



AMBIENTACIÓN

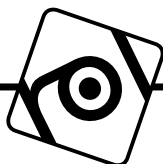
Fragmentos es un juego de rol que sirve para representar cualquier tipo de película de terror. A diferencia de otros juegos en los que se propone una ambientación concreta, en **Fragmentos** puedes jugar cualquier tipo de película del género, desde historias de zombis pasando por fantasmas, asesinos en serie y extraños experimentos científicos. Este juego de rol es, por así decirlo, una caja de herramientas para jugar historias de terror con tus amigos.

Continuando con el símil de las películas de terror, las partidas de **Fragmentos** comienzan con la elección de un título para la "película", de un género del terror en el que encuadrarla (por ejemplo, *slasher*, terror asiático, *torture porn*, aislamiento, casas encantadas), y una sinopsis. El título y la sinopsis sirven para introducir a los jugadores en la historia que van a jugar, pero el género es fundamental, porque determinará el modo en que se aplican las reglas en la partida, reflejando así las particularidades de cada tipo de historia.

Además de título, género y sinopsis, las historias de **Fragmentos** siempre deben contar con personajes principales

(los que interpretarán los jugadores, que podrán crearse en el momento de empezar a jugar siempre y cuando se atiendan a las necesidades de la historia) y personajes de reparto, que tendrán nombre propio si son importantes (por ejemplo, "Bill el conserje") o serán poco más que un concepto si son figurantes (por ejemplo, "enfermeras del psiquiátrico"). Tan importantes como los personajes son los lugares terroríficos en los que se desarrollará la partida (como un bosque, un psiquiátrico o un castillo) y, claro está, algún tipo de monstruo que ponga contra las cuerdas a los personajes, desde un vampiro milenario hasta una raza de asesinos extraterrestres, pasando por una casa que desea que te quedes en ella para siempre. Con estos elementos, personajes, escenarios y monstruo, la película estará casi lista... solamente habrá que añadir una buena banda sonora a la ecuación, para lo cual se describen consejos acerca de cómo usar la música durante el juego y fomentar la experiencia de terror de los jugadores.

Fragmentos es tu llave maestra para recorrer el terror como nunca lo habías hecho: con historias en las que tus amigos y tú decidís lo que sucede.



Nosolorol[®]
OBICCIÓN



REGLAMENTO

Como las películas de terror a las que imita, **Fragmentos** busca un ritmo rápido en el que la narración prime sobre las reglas. Por ello, el reglamento del juego es muy sencillo, describiendo a los personajes con un Concepto, tres Características y sus Rasgos, algunos Hitos y una Complicación.

El Concepto es un resumen del personaje, la descripción que daríamos a alguien cuando tratamos de decirle quiénes son los participantes en la historia, como "Animadora tonta", "Detective tenaz" o "Madre coraje". Con ello, podemos identificar rápidamente qué tipo de personaje es y mejorar sus posibilidades de éxito en las acciones que le son propias.

Las Características son Acción, Interacción y Cognición, y representan respectivamente la capacidad física, de relacionarse y de pensamiento de todo personaje. Cada una de estas Características tiene un valor, normalmente entre 1 y 5, y cuánto más altas sean mejor es el personaje en ellas. Junto a cada Característica se encuentran los Rasgos, aspectos concretos de esas Características en los que el personaje destaca, como Correr, Mentir a sus padres o Hacer informes periciales.

Los Hitos son eventos importantes ocurridos en la vida del personaje que de alguna manera han marcado su forma de pensar y actuar. Estas experiencias relevantes pueden influir en el curso de la historia, colaborando a que el personaje supere una situación difícil. La Complicación es un defecto que puede aparecer en el peor

momento, volviendo una situación arriesgada en un peligro seguro.

El sistema de juego utiliza dados de seis caras. Cuando un personaje trata de hacer algo dramáticamente apropiado (abrir el coche antes de que el asesino le alcance, solucionar un enigma que puede matar a su compañero, etc.) deberá lanzar tantos dados como el valor de la Característica más apropiada y quedarse con el mejor valor obtenido en los dados. Además, si más de un dado ha mostrado ese mismo valor, se suma 1 al resultado de la tirada. El resultado final se compara con la Dificultad establecida por el Director de Juego, y si se iguala o supera el personaje consigue la acción. Algunos rasgos como los Rasgos, el Concepto y los Hitos pueden mejorar las posibilidades de éxito del personaje, mientras que la Complicación puede ponerle las cosas más difíciles.

Uno de los aspectos más destacados de **Fragmentos** es el Nivel de Amenaza, un registro de cómo la situación se va volviendo más tensa durante la partida. El Nivel de Amenaza marca determinados sucesos durante la partida, como por ejemplo el momento en que los personajes jugadores pierden la inmunidad de guión y pueden ser incapacitados por los monstruos matándolos, volviéndolos locos, etc. Además, según el género de terror en que se esté jugando pueden aplicarse algunas reglas especiales para reflejar las particularidades de dicho género, como empezar con un Nivel de Amenaza alto en las partidas del género "survival horror".



Nosolorol
D I F U S I O N E S