



Preparación	Muerte, locura y otros males86
	Orden de actuación87
Cómo jugar	Cualidades en juego87
Contenido del libro	Superación y amenaza89
La historia6	
La ficha de historia	21
Elegir la historia9	Género de la companya della companya della companya de la companya de la companya della companya
Diseñando la historia	Terror asiático95
	Survival horror98
Reparto	Monstruos101
	Trampas
Puntuaciones y cualidades	Slasher
La ficha de personaje	Exorcismos111
Creación de personajes14	Torture porn
Concepto	Aislamiento117
Características	Casas encantadas
Rasgos	Experimentos
Hitos	Found footage
Superación	Paranormal / Fantasmas127
Complicaciones	Terror psicológico130
Personajes secundarios19	Invasión localizada
Secundarios con nombre	Otros géneros
Personajes secundarios como remplazos	Mezclando géneros
	Sagas
	Dugus
Monstruos	
Concepto	Trama
Características30	Los personajes en la historia144
Rasgos	Historias vinculadas a los personajes 144
Rasgos sobrenaturales	Personajes casuales
Hitos	El enemigo interior
Debilidad	El escenario en la historia146
	Historias vinculadas al escenario
	Escenarios casuales
Escenario	Historias encapsuladas
Concepto	Estructura de la historia
Descriptores	Prólogo
Hitos	Planteamiento
Escenarios típicos	
El bosque	Desarrollo
Psiquiátrico	Desenlace
Cementerio	Epílogo
El hogar63	Historias paralelas
Comisaría	Historia dentro de la historia
Circo	La atmósfera
Avión	Banda sonora
Granja	Otras épocas
Castillo	Efectos especiales160
Prisión	
Otros escenarios	Series
O 11 O D C C C C C C C C C C C C C C C C C C	
	Antología163
Regias	Teleserie
Retos	Miniserie171
Conflictos	
Presagios	Anendica
Retos y conflictos peligrosos	Apéndice
Armas y otros objetos útiles	El Último email
	Pagadag da la Cama

Pura Inspiración	30
Susurros	34
Purgatorio18	38
Smokers	92
La Naturaleza de la Bestia19	96
Amanecer Muerto	00
Cuerpo Virginal	06
Niños en la Bruma	10
Quiet Lake	14
Glosario	19
Referencia rápida	20
Ficha de monstruos	22
Ficha de historia	23
Ficha de personaje	26

Arquetipos de personaje secundarios

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.

Fotografias: Aaron Amat, Aleksey Poprugin, 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 Bindemanis, 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, Sergiv 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 Ediciones, 2012 Todos los derechos reservados

CAPITULE O PREPARACION

Fragmentos es un juego sobre contar historias de terror y hacerlo como si fueran películas de género. E 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).

Capitule 0

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.

Capitule 0

- ✔ 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 trascurre 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.