrentaban al culto.

El ruido ensordecedor de una campana da lugar a la aparición del otro escenario. Este será una versión grotesca del propio pueblo consumido por la maldición, donde se muestra una realidad mucho más macabra y terrible. La poca luz que hay en el pueblo desaparece y resulta casi imposible ver, el silencio que antes prevalecía se torna en el ruido turbador de sierras circulares entremezclado con gritos inhumanos de agonía y sufrimiento. Las calles se transforman en pasillos estrechos y agobiantes cuyas paredes se convierten en tabloncillos carcomidos cubiertos de vísceras y sangre y el suelo está cubierto de planchas metálicas oxidadas que retumban con cada pisada sobre ellas. Las puertas chirrían, y a lo lejos parece como si alguna clase de bestia estuviera arrancando la piel y la carne de algún pobre desgraciado. En esta realidad alternativa la mayoría de puertas están bloqueadas y los caminos dan lugar a oscuros agujeros en los que no se ve el fondo.

Descriptor: *Está cubierto por una densa niebla. Los accesos al pueblo son malos. Hay mala recepción de señal para los móviles. Las calles parecen desiertas. Hay bastante establecimientos, pero casi todos parecen cerrados.*

Hitos: *El pueblo ha sido consumido por los demonios que adoraban sus habitantes. Se ha convertido en una trampa para personas atormentadas.*

Trama:

La única información que obtendrán consistirá sólo en rumores y leyendas urbanas que hablan sobre una secta y sobre lo próspero que parecía el pueblo años atrás. Leyendas sobre niños secuestrados y criados en el misterioso orfanato donde se les educaba en la creencia del culto. Pese a todos estos rumores nunca nadie ha visto la secta o uno de sus templos.

En la gasolinera el antipático dueño responderá con monosílabos hasta que se le pregunte por Quiet Lake Town, tras lo cual intentará despa- char lo antes posible a los clientes.

Tras unos kilómetros llegarán al desvío donde po- drán apartar la valla de madera que bloquea el paso. Es de esperar que en el coche se hable de la muerte del fallecido. Mientras la conversación sube de tono, una sombra humana aparecerá en el camino provocando un accidente. Despertarán unos minutos después con el coche aparente- mente intacto, pero por mucho que lo intenten no arrancará. Si desean darse la vuelta y volver a la carretera principal observarán que unos metros más atrás el camino se encuentra bloqueado. Los teléfonos móviles no dan señal y la niebla impide ver más allá de un par de metros.

La carretera al pueblo dará lugar progresiva- mente a un camino de barro casi consumido por el bosque de alrededor. El camino acaba al lado de un antiguo túnel bloqueado con una oxidada verja metálica desalentando cualquier pensa- miento de huida.

- 1 Aparece niebla en la carretera y los aparatos electrónicos empiezan a fallar.
- 2 Un autoestopista se sube al coche o la radio habla de un asesinato múltiple en Quiet Lake.
- 3 Los móviles y la radio del coche emiten un ruido ensordecedor similar a parásitos, los protagonistas tienen un accidente en el coche.

La niebla se hace más espesa y se oye el ruido de animales.

- 4 En la calle de entrada se aprecia un cartel “Bienvenidos a Quiet Lake Town: lugar de descanso espiritual”. Si a alguno de los perso-

najes se le ocurre mirar el cartel por detrás leerá “el infierno aguarda” escrito en sangre.

Una sombra en la niebla parece guiar a los personajes a un callejón con un cadáver.

- 5 El cadáver en el suelo se levanta entre movi- mientos espasmódicos, los móviles comienzan a sonar.

- 6 Un personaje secundario muere a manos de los monstruos.

Los intentos por salir del pueblo son inútiles, el camino por el que han venido se encuentra blo- queado, hay manchas de sangre en el suelo.

- 7 El fallecido atormenta a los personajes con apariciones esporádicas cuando se encuentren separados.

- 8 Los personajes encuentran notas escritas por el fallecido que guían hacia lugares clave del pueblo.

Los personajes encuentran periódicos de los años 90 que hablan de matanzas, quema de brujas y secuestros de recién nacidos.

- 9 Los monstruos parecen estar siguiéndoles, cada vez las escapatorias son más escasas. Los personajes se ven obligados a combatir a las criaturas con armas improvisadas...

- 10 Suenan las campanas, viejas y oxidadas, el so- nido penetra en las cabezas de los protagonistas. El pueblo parece descomponerse, las paredes sangran, el suelo se pudre, llueve agua que deja manchas de óxido allí donde cae. A medida que avanzan por este infierno, las calles se vuelven más estrechas y agobiantes hasta que sólo pue- den pasar en fila de uno. Comienza la cacería, las criaturas cazarán a los protagonistas con una agresividad salvaje. Tras un paseo casi in- terminable los protagonistas se enfrentarán a una versión monstruosa del fallecido quien les culpara de su muerte. Comienza el juicio...

Los supervivientes podrán salir del pueblo sin problemas. Es más, tan pronto lo abandonen será como si el pueblo nunca hubiera existido: no hay accesos ni señalización ni nada. El coche en el que venían sigue en el mismo sitio e, inexplica- blemente, funciona.

Amenaza:

GLOSARIO

- Acción:** la característica que se utiliza para los aspectos físicos.
- Agotar:** utilizar una cualidad del personaje sin gastar punto de superación, marcándola para indicar que ya no puede ser utilizada por el jugador durante esa historia.
- Amenaza:** contadores o puntos que reflejan el grado de peligro y tensión que ha alcanzado la trama.
- Característica:** cada una de los tres atributos que definen al personaje: acción, cognición e interacción.
- Cognición:** característica que representa la capacidad mental del personaje.
- Complicación:** cualidad que refleja un revés o limitación del personaje. Es una circunstancia que hace la vida del personaje más difícil.
- Conflicto:** un reto que enfrenta a dos personajes entre sí. Se resuelve con una tirada enfrentada.
- Cualidad:** cualquier elemento descriptivo que hace al personaje distinto del resto.
- Daño:** reducción de una característica debido al fallo en un reto o conflicto peligroso. Puede representar heridas, miedo o locura.
- Director:** el participante en el juego que interpreta al monstruo y a los personajes secundarios, describe los escenarios y arbitra el uso de las reglas.
- Género:** categoría de historias con rasgos comunes que siguen ciertas convenciones propias, como variantes de las reglas.
- Historia:** cada partida de *Fragmentos* es una historia, el equivalente en el juego a una película de terror.
- Hito:** una cualidad que representa un hecho importante en la vida del personaje.
- Interacción:** la característica social del personaje.
- Jugador:** cada uno de los participantes en el juego que asume el papel de un personaje principal de la historia.
- Monstruo:** el antagonista o villano de la historia al que tendrán que enfrentarse los protagonistas.
- Peligroso:** un reto o conflicto que tiene consecuencias graves si se pierde. El director debe declarar peligroso el reto o conflicto antes de que se tiren los dados.
- Personaje principal:** los protagonistas de la historia, interpretados por los jugadores.
- Personaje secundario:** cualquier personaje que aparezca en la historia y sea interpretado por el director, excepto el monstruo.
- Personaje secundario con nombre:** aquellos personajes secundarios que tienen una importancia especial en la trama que les equipara a los personajes principales.
- Presagio:** un resultado del símbolo de la mano ensangrentada en un dado de *Fragmentos* o de uno en un dado normal. Se utiliza para determinar el daño y el efecto de algunos rasgos sobrenaturales, así como para incrementar la amenaza.
- Protección de guión:** regla que impide que los personajes principales de una historia o el monstruo mueran antes de tiempo. Permite gastar puntos de superación o amenaza para evitar el daño.
- Puntuaciones:** la traducción a valores numéricos del personaje. Incluyen las características y rasgos.
- Rasgo:** habilidad o aspecto en el que destaca el personaje. Lo que se le da bien hacer o las áreas en las que es superior a la media.
- Reparto:** todos los personajes principales y secundarios que intervienen en la historia.
- Reto:** cuando un personaje trata de hacer algo que encierra cierta dificultad se enfrenta a un reto. Debe hacer una tirada de la característica apropiada y superar un valor correspondiente a la dificultad fijado por el director.
- Superación:** una serie de puntos o contadores que reflejan la seguridad del personaje y su capacidad para sobreponerse a los reveses.
- Trama:** el hilo argumental. Una estructura para que director y jugadores desarrollen la historia durante el juego.
- Valor actual:** para una característica, la puntuación que el personaje tiene en cada momento. Puede ser inferior al valor total debido al daño que haya sufrido el personaje.
- Valor total:** para una característica, la puntuación máxima, aquella que tiene el personaje cuando se encuentra en perfectas condiciones.

CREACIÓN

Personajes principales

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Reparte 9 puntos entre las tres características, con un mínimo de 1 y un máximo de 5.
- ✦ Para cada característica, reparte la puntuación de la misma entre los rasgos que elijas, mínimo +1 y máximo +3.
- ✦ Elige dos hitos para el personaje.
- ✦ Elige una complicación para el personaje.
- ✦ El personaje comienza el juego con cinco puntos de superación.

Personajes secundarios

- ✦ Elige un arquetipo de los presentados en la sección de escenarios.
- ✦ Personalízalo a tu gusto.
- ✦ Añade al menos un hito o complicación si se trata de un secundario con nombre.
- ✦ Recuerda que los personajes secundarios no tienen por qué atenerse a las reglas descritas para personajes principales (puntos en características y rasgos). Elige sus puntuaciones libremente en función de su papel en la historia.

Monstruos

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Elige las puntuaciones de las características en función del papel del monstruo en la historia.
- ✦ Los monstruos pueden carecer de una o dos características.
- ✦ El máximo para una característica del monstruo es 10, pero resérvalo para criaturas de enorme poder. Un máximo más aceptable para la mayoría de monstruos es 7.
- ✦ Para cada característica, reparte la puntuación de la misma entre los rasgos que elijas, mínimo +1 y máximo +5. Si necesitas puntos adicionales o te sobran puntos, no te preocupes porque no cuadre.
- ✦ El monstruo puede tener uno o más rasgos sobrenaturales, que le permitan hacer cosas extraordinarias.
- ✦ Elige dos o más hitos para el monstruo.
- ✦ Elige una debilidad para el monstruo.

Escenarios

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Elige dos o más descriptores para el escenario.
- ✦ Elige dos o más hitos para el escenario.

SUPERACIÓN Y AMENAZA

Superación

Se gastan para:

- ✦ Volver a intentar un reto fallido.
- ✦ Invocar la protección de guión para ignorar daño (si la amenaza es 8 o más, este uso desaparece).
- ✦ Activar una cualidad.
- ✦ Utilizar un rasgo sobrenatural si el personaje lo tiene.
- ✦ Sacar fuerzas de flaqueza.
- ✦ Declarar que el estado del personaje no es tan grave como parecía.
- ✦ Apresurarse para actuar antes que el monstruo o actuar dos veces seguidas.

Se ganan:

- ✦ Cuando otro jugador o el director activa la complicación u otra cualidad de nuestro personaje en nuestra contra.
- ✦ Si realizas una interpretación destacada.

Amenaza

Se gastan para:

- ✦ Lo mismo que los puntos de superación, pero en los secundarios y monstruos (los secundarios no tienen protección de guión).
- ✦ Declarar peligroso un reto o conflicto (gratis si la amenaza es 8 o más o si el conflicto es contra el monstruo).

Se ganan:

- ✦ Si un jugador gasta un punto de superación y este no se trasfiere a otro jugador, se convierte en punto de amenaza.
- ✦ Cada vez que un personaje principal o secundario muere u otro evento negativo ocurre.
- ✦ Si en un reto o conflicto el número de presagios es igual o mayor que la mitad del nivel actual.

También sirven como:

- ✦ Medidor de la tensión, para regular las descripciones.
- ✦ Indicador del avance de la trama.

REGLAS DE JUEGO

Retos

- ✦ Se producen cuando un personaje trata de hacer algo dramáticamente apropiado, enfrentándose a la situación.
- ✦ Lanza tantos dados como la puntuación actual de la característica apropiada y quédate con el resultado mayor.
- ✦ Si el resultado mayor aparece repetido, suma +1 por cada vez que aparezca por encima de la primera.
- ✦ Si el personaje tiene un rasgo apropiado para el reto en curso, suma su puntuación al resultado total.
- ✦ Este resultado se compara con la dificultad establecida en secreto por el director: un resultado igual o superior a la dificultad es un éxito. El director anuncia si el reto tiene éxito o no.
- ✦ Si el resultado es un fallo el personaje no puede volver a intentar el reto: fallaría automáticamente intentos posteriores.

Conflictos

- ✦ Se producen cuando dos personajes se enfrentan entre sí.
- ✦ Por cada personaje, se hace una tirada de dados como se describe en los retos.
- ✦ Se comparan ambos resultados y el personaje con el resultado mayor vence al otro.
- ✦ En caso de empate, los personajes principales ganan a secundarios y monstruos. Resuelve el resto de los empates tirando de nuevo.

Presagios

- ✦ El símbolo de presagio sustituye al resultado de 1 en los dados.
- ✦ Si aparecen presagios en cualquier reto o conflicto, algo inquietante ocurre.
- ✦ Si en un reto o conflicto el número de presagios (combinado en caso del conflicto) es igual o mayor que la mitad del nivel de amenaza, la amenaza aumenta un punto.

Herramientas

- ✦ Utilizar herramientas u objetos útiles beneficia al personaje en retos y conflictos.
- ✦ Añade entre uno y tres dados a la tirada según la calidad o utilidad de las herramientas.

- ✦ En armas, añade un dado si se usan armas cuerpo a cuerpo pequeñas. Añade dos dados si se usan armas cuerpo a cuerpo grandes o armas de fuego cortas. Añade tres dados si se usan armas cuerpo a cuerpo enormes o armas de fuego largas.

Peligroso

- ✦ Algunos retos o conflictos son peligrosos: el personaje puede resultar dañado (física, mental o socialmente) si pierde en retos o conflictos peligrosos.
- ✦ El director declara peligroso el reto o conflicto antes de que se tiren los dados.
- ✦ En retos, el personaje que falle pierde un punto en el valor actual de la característica involucrada en el reto si falla, más otro por cada presagio obtenido en la tirada.
- ✦ En conflictos, el personaje perdedor pierde un punto, más uno adicional por cada presagio que obtuviera su oponente en el conflicto.
- ✦ Si una característica baja por debajo de cero el personaje queda fuera de la historia (muerto, loco, en coma, etc.).
- ✦ Si la protección de guión está activa (normalmente si la amenaza es menor que 8), el jugador puede pagar un punto de superación e ignorar el daño. Si el daño sacaría a su personaje de la historia (reduce por debajo de cero la característica) está obligado a hacerlo.

Cualidades

- ✦ Conceptos, hitos, descriptores, complicaciones y debilidades son cualidades.
- ✦ Una cualidad se activa pagando un punto de superación (jugadores) o amenaza (director).
- ✦ Si se activa una cualidad de un personaje principal para perjudicarlo (normalmente su complicación), el punto de superación o amenaza gastado se trasfiere a la reserva de superación de ese personaje.
- ✦ En cualquier otro caso, el punto de superación gastado se convierte en un punto de amenaza y si es el director quien activa la cualidad, el punto de amenaza gastado se pierde.
- ✦ Una cualidad activada se utiliza para: forzar el éxito o fallo de una tirada a elección de quien active la cualidad; introducir un nuevo elemento en la trama o disponer de un objeto necesario que sea coherente con la cualidad activada.

Nombre:

Concepto:

Hitos:

Debilidad:



ACCIÓN

OOOOO

+



INTERACCIÓN

OOOOO

+



COGNICIÓN

OOOOO

+

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

Nombre:

Concepto:

Hitos:

Debilidad:



ACCIÓN

OOOOO

+



INTERACCIÓN

OOOOO

+



COGNICIÓN

OOOOO

+

FRAGMENTOS

FICHA DE HISTORIA

Género:

Empty box for writing the genre.

Sinopsis:

Empty box for writing the synopsis.

Reparto:

Large empty box for writing the cast.

Monstruo:

Escenario:

Banda Sonora:

Trama:

Empty rectangular box for writing the plot (Trama).

Amenaza:

Empty rectangular box for writing the threat (Amenaza).

Nombre:

Concepto:

Hitos:

Complicación:



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

○○○○○



INTERACCIÓN

○○○○○



COGNICIÓN

○○○○○

+

+

+

+

+

+

+

+

+

Notas:

Superación:

El terror ha vuelto

Los muertos se alzan de sus tumbas, los horrores alienígenas se preparan para darse un festín con tu carne, los demonios poseen a tus seres queridos y los asesinos psicópatas afilan sus herramientas antes de salir a buscar a su próxima víctima... Son pequeños fragmentos de las películas de terror, son fragmentos del horror que te espera en estas páginas. ¿Te atreverás a sumergirte en ellas?

Por aclamación popular *Fragmentos* da el salto al papel en una edición repleta de nuevo contenido, con más géneros para tus partidas de terror, nuevas historias listas para jugar, más monstruos, personajes pregenerados y nuevas y escalofriantes fotografías. En sus 226 páginas encontrarás:

- ✦ **Reglas de juego** totalmente enfocadas en la historia. Haz personajes en cinco minutos, ponte a jugar ya mismo. Incluye doce **personajes pregenerados** para empezar a jugar de inmediato.
- ✦ Mecánicas que simulan los clichés del **cine de terror**, reflejados de diferente manera según su **género**: juega historias de experimentos, *survival horror*, *found footage*, terror psicológico o *torture porn* entre otros.
- ✦ **Monstruos, escenarios y pautas** para diseñar los tuyos propios.
- ✦ Consejos prácticos para **crear y dirigir** historias terroríficas.
- ✦ **Once historias** completas listas para jugar.... ¡cada una en cuatro páginas!
- ✦ Evocadoras **fotografías** para darle al libro el aire cinematográfico que necesita.

ISBN 978-84-940709-2-1



9 788494 070921

FRAGMENTOS



Mosolore