



PROFONDO GIALLO

UNA GUÍA DE JUEGO PARA FRAGMENTOS

MANUEL J. SUEIRO ~ PILAR M. ESPINOSA

SERGIO M. VERGARA ~ PEDRO J. RAMOS
ANA DORESTE ~ IVÁN SÁNCHEZ

UN LIBRO DE NOSOLOROL EDICIONES
EDITADO PARA FRAGMENTOS

TECHNISCOPE ~ COLOR





Escrito por: Manuel J. Sueiro, Sergio M. Vergara y Pilar M. Espinosa.
Correcciones: Pilar M. Espinosa. **Traducción al italiano:** Ana Doreste
Maquetación y diseño: Ana Doreste y Manuel J. Sueiro.
Fotografías: Aleksandrs Tihonovs, Andrey Arkusha, Andrei Nekrassov, Antlio,
Jeff Thrower, Hugo Lacasse, Ivan Kmit, Konstantin Tavrov y Refat.

Editado por **Nosolorol Ediciones** ediciones@nosolorol.com www.nosolorol.com
ISBN: 978-84-941940-5-4 Depósito legal: M-7486-2014 Todos los derechos reservados

PROFONDO GIALLO

El cine italiano ha dado a luz obras maestras del terror de diversos géneros, pero siempre bajo su particular y distintivo sello. Pero si por algo es famoso este cine es por abrigar un género propio que mezcla con maestría y talento las sutiles intrigas del género de misterio y suspense con la brutalidad explícita y truculenta del *slasher* más violento. Este género es el *giallo* y lo que tienes ante tus ojos es una guía para trasladar sus características más distintivas a tus partidas del juego de rol **Fragmentos**.



En italiano, *giallo* (pronunciado *yal-lo*) significa amarillo y es un término que se utiliza genéricamente para referirse a los *thrillers*. Esto es debido a que en la década de los 30 se popularizaron una serie de colecciones de libros de suspense que tenían las tapas amarillas. En el resto del mundo, *giallo* (plural *gialli*) es una palabra que se reserva para referirnos a un género cinematográfico surgido en Italia en los años 60 y que mezcla el *thriller* con el cine de terror *slasher*. De manera simplista podríamos decir que un *giallo* es una película de suspense en la que la violencia y los asesinatos se muestran de forma especialmente cruda. Sin embargo, los *gialli* son mucho más que eso y reúnen unas características que merecen ser explicadas en detalle.

Profondo Giallo es una guía de juego sobre las películas de género *giallo* para **Fragmentos**, el juego de terror cinematográfico de **Nosolorol Ediciones**. Sigue el mismo esquema que el manual básico de dicho juego, pero comentando los aspectos particulares que caracterizan a estas películas y haciendo especial hincapié en las diferencias que supone jugar este tipo de historias a nivel de reglas y narración. Necesitarás una copia del manual básico para sacar a este suplemento todo su partido. En estas páginas encontrarás las siguientes secciones:

- ✦ **Reperto.** Información sobre el tipo de personajes principales y secundarios habituales en el *giallo*.
- ✦ **El asesino.** Qué caracteriza al asesino del *giallo* y qué diferencias tiene respecto a los monstruos habituales de las películas de terror. Se incluyen además cuatro asesinos pregenerados.
- ✦ **Escenario.** Localizaciones típicas del género, con ejemplos de personajes secundarios que puedes encontrar en ellas.
- ✦ **Nuevas reglas.** Mecánicas particulares para llenar tus partidas de **Fragmentos** con el espíritu del *giallo*.
- ✦ **Género.** Una descripción del *giallo* en términos comparables al de resto de géneros presentados en **Fragmentos**, para que puedas ver rápidamente las diferencias y singularidades de este tipo de historias.
- ✦ **Trama.** Recursos narrativos nuevos que te ayudarán a convertir tus partidas en auténticas películas del género.
- ✦ **Apéndice.** Tres nuevas historias listas para leer y jugar en pocos minutos y una versión modificada de la ficha de personaje para utilizar en tus partidas de **Profondo Giallo**.

El nombre de este suplemento, *profondo giallo*, significa amarillo oscuro y es un homenaje a *Profondo rosso*, una de las películas emblemáticas del género, obra de uno de los padres cinematográficos del *giallo*, el polifacético director italiano Dario Argento. Encontrarás más información sobre la obra de Argento y otros directores en el apartado dedicado al género (página 17).

REPARTO

Personajes principales

Los protagonistas del *giallo* son habitualmente civiles, personas que en circunstancias normales no tendrían por qué involucrarse en la resolución de un crimen. En el esquema clásico son testigos del primero de una serie de asesinatos y este hecho les obsesiona con investigar los crímenes y tratar de resolverlos. Con frecuencia su presencia en el lugar de los hechos cuando se produce el asesinato les pone en el punto de mira de la policía y también en el del asesino: por un lado son considerados sospechosos de lo ocurrido y por otro se convierten en potenciales víctimas en la lista del verdadero culpable. Ambas circunstancias actúan como motor para que se sumerjan cada vez más y más en la investigación, lo que por otra parte no hace sino incrementar las sospechas hacia ellos y les pone en mayor peligro.

En algunas historias, alguno de los personajes principales es un periodista o escritor que se involucra en la historia para escribir sobre ella. De manera mucho más infrecuente, un personaje principal podría ser un policía o detective que está investigando los crímenes.

Es común que los protagonistas de estas historias sean extranjeros, turistas o personas que se encuentran fuera de su país por trabajo: un escritor en gira de presentación de un libro (o investigando para el siguiente), un músico que está dando conciertos en la zona, etc. Más concretamente, suele tratarse de americanos que se encuentran incidentalmente en Italia. Por supuesto esto no siempre es así y muchos *gialli* están protagonizados por personajes pertenecientes al lugar en el que se desarrolla la acción.

Próximo en importancia a este personaje suele haber un representante de las fuerzas de la ley, encargado de la investigación de los asesinatos. En algunas películas del género comparte protagonismo con el “investigador accidental”, al que toma con naturalidad como compañero en la investigación. En este caso, el policía puede ser otro interesante personaje principal. En otras historias, la policía supone más un obstáculo que una ayuda, como mencionamos más adelante. En este último caso, los policías aparecerán como personajes secundarios.

Si el protagonista es un profesional extranjero (un escritor o director de cine, por ejemplo), estará rodeado de otros personajes de importancia menor, pero que funcionarán también como personajes principales en tus historias de **Fragmentos**. Por supuesto habrá un ayudante, agente o secretaria con una relación estrecha con su jefe, que mezcla lo personal con lo profesional. También es frecuente que haya un enlace o contacto local, como un editor, biógrafo o simplemente un amigo oriundo de la ciudad en la que se desarrolla la acción y que sirve al protagonista extranjero como intermediario para moverse por determinados lugares o reconocer elementos propios de la cultura local.

Crea los personajes principales utilizando las reglas normales descritas en el manual básico de **Fragmentos**. Además, los personajes de **Profondo Giallo** tiene un nuevo atributo, **obsesión** que funciona como una reserva de puntos, similar a la superación o amenaza. Las reglas de obsesión se explican en la página 11. Los personajes comienzan habitualmente con cero puntos de obsesión y los van ganando durante la historia.

Personajes secundarios

Frente a otras historias, cuando dirijas **Profondo Giallo** necesitarás una reserva algo mayor de personajes secundarios con nombre: al tratarse de un género que coquetea con las tramas de investigación, necesitarás una buena reserva de sospechosos, posiblemente un mínimo de cinco. De todos modos, nada impide que el asesino termine siendo un secundario sin nombre, aunque esto solo sucede en las historias más tramposas y, habitualmente, menos satisfactorias. Ten presente que los personajes principales pueden ser sospechosos también. Hablaremos más de esto en las secciones correspondientes al asesino (página 6) y, sobre todo, a la trama (página 20).

Resulta complicado hacer una tipología de personajes secundarios, ya que lógicamente hay grandes diferencias de unas historias a otras. Aún así, vamos a tratar de mencionar los tipos más comunes para facilitar la labor del director y ofrecer algunas sugerencias.

- ✦ **Marginados.** En muchas de estas historias abundan personajes secundarios pertenecientes a ambientes sórdidos (prostitutas, proxenetas) o de naturaleza mezquina (periodistas sin escrúpulos, policías poco éticos, artistas locos, etc.). Rara vez son el asesino y, aunque pueden ser sospechosos momentáneamente, su papel suele tener más que ver con proporcionar pistas o claves a los protagonistas.
- ✦ **Fuerzas del orden.** Los policías se presentan en estas historias dotados de una excesiva dureza y rigidez. A veces parecen preocupados mucho más por cuestiones burocráticas que por la resolución del crimen y son, en el mejor de los casos, ineficaces a la hora de atrapar al asesino. Precisamente, este es otro elemento que empuja a los protagonistas: si quieren que el asesino sea capturado tendrán que descubrirlo ellos mismos, ya que la policía parece incapaz de hacerlo.
- ✦ **Compañeros de trabajo.** Los protagonistas rara vez estarán dedicados a la investigación a tiempo completo (excepto, claro, si son policías), por lo que sus compañeros de trabajo y amigos aparecerán con frecuencia como personajes secundarios con nombre. Se trata de excelentes víctimas para indicar al personaje que el asesino se mueve por su entorno, pero también pueden ser sospechosos en potencia.
- ✦ **Familiares de las víctimas.** La mayoría de los asesinatos son cometidos por conocidos de las víctimas, de manera que sus familiares y amigos casi siempre serán sospechosos. Incluso si no lo son, pueden tener información clave sobre

qué enemigos tenía la víctima o cuáles eran sus hábitos, lo que puede ayudar a descubrir lo ocurrido realmente.

- ✎ **Profesionales de la salud mental.** Muchas historias cuentan con un psiquiatra o psicólogo que trata de ayudar al personaje principal o a una víctima sobreviviente a lidiar con sus recuerdos de lo ocurrido. ¿Se te ocurre un sospechoso mejor que el que tiene acceso a los sueños y miedos de las personas y la capacidad para manipularlos?

EL ASESINO

El monstruo de estas historias es invariablemente un ser humano, ya que los elementos sobrenaturales en este género son muy escasos, cuando no inexistentes. Se trata de un asesino sanguinario, brutal y despiadado, pero también inteligente, silencioso y, en cierta forma, elegante.

Estéticamente, es común que el asesino vaya enmascarado o su identidad se oculte de algún otro modo. Sus armas predilectas serán las de filo y especialmente los cuchillos, aunque estrangular y ahogar son métodos también válidos para él. De manera casi invariable llevará guantes, mejor si son de cuero negro.

Respecto a sus motivaciones, es frecuente que el asesino sea un perturbado y que los crímenes se conecten con algún trauma de la infancia: abusos sexuales, la violenta muerte de los propios padres, etc. Aunque la locura es un tema frecuente, el asesino es capaz de llevar una vida normal y parecer perfectamente cuerdo cuando le interesa, por lo que sus desórdenes mentales nunca comprometen su identidad. Las víctimas en este caso responderán a un perfil determinado: mujeres rubias entre 20 y 30 años, sacerdotes jóvenes o lo que sea. Es decir, el tópico del asesino en serie con predilección por cierto tipo de víctimas. A pesar de ello, las víctimas nunca serán aleatorias, sino que pertenecerán a un entorno determinado del que el asesino también forma parte: la universidad, una empresa de modas o un edificio de apartamentos, por ejemplo. A menudo habrá un matiz sexual en los crímenes, cuando no incluirán, directamente, violación o abusos sexuales *pre o post mortem*.

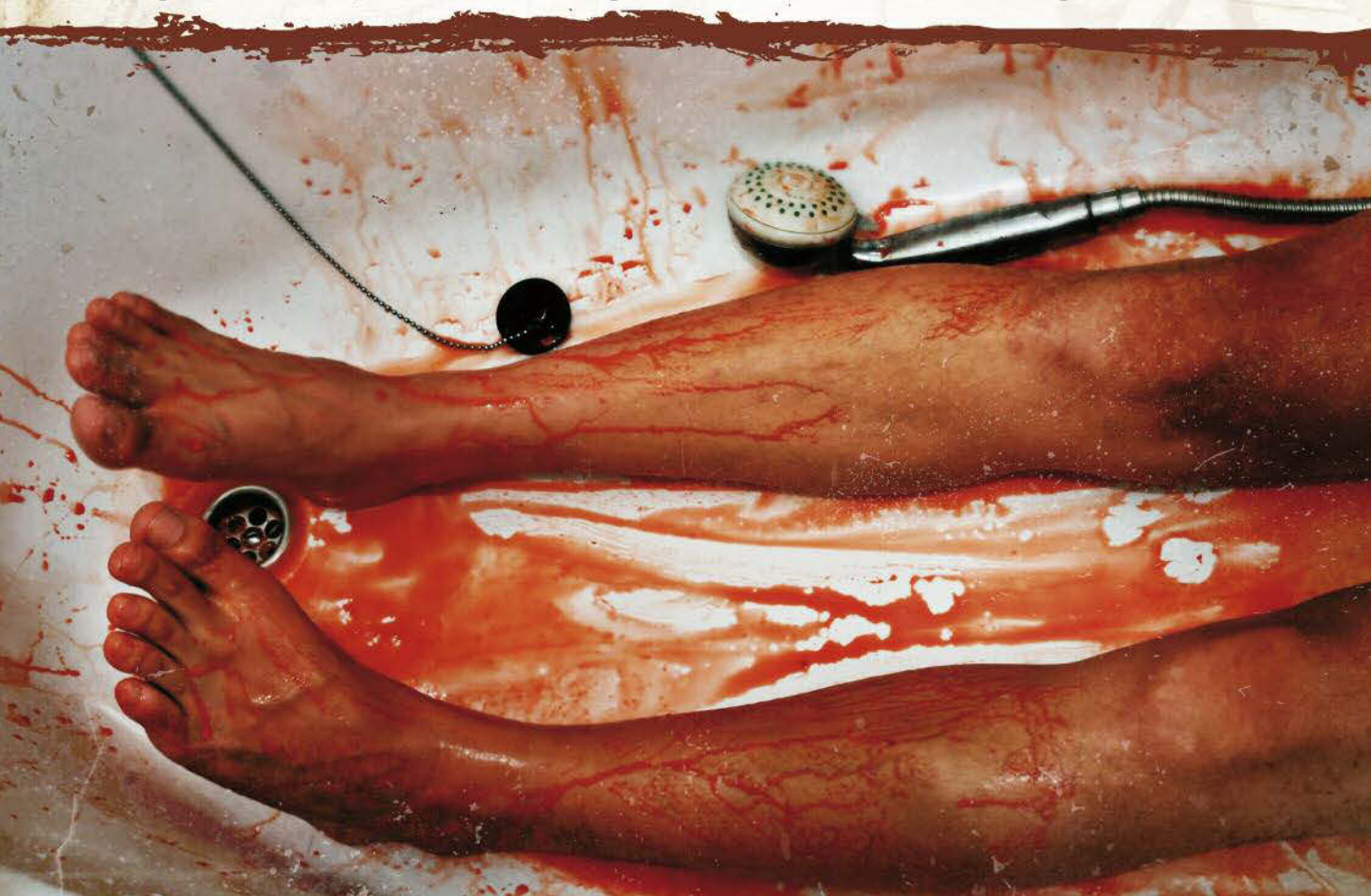
Igual de habitual, puede ser que los crímenes tengan una motivación más “racional”: una venganza, impedir que se revelen datos sobre uno mismo o sobre el pasado, etc. Cuando sea posible, se mostrará una clara desproporción entre lo que el asesino trata de ocultar o castigar y sus expeditivos medios. En este caso las víctimas parecerán al principio personas sin conexión alguna (o con una conexión engañosa) y parte de la trama consistirá en descubrir qué tienen realmente en común para entender por qué se han convertido en objetivos del asesino.

Durante la trama, el asesino alternará sus crímenes con algunas apariciones como personaje secundario. En estas últimas parecerá solícito a ayudar a los personajes o

descartable como culpable por cualquiera razón: su condición física o mental, haber sido objetivo del asesino y haber sobrevivido, falsas minusvalías, etc. Esta disociación entre sus dos caras puede llegar al extremo de la doble personalidad y que él mismo no sea consciente de su propia culpabilidad... en este caso el asesino será, casi invariablemente, uno de los personajes principales. El asesino del *giallo* es, por lo tanto, al mismo tiempo monstruo y miembro del reparto. No será hasta el momento final que se descubra su identidad. En sus apariciones como miembro del reparto no se le aplican ninguna de las reglas que en este manual hacen referencia "al asesino".

El asesino puede tener un cómplice, no tanto que le ayude a cometer los crímenes como que se preocupe por ocultarlos y librarle de toda sospecha, por ejemplo proporcionándole una coartada. Si existe tal personaje, el cómplice tendrá un fuerte vínculo emocional con el asesino: será su hijo, su madre, su amante, su enamorado, etc. Con frecuencia el propio asesino no tendrá constancia de estar recibiendo ese tipo de ayuda o ignorará, al menos, que el cómplice conoce su identidad. El cómplice puede llegar a matar imitando el estilo del asesino cuando él y otros testigos están presentes para dotarle de una coartada perfecta. En el caso más extremo, el asesino puede ignorar que él es el autor de los crímenes (la doble personalidad de la que hablábamos en el párrafo anterior), mientras que el cómplice sí lo sabe.

Cuando crees al asesino ten presente que se trata de un ser humano: no eleves las puntuaciones de sus **características** por encima de cinco o, a lo sumo, seis puntos.



Probablemente quieras incluir un **rasgo** alto para representar su habilidad con el cuchillo o el arma que utilice para ejecutar sus crímenes. Respecto a los **hitos**, puedes emplear uno para la motivación u origen de sus instintos homicidas. Si existe un perfil de las víctimas predilectas, es buena idea indicarlo con otro hito. Si está recibiendo ayuda de algún cómplice también sería conveniente que un hito lo reflejara.

Respecto a la debilidad del monstruo, el asesino del *giallo* no tiene esta cualidad como tal: los personajes principales no necesitan saber cómo derrotar al asesino, ya que al fin y al cabo es un ser humano normal y corriente que, al contrario que en el género *slasher*, no está dotado de capacidades físicas sobresalientes o de un aguante fuera de lo comun. En su lugar, la pieza clave que hay que descubrir para terminar con los crímenes es la **identidad** del asesino. Oculto tras su máscara, u operando con la impunidad de las sombras o de no dejar testigos, la verdadera identidad del asesino del *giallo* permanece oculta hasta el desenlace final de la historia. Esta identidad se corresponde con un personaje secundario, como ya se mencionó anteriormente, de manera que el asesino tiene un *alter ego* que tratará de pasar en la historia lo más desapercibido posible. En historias especialmente tramposas, la identidad del asesino puede corresponderse con un personaje secundario sin nombre, pero la mayor parte de las veces el asesino será un secundario que tenga cierta relevancia en la trama. En términos de juego, la cualidad de **identidad** se refiere al personaje secundario mientras que la manera de hacer el descubrimiento es **la clave**. Este descubrimiento tendrá que ver siempre con la obtención de cierta información, aunque dicha información puede ser tanto una prueba que surge de pronto o es reinterpretada como un recuerdo en la mente de los protagonistas que, de repente, emerge (encontrarás más información sobre esto en el apartado dedicado a la **trama**, en la página 20).

El asesino usa guantes negros

Una de las imágenes más icónicas del *giallo* es la de las manos enguantadas del asesino, mostradas en cámara subjetiva a través de sus propios ojos, en primerísima persona. Incluso aunque no se vean sus manos, este uso de la cámara subjetiva es un código, un mensaje para el espectador para hacerle saber que el asesino está acechando: la cámara se asoma tras una esquina o entre unos arbustos y encuadra a los personajes a lo lejos, para moverse rápidamente representando que el asesino avanza o se esconde. Como el *giallo* es un género tramposo, personajes secundarios que no son el asesino pueden utilizar la cámara subjetiva en ocasiones, generando una tensión en la escena que nos distrae del ataque que va a tener por sorpresa en otro lugar.

Puedes llevar esta tensión a tu mesa de juego con un pequeño truco: usa guantes. Deja unos guantes encima de la mesa mientras jugáis y pónelos en aquellas escenas en las que el asesino esté acechando. En las primeras ocasiones puedes usarlos cuando el asesino mate a algún personaje secundario, pero luego puedes usarlos también cuando el asesino esté observando a los protagonistas, sin que estos sepan si el asesino va a atacarles o no.

Si los protagonistas están separados en diferentes escenarios y te pones los guantes, no sabrán quiénes están en peligro, pero conseguirás que todos se pongan en tensión. Y si quieres ser tan tramposo como el *giallo*, úsalos en alguna ocasión sin venir a cuento, pero procura desembocar luego en la aparición de un personaje secundario que, al menos, lleve guantes.

Naturalmente, en lugar de guantes puedes emplear cualquier otro objeto de atrezo que sea apropiado y represente la forma de actuar del asesino: si utiliza un pañuelo para estrangular a sus víctimas quizás quieras tener uno cerca y retorcerlo entre tus manos cuando el asesino esté a punto de aparecer.

ESCENARIOS

Bloque de apartamentos

Una comunidad de vecinos en la que todo el mundo se conoce de vista pero nadie sabe cómo se llaman los demás puede encerrar tenebrosos secretos en sus apartamentos. La anciana que vive sola quizás oculta a un hijo maniaco fugado de una penitenciaría psiquiátrica tiempo atrás o tal vez las animadas fiestas de la joven del piso de arriba son realmente orgías propias de la imaginación más depravada.

En muchos *gialli* el bloque de apartamentos se convierte en el eje central de la historia, alojando tanto a los protagonistas como al asesino. En otros puede ser el lugar en el que se desarrolla el climax de la historia cuando el asesino asalta el hogar de los entrometidos personajes. No es extraño que la acción final lleve hasta la azotea del edificio, ni tampoco que el ascensor se convierta en el escenario de un crimen. El hueco de la escalera también aparece con frecuencia: una lucha desesperada puede terminar en una caída mortal o una persecución desesperada puede producirse en sus peldaños.

La arquitectura del edificio será uno de los elementos clave para definir este escenario y eso se reflejará en sus descriptores. Puede tratarse de un edificio viejo en el que las luces de los rellanos se funden con frecuencia y quizás cuente con antiguo ascensor forjado que se avería a menudo. O tal vez sea un bloque moderno, de apartamentos minúsculos y gran altura.

Más importante que lo anterior para la historia serán los ocupantes del edificio, que constituirán todo un elenco de personajes secundarios y, por ende, de posibles sospechosos. De manera casi invariable, alguien tendrá un gato que va y viene a su antojo provocando algún que otro susto. Y no olvidemos al conserje u otro personal de mantenimiento que desde un discreto segundo plano pueden vigilar las ideas y venidas de los vecinos y estar al tanto de sus secretos...

Los hitos del bloque de apartamentos tendrán que ver con acontecimientos pasados que pueda resultar relevantes para la historia: unos adolescentes se suicidaron hace unos años tirándose por la azotea, en el portal fue violada una vecina hace unos meses, el vecino del tercero fue encontrado muerto por una sobredosis.

Anciana entrometida

Acción 1: *Cargar la compra +1.* **Interacción 3:** *Contilleos +2.* **Cognición 2:** *Labores del hogar +1.*

Conserje

Acción 2: *Entrado en kilos +1.* **Interacción 2:** *Pasar desapercibido +1.* *Enterarse de todo +1.* **Cognición 2:** *Chapuzas +1.* *Actualidad +1.*

Estudiante de intercambio

Acción 2: *Bailar +1.* **Interacción 3:** *Vida nocturna +2.* **Cognición 2:** *Labores del hogar +1.*

Edificio en ruinas

Abandonado tiempo atrás pero aún en pie, el edificio abandonado es un lugar tenebroso e incluso sórdido situado en el corazón mismo de la ciudad. Sus ventanas rotas pueden estar ahora condenadas, convirtiéndole en un emplazamiento lúgubre, y los cristales rotos de las mismas, junto con los cascotes y otros restos le convierten directamente en terreno peligroso en plena urbe.

Quizás antaño fue un hospital, un internado o unos grandes almacenes y puede que aún conserve materiales o información de tiempos pasados: informes de los pacientes, historiales de los alumnos o maniquíes incompletos esperando a aquellos que se atrevan a traspasar sus puertas.

Tal vez el edificio fue destruido por un incendio, abandonado por su peligroso contenido en amianto o simplemente demasiado viejo para resultar seguro visitarlo. Y a pesar de todo puede que hoy en día cuente con habitantes inesperados: ratas, perros salvajes, yonquis o vagabundos pueden haber convertido este incómodo lugar en su hogar.

En el *giallo* el edificio abandonado puede tener información sobre el pasado del asesino o sobre sus víctimas: quizás todas nacieron en este lugar cuando era una maternidad o todas trabajaban allí cuando fue una fábrica textil. Más raramente puede ser el lugar que el asesino utiliza para esconderse o para ejecutar a sus víctimas después de secuestrarlas.

Los descriptores más comunes del edificio abandonado estarán relacionados con su tamaño y disposición. También será frecuente utilizar algún descriptivo para reflejar su estado actual o sus habitantes actuales (si los tiene). Por ejemplo: solo los enormes sótanos permanecen en pie, todas las puertas y ventanas han sido condenadas con tablones, conserva casi todo el mobiliario original, los niños del barrio lo usan para jugar al escondite.

Los hitos se referirán al pasado del edificio, su función anterior y las razones que los llevaron a su estado actual: fue una prisión psiquiátrica durante cuarenta años, un incendio cuya causa nunca fue esclarecida lo destruyó en el 62, quedó abandonado cuando la empresa fue comprada por un misterioso empresario americano, etc.

Rata

Acción 1: *Morder +1. Escabullirse +2. Interacción 1:* *Propagar enfermedades +1. Cognición 1:* *Moverse en la oscuridad +2.*

Vagabundo

Acción 2: *Beber +1. Defenderse +1. Interacción 2:* *Ideas delirantes +1. Dar repelús +1. Cognición 2:* *Recuerdos del pasado +1. Supervivencia urbana +1.*

Yonqui

Acción 2: *Navaja +1. Interacción 2:* *Intimidar +1. Cognición 2:* *Bajos fondos +1.*

NUEVAS REGLAS

Obsesión

La obsesión por descubrir la identidad del asesino es una de las características más destacadas de los protagonistas de los *gialli*. Arriesgando sus vidas y dejando de lado lo cotidiano, estos personajes se van sumergiendo cada vez más en la investigación. Durante el juego, simulamos esto utilizando el atributo de **obsesión**.

Se trata de una reserva de puntos (como la superación) representados mediante contadores. Te sugerimos que emplees contadores de colores diferentes para la superación (¡amarillos!) y la obsesión para evitar errores, aunque en la ficha de personaje incluida al final de este suplemento se ha reservado un apartado separado para los puntos de obsesión.



Un personaje comienza habitualmente el juego sin puntos de obsesión, pero los irá incrementando durante la historia. En concreto, el personaje gana un punto de obsesión cada vez que:

- ✎ Ve o percibe de otro modo a una víctima del asesino o un escenario del crimen.
- ✎ Recibe un mensaje (nota, llamada telefónica, etc.) del asesino dirigida a él o que le menciona.
- ✎ Ve o percibe de algún otro modo al asesino o a una figura sospechosa que pudiera ser el asesino.
- ✎ Se da cuenta que los asesinatos están relacionados con él o un ser querido de alguna manera.
- ✎ Se pone en peligro directo o hace algo ilegal relacionado con la captura o descubrimiento del asesino.
- ✎ Es testigo un asesinato o de una muerte violenta.

Esta adquisición de puntos se acumula, de manera que si en la misma escena ocurren varias de estas cosas, el personaje recibe un punto de obsesión por cada una ellas.

Ejemplo: Steve se encuentra en la habitación de su hotel cuando le parece escuchar una pelea en la habitación de al lado. Escucha gritos de mujer y varios golpes secos, por lo que decide llamar a recepción. Sin embargo, el teléfono de su habitación no funciona, de modo que sale al pasillo a ver si puede ir a pedir ayuda. Al salir, ve de espaldas a una figura oscura, vestida con un abrigo largo y guantes, que desaparece rápidamente por las escaleras. La puerta de la otra habitación ha quedado abierta, así que decide mirar a ver que ha pasado: estupefacto, se encuentra con el cadáver mutilado de una mujer, tendido junto a un hacha ensangrentada... exactamente igual que en la última película de Steve. Recapitulando, el personaje recibiría cuatro puntos de obsesión (uno por haber escuchado el asesinato, otro por haber visto al presunto asesino, un tercero por contemplar a la víctima y la escena del crimen y el cuarto porque el asesinato tiene que ver con sus películas).

Al contrario que los puntos de superación, los puntos de obsesión no se gastan, sino que se conservan durante el resto de la historia (aunque pueden perderse, como explicamos más adelante). Sin embargo, la cantidad de puntos de obsesión que tenga el personaje en un momento dado determina ciertos aspectos de la trama:

- ✦ **¿Para qué seguir?** Un personaje no puede gastar puntos de superación si sus puntos de obsesión son menores que el nivel de amenaza actual.
- ✦ **¿Quién será el siguiente?** Siempre que la trama implique que un personaje principal va a ser atacado o asesinado, el personaje con menos puntos de obsesión es elegido. Si varios personajes empatan, entonces el director elige entre ellos.
- ✦ **Ahora lo comprendo.** Siempre que la trama implique que un personaje recibe una revelación o pista sobre la identidad del asesino (ver, por ejemplo, **La clave**, en la página 20), el personaje con el mayor nivel de obsesión es elegido.

Naturalmente la obsesión del personaje debería observarse en el juego en un cierto estilo de interpretar al personaje: cuando mayor sea el nivel de obsesión más dispuesto estará el protagonista a correr riesgos e involucrarse en los acontecimientos peligrosos que rodean a la investigación. Habrá momentos, sin embargo, en que el afán del jugador por tomar decisiones juiciosas y proteger la integridad del personaje entren en conflicto con esto mismo.

Paradójicamente las historias de *giallo* nos muestran que son los personajes que tratan de evitar el peligro los que más fácilmente encuentran la muerte y por eso en las reglas de **Profondo Giallo** los puntos de obsesión se han vinculado al uso

de los puntos de superación. Por la misma razón, el director puede retirar a un personaje uno o más puntos de obsesión a su criterio si se produce una situación en la que anteponga su seguridad personal al avance de la investigación. Algunos ejemplos serían:

- ✦ Evitar o alejarse de un sitio peligroso en lugar de investigar qué está ocurriendo allí.
- ✦ No acudir a un grito u otro signo de que está ocurriendo algo violento.
- ✦ Rechazar separarse de otros personajes para investigar por separado.
- ✦ Abandonar su residencia habitual porque considerar que allí corre peligro.
- ✦ Buscar un arma de fuego u otro medio de defensa para llevarlo siempre consigo.
- ✦ Recurrir a personajes secundarios (por ejemplo la policía) en lugar de intentar resolver una situación por sí mismo.

Ejemplo: Marc está de vuelta en el hotel viendo las noticias sobre los asesinatos, cuando suena el teléfono de su habitación. Al otro lado de la línea, una voz ronca le dice que cuanto antes se olvide de estos temas, mejor para él, recomendándole cambiar de canal. Sintiendo observado, Marc apaga la televisión y se queda escuchando en silencio. Escucha entonces el ruido de un teléfono colgándose en la habitación de al lado y luego la puerta abriéndose y cerrándose. Esta escena proporciona a Marc un punto de obsesión (porque el asesino se ha puesto en contacto con él). Sin embargo, acto seguido, Marc descuelga el teléfono y llama a la policía para contarles lo sucedido. El director determina que Marc pierde dos puntos de obsesión (uno por avisar a la policía y otro por evitar salir en busca del asesino cuando oyó la puerta cerrándose). La policía recomienda a Marc cambiarse de hotel y este decide que es una buena idea, así que recoge sus cosas y se marcha en busca de un alojamiento más seguro. Marc pierde de este modo un tercer punto de obsesión.

Indefensos ante el asesino

El *giallo* presenta los ataques del asesino como implacables e imparables. La víctima parece muchas veces indefensa, incapaz de defenderse y paralizada por el terror. Tiene que ser necesariamente así para que la historia fluya: el asesino del *giallo* es una persona normal armada solo con un cuchillo o una cuerda. Si las víctimas le presentaran clara oposición y lucharan contra él (o ella) podrían igualarle o superarle y su naturaleza terrorífica se vería anulada.

Algunos directores han resuelto esta situación empleando la sorpresa: el asesino se oculta en las sombras y la víctima, aunque percibe su presencia como un animal intuye al depredador, se ve sorprendida por un ataque feroz, rápido e implacable. El asesino puede aparecer por la espalda o puede surgir de las sombras, pero en cualquier caso la víctima queda indefensa ante su primer ataque. Luego el dolor, el terror y la sorpresa hacen el resto dejando a la víctima a merced del asesino.

Esta convención del género se traduce en una serie de reglas que benefician al asesino en su ingrata tarea de sembrar el terror:

- ✦ El asesino puede sorprender a la víctima si vence un conflicto de intelecto.
- ✦ Una víctima sorprendida puede ser atacada sin oposición. Eso es: el asesino ataca con su puntuación en físico, mientras que la víctima no lanza dado alguno. El daño se resuelve normalmente mediante los resultados de presagios (un nivel de daño automático por el ataque, más un nivel de daño adicional por cada resultado de presagio).
- ✦ Un personaje recién herido queda paralizado por el dolor y el miedo para su próxima acción, porque lo que nuevamente podrá ser atacado sin oposición. Un personaje protagonista puede negar este efecto si gasta un punto de superación. Esta regla no se aplica al asesino.



- ✦ El asesino mantiene la protección del guión mientras la clave de la historia permanezca oculta. El director puede anular cualquier daño sufrido por el asesino gastando un punto de amenaza.

Ejemplo: El nivel de amenaza es 7 y Elisa está en su casa sola y decide darse un relajante baño de espuma. El nivel de obsesión de Elisa es 8 en este momento. Cuando está desnuda y a punto de meterse en la bañera, las luces se apagan. Elisa quiere andar a tientas hasta al cocina en busca de un cuchillo. El director pide un conflicto de Intelecto porque, como Elisa se teme, el asesino la acecha en su casa. El asesino obtiene un 8 en total, mientras que Elisa consigue ☐☐, ☐☐ y ☐☐, aunque se aplica un +2 por su rasgo "Atenta a los detalles". Esto da un total de 7. Por desgracia, falla el conflicto. La jugadora de Elisa no se resigna a que su personaje caiga tan fácilmente, así que decide gastar un punto de superación para activar el rasgo de Elisa "Atenta a los detalles", lo que le proporciona éxito automático en el conflicto. De modo que finalmente gana el conflicto y no se encuentra desprevenida cuando el asesino lanza su ataque contra ella.

El asesino sale de las sombras tras Elisa empuñando su cuchillo, pero la joven desnuda se gira para hacerle frente. Director y jugadora lanzan los dados y el asesino gana el conflicto, obteniendo además un símbolo de presagio. Elisa perdería dos puntos de Físico, bajando de 3 a 1. Sin embargo, Elisa aún conserva un punto de superación y decide gastarlo para negar el daño: el cuchillo no llega a clavarse en la joven sino que pasa rozándole el costado y se clava en la puerta. El forcejeo continúa, mientras Elisa trata de hacerse con el arma de su atacante. Ruedan los dados nuevamente y el director vuelve a ganar el conflicto, esta vez sin obtener ningún presagio. El cuchillo del asesino se clava en el vientre de la joven, que contempla anonadada cómo la sangre mana abundante por la herida y su físico baja un punto, de 3 a 2. Herida y sin puntos de superación, Elisa queda a merced del siguiente ataque del asesino, que impacta automáticamente (aunque se lanzan los dados para que los símbolos de presagio determinen el daño). El director obtiene un símbolo de presagio, lo que son otras dos heridas para Elisa, cuyo físico baja de 2 a 0. Incapacitada por las repetidas puñaladas, Elisa se apoya contra la pared tratando torpemente de mantenerse en pie, mientras su feroz atacante termina el trabajo de manera implacable cortándole la garganta.

GÉNERO

Truculento y sangriento, el *giallo* mezcla sin compasión el thriller con el cine de terror. Comienza con un asesinato que puede parecer aleatorio y sin sentido, pero que empuja a los protagonistas a una espiral de búsqueda de la verdad que, en realidad, está condenada al fracaso desde su mismo comienzo. Y es que, en su afán por sorprender, el *giallo* lleva el giro final a su última expresión, sin preocuparse por lo delirante o tramposo que pueda suceder.

El género surge en los años 60 de la mano de Mario Bava, considerado como el padre del *giallo* (*La muchacha que sabía demasiado*, *Seis mujeres para el asesino*), con películas en blanco y negro que poseen ya algunos de los elementos fundamentales del género como las manos enguantadas del asesino o la obsesión del protagonista por resolver los crímenes.

Sin embargo el *giallo* alcanza su plena madurez en los 70, cuando el propio Bava, Dario Argento, Lucio Fulci y muchos otros construyen su cuerpo cinematográfico. De esta época son algunas de las mejores películas de Argento, como su llamada “trilogía de los animales” (que no es una saga sino tres películas totalmente independientes: *El pájaro de las plumas de cristal*, *El gato de las nueve colas* y *Cuatro moscas sobre terciopelo gris*), siendo el autor que posiblemente haya llevado el género a su máxima expresión. Argento crea escuela con los nombres de animales y otros directores usarán la fórmula para sus películas, como en *La cola del escorpión* de Sergio Martino o en *Una lagartija con piel de mujer* de Lucio Fulci, quien tiene también películas realmente destacables en este periodo, como la casi costumbrista *Angustia de silencio* o la fatalista *Siete notas en negro*.

Estos nombres especiales, enigmáticos, a veces incluso traídos por los pelos son una de las señas de identidad del género. Los números y los colores se mezclan con los nombres de animales y construyen títulos fantasiosos que muchas veces no dan ninguna pista sobre el contenido del film: *Una mariposa con las alas ensangrentadas*, *La chica del pijama amarillo*, *Todos los colores de la oscuridad*, *Siete muertes en el ojo del gato*, *La tarántula del vientre negro*, etc.

Aunque la venganza, la codicia y otras motivaciones “racionales” aparecen con frecuencia tras los asesinatos (como en *¿Qué habéis hecho con Solange?* o en *La dama roja mata siete veces*), hay un barniz psicoanalítico en las historias que hacen que la locura y la enfermedad mental entendida de un modo profundamente irreal sean un tema recurrente en la películas de este género como en *Un hacha para la luna de miel*, *Torso* o, la que posiblemente sea la obra maestra de este género *Rojo Oscuro*, de Dario Argento.

Con los 80 llega el declive del *giallo* y aunque Dario Argento aún nos dejará tres obras digna de mención en este periodo (*Tenebre*, *Ópera* y ya en los 90, *Trauma*)

la producción posterior en el género es más bien olvidable. A resultas de ello, la estética psicodélica de los setenta y algunas convenciones del cine de esos años (como un cierto interés por incorporar el erotismo) quedan asociados al *giallo* como rasgos secundarios.

Reglas

- ✎ La historia suele comenzar con el primer asesinato. El nivel de amenaza inicial es 1 ó 2.
- ✎ Utilizamos un nuevo rasgo, la obsesión, para medir la implicación de los protagonistas con la trama (ver página 11).
- ✎ Un personaje no puede gastar puntos de superación si su nivel de obsesión es menor que el nivel de amenaza actual.
- ✎ Un personaje protagonista puede quedar indefenso ante el asesino si ha sido herido en la acción anterior o si ha sido sorprendido (ver página 14).
- ✎ El asesino mantiene su protección del guión hasta que sea revelada la clave (ver página 20).
- ✎ Cuando se produzca un asesinato puedes incrementar en dos el nivel de amenaza.



Ambientación y atrezzo

- ✦ Usa guantes u otros elementos característicos para presentar la presencia del asesino (ver página 8).
- ✦ Emplea música de los 70 y evita las bandas sonoras orquestales actuales: los arreglos musicales discordantes y el sintetizador son dos elementos frecuentes que acompañan a estas historias. Si necesitas inspiración, Ennio Morricone compuso las bandas sonoras de un buen número de *gialli* y el grupo Goblin fue la banda fetiche del director Dario Argento.
- ✦ Vete de la habitación con cualquier excusa y aprovecha para que el asesino llame por teléfono... literalmente (y mejor al teléfono fijo que al móvil). O emplea un cómplice que te ayude para hacer la llamada amenazante en el momento oportuno.

Amenaza	Avance de la trama
2-3	El asesino mata por primera vez y al menos uno de los protagonistas es testigo del asesinato o se ve implicado de otro modo (encontrando a la víctima o siendo considerado sospechoso).
3-5	Las muertes se suceden al tiempo que la investigación continúa. El asesino se pone en contacto con alguno de los protagonistas y le insta a que abandone. Comienza a verse un patrón en las muertes y emerge al menos un sospechoso de ser el asesino.
6-7	Las muertes alcanzan al círculo de protagonistas, empezando por el de menor nivel de obsesión, mientras las sospechas se concentran cada vez más en torno a un personaje secundario... que se convierte entonces en la víctima del asesino.
8-9	Muerto el anterior sospechoso, la investigación continúa y todo apunta hacia otro posible culpable. Puede llegar incluso a producirse un falso desenlace, pero hay sin embargo una sensación general de que algo no termina de encajar, de que hay cabos sueltos sin atar.
10+	Se revela la clave: la verdadera identidad del asesino es expuesta al protagonista con mayor nivel de obsesión y hay un enfrentamiento final. Tras la muerte del asesino puede producirse un epílogo explicativo si han quedado cabos sueltos que conviene atar para una mejor comprensión de la historia.

TRAMA

La clave

Aunque los protagonistas de los *gialli* tratan de llevar una investigación sobre la identidad del asesino, estas historias no son historias de detectives. No se trata en absoluto de que arrojes pistas a tus jugadores y que ellos traten de encajarlas para resolver un misterio, aunque pueda existir esa apariencia externa. En realidad, un *giallo* es una historia de terror en la que los protagonistas son conducidos hacia un desenlace revelador al que en realidad no se podía llegar mediante las pistas obtenidas. No hay deducción posible, aunque se pretenda que la hay, ya que el elemento realmente necesario y suficiente para resolver el misterio (normalmente la identidad del asesino) no se desvela hasta el final. Este elemento es **la clave**.

Una característica frecuente en las películas de este género es que la clave se encuentra casi desde el principio en el subconsciente de alguno de los protagonistas. Esto sucede de manera casi sistemática, por ejemplo, en las películas de Dario Argento: el protagonista ha visto u oído algo a nivel subliminal que resulta vital para resolver la trama, pero no recuerda lo que es o no es consciente de saberlo. En su lugar, tiene una extraña sensación de que algo no cuadra o de que tiene una información valiosa en la punta de la lengua. No será hasta el clímax, cuando un regreso a las condiciones que produjeron esa sensación en origen le permitan tomar consciencia de lo que sabe, que el personaje encaje las piezas. Normalmente esto desemboca o coincide con un enfrentamiento final con el asesino. A veces, sucede incluso que el asesino revela su identidad voluntariamente y es entonces cuando el personaje interpreta correctamente lo sucedido, cuando realmente ya no es necesario para resolver el misterio.

En otras historias, la clave aparece como un desliz del asesino que, accidentalmente, dice unas palabras, hace un gesto o de alguna otra manera se revela por descuido cuando está bajo su fachada de personaje secundario. En ese momento, un *flashback* nos recuerda que ese gesto, palabras o lo que sea han sido idiosincráticos del asesino, haciendo que la conexión sea evidente. Lo normal aquí es que el asesino note la reacción del protagonista que ha hecho la conexión y esto le empuje a tratar de silenciarle en el enfrentamiento final. No es raro que este recurso se utilice cuando el asesino se las había ingeniado para inculpar a otro y parecía que la historia estaba ya resuelta.

En cualquier caso, la clave es un giro final, un elemento sorpresa que nos descoloca y produce un vuelco de la historia. Debe ser lo bastante tramposa para que sea imposible de descubrir y, al mismo tiempo, mantener cierta verosimilitud adecuada para mantener la ilusión de coherencia. Ahora bien, si hay que elegir entre coherencia y sorpresa, definitivamente el género opta por la sorpresa, así que no escatimes en este aspecto, incluso si el resultado es más delirante de lo esperado:

si funcionó para los directores de cine de este género, no hay razón para que no te sirva a ti. Piensa, en todo caso, que gran parte de los pistas de los personajes podrían estar finalmente equivocadas: quizás los testimonios de las personas eran falsos o erróneos y otras pistas eran simplemente circunstanciales o estaban incompletas. Si crees que en todo caso hace falta una explicación final puedes recurrir al explotado recurso del **epílogo explicativo** (ver página 25).

No improvises una clave, escoge una cuidadosamente y escríbela en el guión de la trama en el sitio correspondiente de la ficha de historia. En términos de juego, la revelación de la trama ocurrirá normalmente cuando el nivel de amenaza sea 9 ó 10 y el personaje que recibirá este descubrimiento será aquel con el nivel de obsesión más alto en ese momento que cumpla los requisitos para obtener la clave (por ejemplo, haber presenciado un asesinato o ser familiar del asesino). Ni que decir tiene que si un personaje obtiene la clave mientras el asesino está a solas con otro conseguirás un gran golpe de efecto.

-
- En el intento de asesinato que presenció, la supuesta víctima era realmente quien empuñaba el cuchillo y trataba de matar al hombre con el que forcejeaba.
 - En el sueño/requerdo recurrente en que su madre estaba atada y prisionera del asesino, ella sonreía de felicidad.
 - Cuando fue testigo del asesinato de la cuarta víctima, quien pronunció las palabras "Yo las maté a las tres" fue la víctima, no el asesino.
 - Cuando visitó el escenario del primer asesinato, en la pared llena de máscaras había un espejo y, en él, aparecía reflejado el rostro del asesino, que confundió en su momento con otra máscara.
 - En su recuerdo de infancia sobre el asesino, del que solo se veía la cara, acechando a su padre entre los setos, realmente lo que vio fue a su padre sosteniendo la cabeza decapitada de un hombre.
 - Al volver al lugar del primer crimen descubre que el umbral de la puerta en el que vio al asesino es realmente un espejo, dándose entonces cuenta de que el asesino es él mismo.
 - Al volver al escenario del primer crimen, un personaje se da cuenta de que lo que creía un cuadro era en realidad un espejo en el que vio reflejado el rostro de la madre del pianista.
 - Entre los discos de Isabella hay uno con la extraña melodía que tararea el asesino.
 - La foto de un antiguo periódico muestra que, de pequeño, la madre de Pietro le obligaba a vestir de niña.
-

Las dos caras del asesino

El asesino del *giallo* parece una persona normal, perfectamente cuerda y equilibrada la mayor parte del tiempo, pero se transforma para cometer sus horribles crímenes. Al ser descubierto finalmente, el asesino nos muestra su locura en toda su plenitud y, la verdad, llegamos a plantearnos cómo es posible que haya pasado desapercibido... Es una convención del género, así que aceptamos esta dualidad del asesino que aparecerá entonces en la trama como dos personas distintas: la normal, representada en la historia por un personaje secundario, y el loco homicida. Esto supone que ambas facetas tendrán fichas distintas con puntuaciones diferentes: tal vez en su vida normal el asesino sea muy introvertido y poco lúcido, mientras que al disponerse a matar se vuelve mucho más inteligente y locuaz. Sí, también hay una razón de fondo de carácter mecánico, y es que los jugadores no podrán deducir quién es el asesino por ver los dados que tiras en un reto concreto.

Normalmente, la faceta normal será la que tenga puntuaciones más bajas, ya que el asesino se expresa en su máxima potencia cuando mata. La interacción puede ser una excepción, ya que el asesino puede volverse retraído en su faceta homicida y ser, en cambio, muy sociable cuando lleva su vida normal. En todo caso, dos fichas diferentes, con puntuaciones diferentes, rasgos distintos y también sus propios hitos. Esto llega al extremo que quieras: ¡el asesino podría ser zurdo cuando mata y no serlo en su vida normal!

La dualidad del asesino es, en la mayoría de los casos, algo voluntario hasta cierto punto. No existe una ruptura mental completa entre ambas caras del personaje y puede pasar de una a otra en un instante por simple conveniencia. La faceta normal puede ser una simple fachada cuidadosamente construida para guardar las apariencias o, por el contrario, la mitad asesina puede ser una explosión fuera de lo normal que canaliza toda la energía del personaje.

En el caso más extremo, y no muy frecuente en el *giallo*, la faceta normal puede ignorar la existencia de la otra. Es decir, un personaje es el asesino, sin saberlo, en una disociación de la personalidad completa. La mitad asesina puede tener acceso a los recuerdos de la mitad normal, en cambio, y los usa en su ventaja a total discreción. Este es el recurso perfecto para convertir a un personaje principal en asesino sin que el jugador que lo interpreta sepa nada. Como director, te corresponde a ti manejar la mitad oscura del personaje que, por su parte, estará sin saberlo luchando por atraparse a sí mismo. Mediante sueños o experiencias alucinatorias, el personaje puede creer ser testigo de algún crimen, sin entender hasta qué punto fue participe en el mismo.

Violencia fortuita

Otro ingrediente habitual del *giallo* son las explosiones repentinas de violencia al margen del asesino. La idea es transmitir que el mundo es un lugar

peligroso y violento y que los personajes no están a salvo prácticamente en ningún sitio. Estos momentos de violencia inesperada están normalmente desconectados de la trama y resultan profundamente chocantes y arbitrarios. Los disparadores son personajes secundarios sin nombre (con frecuencia animales como, por ejemplo, perros o ratas) que atacan violentamente a los protagonistas muchas veces sin provocación de ningún tipo ni motivo aparente.

Otro giro de tuerca

Los giros tramposos son uno de los elementos definitorios del *giallo*. En términos generales, si las sospechas se arremolinan alrededor de un personaje y todo apunta a su culpabilidad... entonces es que es inocente y muy posiblemente se convierta en la próxima víctima. Abusar de este recurso puede terminar perdiendo su efecto, pero nada que no puedas solucionar con nuevas vueltas de tuerca: el sospecho muerto no está muerto realmente y finalmente sí es el asesino.

Por nuestra propia experiencia, estos giros de la trama funcionan mejor en la mesa de juego que en la pantalla, donde la suspensión de la incredulidad es más frágil. A pesar de todo, un abuso del recurso puede provocar el efecto contrario al esperado: nada sorprende cuando puedes esperar cualquier cosa.

-
- Un protagonista ve al asesino e identifica por su indumentaria que pertenece a un grupo profesional particular (por ejemplo, que es sacerdote porque lleva una sotana). Finalmente el asesino no es un sacerdote, sino simplemente se disfrazaba como tal.
 - Cuando el asesino actúa se intuye que es una mujer por su uñas pintadas y su vestimenta (por ejemplo, se ven sus zapatos de tacón y medias). Sin embargo, finalmente se descubre que el asesino es un hombre que se traviste para matar.
 - En una grabación musical que ha captado de manera accidental el primer asesinato, se escucha el llanto desesperado de una mujer: la víctima. Posteriormente se descubre que cuando se realizó la grabación la víctima llevaba ya unos minutos muerta, por lo que el llanto debe corresponder a la asesina.
-

Un final "feliz"

Desmarcándose de otros subgéneros del terror, el *giallo* tiene casi siempre un final "feliz": el asesino es descubierto, atrapado y, con frecuencia, paga con su vida



los crímenes cometidos. Al menos uno de los protagonistas sobrevive por tanto al enfrentamiento final

Este contundente final para el asesino tiene como resultado (o quizás es consecuencia de) que no haya tradición de secuelas en el *giallo*. Así es, cuando la historia termina no hay rescaldo de duda de que la pesadilla ha terminado. Incluso cuando el asesino acaba en prisión la historia deja claro que no habrá continuación posible.

Por supuesto, esa certeza es mucho más categórica cuando el asesino muere, en unos casos por su propia mano al ser descubierto y en otros casi accidentalmente en el enfrentamiento final con el protagonista. Y este último detalle es importante también: el protagonista no busca la muerte del asesino, ni venganza de ningún tipo: todo lo más justicia. Y es que, como hemos comentado anteriormente, la obsesión es el principal motor de su búsqueda. Es por ello que en la lucha final el protagonista no quiere matar al asesino: no se rebajará a su altura. Sin embargo la fatalidad hará que la situación se resuelva de un modo truculento.

En términos de reglas, los personajes protagonistas de **Profondo Giallo** conservan la protección de guión siempre que su nivel de obsesión sea igual o mayor que el nivel de amenaza actual de la historia. Sin embargo, perderán el derecho a emplear esta regla para el resto de la historia en cualquier momento en que inicien una acción ofensiva contra el asesino.

Ejemplo: Elisa y Marc registran un viejo almacén abandonado donde creen que el asesino ha estado escondiéndose. Elisa tiene obsesión 6 y Marc obsesión 8, ambas mayores que el nivel de amenaza actual, que es 5. Convencidos de que el asesino no está allí deciden separarse para registrar el almacén más rápido. Elisa recoge una sala llena de maniquíes cuando uno de ellos se abalanza contra ella empuñando un cuchillo: ¡el asesino les estaba esperando! Jugador y director hacen tiradas enfrentadas y Elisa vence la oposición: logra desembarazarse del asesino y al forcejear con el cuchillo le hace un corte en el brazo. Pese a que Elisa ha herido al asesino, no pierde la protección de guión ya que Elisa no emprendió la acción ofensiva: solo estaba defendiéndose. Atraído por el ruido, Marc aparece en escena y se precipita contra la figura embozada que está atacando a su compañera. Ruedan los dados y el asesino vence esta oposición, por lo que hiere a Marc. Además, Marc ha perdido la protección del guión durante el resto de la historia, ya que ha emprendido una acción ofensiva contra el asesino (aunque el dañado haya sido él).

Esta idea del final feliz, de la supervivencia del protagonista frente al asesino se solventa incluso con momentos absolutamente *deus ex machina*: cuando el asesino está a punto de asestar el golpe definitivo y mortal a su última víctima cae abatido por disparos y vemos cómo un secundario o incluso extras de la policía aparecidos *in extremis* terminan con él.

Epílogo explicativo

En muchas ocasiones, el clímax de las historias de *giallo* se supera dejando cabos sueltos y una sensación poco gratificante de que no todas las piezas del puzzle encajan. Aunque quizás desde el punto de vista de la calidad de la historia se consiga un resultado más redondo si todo queda explicado satisfactoriamente en el desenlace final, la propia naturaleza tramposa de los giros de guión que utiliza el *giallo* puede hacer imposible que no queden preguntas importantes sin respuesta al final de la historia.

Por esta razón el género recurre con frecuencia al uso del epílogo explicativo. Se trata de una escena corta ambientada días después del enfrentamiento final con el asesino. En ella se recapitulan los hechos ocurridos aclarando todas las cuestiones que habían quedado sin respuesta.

Suele tomar la forma de un diálogo entre dos personajes, normalmente el protagonista y algún secundario involucrado en la investigación, como un policía o un

periodista. Uno de los dos plantea al otro las preguntas que la historia ha dejado sin responder y juntos encajan las piezas finales del puzle.

Es común que este epílogo se describa información nueva sobre el pasado del asesino que no se conocía hasta el momento y que explica mejor sus motivaciones o sus actos, pero también ocurre con frecuencia que las respuestas ofrecidas en el epílogo sean mera especulación plausible, es decir, lo que la explicación que los personajes dan a los hechos sin respuesta. Incluso en este último caso, no hay que olvidar que esta información que los personajes elucubran procede en último término del creador o director de la historia, por lo que podemos considerarla como cierta.

En las partidas de **Profondo Giallo** puedes usar el epílogo explicativo de esta manera para resolver las incógnitas que los jugadores tengan al final de la historia. En lugar de contestar sus preguntas fuera de juego, este recurso te permite hacerlo como colofón a la historia, lo que la dotará de una sensación de cierre mayor.

Para ello simplemente plantea una escena final con uno o más de los protagonistas supervivientes y un secundario con nombre que haya cruzado su camino con ellos durante la parte de investigación de la historia. Deja que los jugadores, en boca de sus protagonistas, planteen al secundario cualquier interrogante que se les presente sobre las motivaciones del asesino, los hechos ocurridos o lo que sea. El secundario tendrá todas las respuestas necesarias, aunque en algunos casos se presenten en forma de hipótesis o especulaciones suyas.

Ni que decir tiene que podemos emplear el epílogo explicativo de manera planeada, tras una historia en la que intencionadamente se dejaron muchas cuestiones sin explicar, pero también podemos recurrir a él cuando el devenir de la historia haya dejado información sin salir a la luz que haga difícil de entender el conjunto de la misma.

Lo fantástico en el *giallo*

Con una cierta frecuencia, el *giallo* coquetea con el género *fantastique*: se introducen en la historia pequeños toques de carácter sobrenatural o de carácter pseudocientífico. Son siempre detalles de fondo, casi nunca una parte importante de la trama, sino más bien pinceladas de color o un mecanismo para explicar ciertas cosas que de otro modo serían difícilmente justificables.

La percepción extrasensorial es uno de los recursos más utilizados de este modo. Un personaje, habitualmente un secundario, está dotado de alguna clase de facultad psíquica que le permite ver el futuro o el pasado o de percibir las emociones o atisbos de los pensamientos. Estas visiones son vagas e imprecisas y en realidad inútiles para atrapar al asesino, más bien tienen la función de poner en peligro al vidente (al que el asesino considerara rápidamente una amenaza) y de introducir, en todo caso, algún elemento que solo será comprendido cuando se revele la clave (ver página 20). Una idea utilizada en ocasiones es la de que el vidente

sueño con los asesinatos o, más bien, con versiones surrealistas de los mismos. Una visión onírica de ese tipo puede ser un escondite perfecto para la clave.

No llenes tus partidas de **Profondo Giallo** de poderes psíquicos y hechos inexplicables (o sí, pero hazlo sabiendo que abandonas el canon del género). En lugar de eso, puedes dejar que uno de los protagonistas tenga algún tipo de percepción extrasensorial, sin control sobre ella, y utilízala al servicio de la historia: el personaje verá lo que tú quieras y si trata de usar esa información con la policía lejos de creerle le considerarán sospechoso. O puedes introducir un secundario con ciertas dotes de adivinación y jugar con la incertidumbre de los protagonistas sobre si tiene poderes genuinos o se trata de un simple farsante.

Otra licencia del género que se puede encontrar en algunas historias se refiere a temas científicos o médicos. Si bien no es una constante, hay varios ejemplos en los que la trama de la historia involucra cuestiones fantásticas respecto a estos temas, por ejemplo cabezas cortadas que viven unos segundos y son capaces de hablar o análisis genéticos (en los que se confunden conceptos de gen y cromosoma) que permiten saber si una persona tendrá predisposición a convertirse en un asesino.

Sin llegar a la ciencia ficción, puedes introducir alguno de estos desconcertantes elementos en tus historias de **Profondo Giallo**. Estate atento, eso sí, para la perplejidad de tus jugadores: estamos hablando de elementos que en los años 70 ya eran de dudosa verosimilitud... Aquí tienes algunos ejemplos:

-
- Recientes investigaciones han mostrado que la activación de las retinas en el momento de morir puede utilizarse para reconstruir la última imagen que vio un fallecido.
 - Mediante una milenaria técnica de acupuntura, se puede paralizar completamente a una persona clavando una larga aguja en el lugar apropiado de su nuca.
 - Se ha desarrollado una droga experimental que borra totalmente las 24 últimas horas de la memoria de una persona.
-

Llevado al extremo, el *giallo* se ha mezclado con otros géneros más fantásticos en bastantes ocasiones (*Phenomena*, *L'assassino ha riservato nove poltrone*, *Inferno*). Utiliza las reglas de mezcla de géneros descritas en la página 139 del manual básico para combinar tus géneros favoritos con lo descrito en este suplemento.

SERGIO M. VERGARA
Y MANUEL J. SUEIRO
PRESENTAN

IL ROTTO SBATTITTO



DEL MERLO BIANCO

EL ROTO ALETEO DEL MIRLO BLANCO

Género:

Giallo. Sigue todas las reglas del género descritas en este manual.

La clave: Carla tiene a Franco en su casa.

Síntesis:

Los desfiles de moda comienzan a crear tendencia y una serie de diseñadores se unen para comenzar una temporada de moda en Milán con algunos modelos internacionales. Sin embargo, la noche antes del desfile inaugural una modelo es testigo del brutal asesinato de una de sus compañeras. Desde ese instante comienza una carrera por desenmascarar al asesino.

Reparto:

Los personajes principales de esta historia son miembros del mundo de la moda, ya sean modelos o gente relacionada con los mismos como son maquilladores, fotógrafos, managers, etc.

Uno de los personajes protagonistas (un/una modelo) será el testigo del asesinato, y tendrá ese hito. Al menos un personaje femenino tendrá el siguiente hito: *Tuvo un romance breve con Franco* (fotógrafo).

A continuación presentamos algunos personajes secundarios con nombre pensados para ser usados en esta historia.

Alessio Rossi

Inspector de los Carabinieri

Acción 2: Pistola +1, Golpear +1. **Interacción 4:** Burocracia +2, Aceptar sobornos +1, Cascarrias +1. **Cognición 3:** Investigación +2, Encontrar claves ocultas +1.

Hitos: *Ha tenido varios escándalos a sus espaldas. Promocionado por méritos propios.*

Complicación: Odiado hasta por sus compañeros.

Alessio es un hombre amargado de unos 55 años, más centrado en los temas burocráticos que en la resolución de casos. Comenzó su carrera policial siendo uno de los primeros de su promoción, pero poco a poco fue cayendo en el hastío del “cuerpo” y comenzó a recibir sobornos para pasar por alto algunos delitos.

Finalmente y asqueado de sí mismo, decidió promocionar a inspector y tener algo más de autonomía. Ahora se ocupa de casos de asesinato, aunque pocas veces hace el esfuerzo necesario para resolverlos.

Mike Wolfman

Manager de Amanda

Acción 2: Defensa personal +2. **Interacción 4:** Negociar +2, Seductor +1, Contactos +1. **Cognición 3:** Saber de moda +2, Finanzas +1.

Hitos: *Joven millonario. Se ha acostado con casi todas sus “chicas”.*

Complicación: Posesivo con sus chicas.

Mike es todo un seductor que quiere tener a sus chicas muy cerca de él. Celoso de sus posesiones, procura tenerlas controladas para ganar el dinero que le permite llevar la vida que lleva.

Las mujeres que ya son “demasiado mayores” para despuntar, las acaba colocando a otros managers de segunda o las recomienda para películas de dudosa calidad.

Otros secundarios

Otros personajes secundarios para usarse como sospechosos son:

Abelardo Russo

Fotógrafo homosexual compañero de Franco. Son muy buenos amigos.

Lena Sachs

Modelo compañera de Amanda. Alguna vez han tenido algún roce por envidias.

Agata Ranieri

Modelo y conocida aventura de Franco.

Cirilo Pellegrini

Manager enemistado con Mike por unos problemas del pasado.

Asesino:**Asesino de la moda***Violento asesino vengativo*

Acción 4: *Escurridiza +1, Hermosa +1, Asesinato con violencia +2. Interacción 3:* *Parecer tímida +2, Sonrisa inocente +1. Cognición 2:* *Mujer de mundo +2.*

Hitos: *Abandonó el hogar de sus padres con 16 años. Ha sabido buscarse la vida desde entonces.*

Identidad: Carla Tabone.

Carla es una mujer de mundo que abandonó a su familia a una edad temprana. No le costó mucho encontrar un trabajo digno y poco a poco fue escalando hasta hacerse maquilladora de una agencia de modelos internacional. En sus viajes con la agencia y en las distintas pasarelas en las que ya ha participado como parte del staff, Carla ha conocido a muchas chicas del sector, entablando amistad con ellas rápidamente.

También le sirvió para conocer a Franco, un fotógrafo con fama de mujeriego a quien ella "podría cambiar". Desde el primer momento se enamoró de él y sabía que Franco también terminaría por considerarla la única mujer de su mundo.

Por eso, cuando vio a Franco tonteando con una de las modelos con las que trabajaba, no pudo sino abalanzarse sobre ella y clavarle unas tijeras en la nuca ante la atónita mirada de Franco. El fotógrafo intentó ayudarla, pero ya era tarde para la joven modelo. Franco emprendió a golpes contra Carla, y esta no pudo más que golpearle para defenderse, dejándole inconsciente.

Carla se llevó al herido Franco a casa, y le mantiene allí a su lado, herido y sin apenas fuerzas, pero siempre a su lado, mientras elimina a su competencia.

Escenario:**Milán 1970***Gran ciudad italiana*

La ciudad de Milán se encuentra ubicada al oeste de la región italiana de Lombardía y ha sabido erigirse como una majestuosa ciudad cosmopolita. La ciudad está prácticamente en todo su esplendor, destacando como centro comercial e industrial y comienza a ser valorado como un lugar de referencia en la moda a nivel internacional.

Descriptor: *Más de un 1.700.000 habitantes. Milán tiene el aspecto de una metrópolis moderna con rascacielos de cristal, metal y grandes almacenes. Imponentes palacios e iglesias góticas.*

Hitos: *Ciudad en continua expansión. Cuna y cumbre de la moda. Ha sufrido atentados como el de Piazza Fontana.*

Palazzo Reale di Milano*Importante centro cultural*

El Palazzo Reale de la ciudad de Milán, fue desde la Baja Edad Media la residencia de regentes y centro político de la ciudad. Desde 1920, el palacio pasó a ser propiedad estatal y se remodelado para recibir a turistas y ser sede de muestras y exposiciones.

Descriptor: *Gran palacio real. Originariamente constaba de dos grandes patios aunque actualmente sólo conserva uno. Tiene varias salas dispuestas para exposiciones. Habilitado para albergar eventos de moda.*

Hitos: *Centro político desde los siglos XI al XV. Napoleón fue regente en dicho palacio. Bombardeado en 1943.*

Banda Sonora:**Guess What - Mondo Giallo****Asesinatos:** "Fiumi Di Sangue"**Desfile de moda:** "Il Mare"**Investigación Policial:** "Cinque Vittime"**Tensión:** "Sulle Tracce Del Killer"

Trama:

La trama comienza con uno de los personajes principales, una modelo en la sala de maquillaje, terminando de arreglarse tras un duro día de trabajo previo al evento inaugural. De pronto escucha un ruido cerca de donde está y, al aproximarse, descubre a una pareja discutiendo. No se les puede ver bien por la luz del lugar. La protagonista decide esconderse y escuchar en qué acaba eso. El hombre intenta alejarse pero la mujer no le deja, y antes de darse cuenta, la discusión llega a más, y el hombre comienza a estrangular a la mujer tras un forcejeo. En ese momento el personaje protagonista cae desmayado.

- 2 El personaje protagonista despierta rodeado de gente. Le están intentando reanimar, parece que cayó inconsciente. ¿Fue todo un sueño? Inmediatamente, el inspector Alessio quiere tomar declaración al personaje por si ha podido ver algo, constatando que no se trata de un mero sueño. Mike está muy molesto por lo ocurrido ya que la víctima que han encontrado en el suelo es Amanda.
- 3 Carla se muestra como un apoyo para los personajes principales, al fin y al cabo Amanda también era compañera suya. Se hace notar la ausencia de Franco, la gente pregunta por él. Mike sospecha de Franco ya que es conocedor de su fama de mujeriego. Muere otra de las chicas del grupo: otro conocido romance de Franco.
- 4 Comienza la pasarela de moda en Milán, y el nivel de obsesión de los personajes marca las pistas que van encontrando: un par de guantes negros de Franco en alguna de las víctimas, pistas falsas... Mike está cada vez más obsesionado con que Franco es el culpable. Todo parece ser sospechoso y ellos deben seguir con su trabajo. Por su parte, el asesino vuelve a atacar, asesinando a un personaje secundario (Mike o algún ayudante).
- 5 En pleno auge de la semana de la moda, las investigaciones llevan a los personajes protagonistas a un callejón sin salida. Carla les comenta a alguno de los personajes que ha em-

pezado una relación con un chico y está muy feliz pese a las circunstancias. Franco sigue sin aparecer y las muertes que se le atribuyen son cada vez mayores. El personaje protagonista que fue testigo tiene un sueño/recuerdo en el que ve a Franco discutiendo con Amanda. Los personajes con el hito de ser romances de Franco reciben una llamada de una voz ronca diciendo "Vas a morir, puta". Aprovechando el cierre del recinto y los últimos arreglos de los protagonistas tras una dura jornada, el asesino ataca al personaje protagonistas con este hito, con menor valor de obsesión.

- 7 Alessio Rossi parece tener pruebas interesantes para la captura del asesino y se cita con los protagonistas. Sin embargo, al llegar descubren el cuerpo del policía brutalmente asesinado. Entre algunos de sus papeles puede verse que las mujeres víctimas son romances de Franco y se descubre que este tuvo un romance con Carla, haciéndola blanco del asesino. El asesino aprovecha que están ensimismados con esto para atacarles ocultando su rostro con un pasamontañas. El ataque acaba con el asesino escapando tras una persecución por las azoteas.
- 9 La trama está llegando a su fin. Los personajes van a casa de Carla para advertirla de que puede ser la próxima víctima. Irrumpen en la casa por temor a que le haya pasado algo y allí se encuentran con un Franco putrefacto atado a la cama. En ese momento, la protagonista testigo recuerda como un *flash* lo ocurrido; No era Amanda, sino Carla quien discutía con Franco. En el suelo estaba el cuerpo de Amanda ya muerto.
- 10 En ese momento aparece Carla para contarles lo mucho que ama a Franco y que ya no le volverá a ser infiel. Les cuenta cómo arremetió contra Amanda y cómo Franco, confundido, intentó ayudarla. Carla tuvo que golpearle para hacerle entrar en razón, y le llevó a su casa, para darle el cariño que necesitaba. Se enfrenta a los personajes protagonistas que queden. Finalmente es capturada entre horribles gritos al verse separada de su amado.

Amenaza:

IL DOLCE PROFUMO DELL'OPERA MACABRA

EL DULCE AROMA
DE LA OBRA MACABRA

DE SERGIO M. VERGARA



Género:

Mezcla de *Giallo* con *Slasher*:

- ✦ El director puede hacer uso de una complicación gratis.
- ✦ La protección del guión de los protagonistas desaparece cuando el nivel de amenaza llega a cinco. Utiliza reglas de reemplazo.

La clave: Las fotos del cuarto bajo la escalera.

Asesino:

Dada la estructura de esta historia, el director puede decidir cambiar el asesino por Gabriele y Bruno, cambiando los hitos, la identidad y adaptando mínimamente la historia.

Sombra

Asesino Misógino

Acción 4: *Arma blanca +2, Torturar +2. Interacción 3:* *Mirada tranquilizadora +2, Voz pausada +1. Cognición 2:* *Vida de Campo +1, Saber mentir +1.*

Hitos: *Criado por su madre. Aprendió a ser un depredador para cazar a las mujeres. Se disfraza de mujer para no levantar sospechas.*

Identidad: Paola Ricci.

Paola es una mujer sencilla y tranquila. Sabe hablar con una voz pausada, que transmite serenidad a todos aquellos con los que habla, pero esconde en su interior a un auténtico asesino despiadado. En verdad, Paola es un hombre, Paolo Ricci.

Se crió con su madre en la casa que ahora alquila. La madre de Paolo le mantenía encerrado y no le dejaba tener contacto con otros niños y mucho menos con las niñas. La madre de Paolo era muy posesiva y nadie podía acercarse a su niño y amante.

Cuando su madre apareció muerta en el bosque, Paolo comenzó a tomar las riendas de su vida. Se hizo pasar por mujer y se fue a vivir a Belluno. Arregló la casa de su madre alquilándola como casa para vacaciones y seminarios y ganando un dinero que le permite vivir.

Sin embargo, su madre le marcó más de lo que quisiera, y siempre que ve alguna chica guapa, no puede refrenarse y desea asesinarla de la manera más humillante posible. No puede huir de su parte femenina y verlas le atormenta.

Síntesis:

Un grupo de alumnos de un seminario sobre artes van junto con su profesor a una casa en el monte en la zona del río Piave. El seminario se convierte en una masacre mientras el plantel de sospechosos se va incrementando sin saber quién es el verdadero asesino ni sus motivaciones.

Escenario:**Serra**

Casa de campo de Paolo

Serra es una preciosa casa de dos plantas hecha de madera en un paraje excepcional entre el río Piave y los Alpes orientales.

Originariamente era la casa donde se crió Paolo, pero tras la reforma, está perfectamente habilitada para admitir a varios turistas e incluso impartir seminarios.

Descriptores: *Dos plantas con seis habitaciones, dos salones, tres baños, una sala de estar y un pequeño granero. Es el lugar favorito del profesor Mancini para impartir sus cursos. A unas dos horas en coche de Belluno (ciudad más cercana). Si ha llovido mucho el camino hasta la casa es impracticable en coche. En el salón hay un retrato enorme de la madre de Paolo.*

Hitos: *Tiene un sótano oculto donde Paolo era encerrado. Algunas mujeres han sido violadas allí.*

Banda Sonora:

VVAA - Profondo Rosso (Gold Tracks)

Sombra: "Profondo Rosso (Originale)"

Descanso Curso: "Death Dies (Originale)"

Accidente Anna (y desaparición): "Profondo Rosso (Paura 3)"

Hombre tras los árboles: "School At Night (Lullaby-child Version)"

Sotano: "School At Night (Lullaby Music Box Version)"

Reparto:

Los personajes principales comienzan siendo distintas alumnas del seminario de arte del profesor Gabriele Mancini. Todos serán mujeres jóvenes, inteligentes y atractivas pertenecientes a distintas artes: fotografía, pintura, escritura, danza... Por tanto, los personajes principales deben tener un hito relacionado con esto.

Según avance la trama, aparecerán nuevos personajes secundarios. Estos pueden usarse como tales o directamente como personajes de reemplazo.

Gabriele Mancini

Profesor de artes

Acción 1: *Extremadamente alto* +1. **Interacción 3:** *Reservado* +2, *Tocón* +1. **Cognición 5:** *Artes artísticas* +2, *Introspección* +2, *Psique* +1.

Hitos: *Tiene varios libros escritos sobre el subconsciente y el arte. Respetado en universidades extranjeras.*

Complicación: *Se enamora fácilmente de sus alumnas.*

El profesor Gabriele Mancini es un experto en el campo de las artes, siendo capaz de sacar el potencial de los artistas con sus técnicas novedosas. Para ello, tiene un seminario anual que dura nueve días en el que los artistas descubren su yo interior. La mayoría de sus alumnos vuelven metamorfoseados: su yo interior ha sublimado excediendo su cuerpo físico. Ahora es un verdadero artista.

Su aspecto es el de una persona alta y extremadamente delgada, algo que no le ha impedido aprovechar su posición para consumir sus placeres con las mujeres más jóvenes ávidas de nuevas “experiencias artísticas”.

Anna Argenti

Alumna aventajada

Acción 3: *Danza* +3. **Interacción 3:** *Amable* +2, *Inquieta* +1. **Cognición 3:** *Música* +2, *Historia del Arte* +1.

Hitos: *Llegó hace unos años al pueblo, pero ya es uno más de la comunidad. No se habla con su hermana desde hace más de una década.*

Complicación: *Impulsiva.*

Anna siempre fue una muchacha dotada de una sensibilidad especial por las artes. Finalmente se decantó por la danza, tras mucho experimentar con distintas disciplinas. Encontró en el profesor Gabriele Mancini la fuerza y el impulso que necesitaba para dar rienda suelta a su energía, y canalizarla en la danza.

Hace unos días decidió romper con Bruno, su novio de toda la vida. Notaba que le limitaba en su expansión creativa, y necesitaba más espacio para desarrollarse.

Bruno Visconti

Bruno Visconti

Acción 4: *Deportista* +2, *Buena forma* +2. **Interacción 3:** *Atento* +2, *Amable* +1. **Cognición 2:** *Universitario* +2.

Hitos: *Tiene fama de buen chico. Anna ha sido su única novia.*

Complicación: *Haría cualquier cosa para recuperar a Anna.*

Bruno es un joven universitario de una pequeña ciudad de Palermo. Era vecino de Anna, y desde pequeño se enamoró de ella. Cuando se dieron el primer beso, su vida cambió, vio que todo cobraba un nuevo sentido.

Su relación duró casi ocho años, hasta que Anna conoció al profesor Gabriele y le llenó la cabeza de fantasías. Anna siempre quiso ser artista y a Bruno le parecía una idea estupenda, pero no confía en el profesor y en sus métodos “modernos”.

Por eso, cuando se enteró que Anna volvería al seminario otro año más, decidió ir a buscarla e intentar arreglar las cosas con ella. Esta es su última oportunidad.

Caterina Alighieri

Doctora en Belluno

Acción 2: *Precisa* +1, *Aguante* +1. **Interacción 3:** *Arisca* +2, *Tranquilizadora* +1. **Cognición 4:** *Medicina* +3, *Veterinaria* +1.

Hitos: *Siempre ha vivido en Belluno. Recorre todos los pueblos de la zona ejerciendo de médico y veterinario.*

Complicación: *Preocupada por sus pacientes.*

Caterina se crió y siempre vivió en Bellune. Tiene sueños de salir de allí, aunque sea con una beca mal pagada, pero su trabajo siempre le ha retenido. Entre la propia ciudad y los pueblos de alrededor, Caterina tiene trabajo de sobra ejerciendo como médico y en ocasiones como veterinario.

Su vida tampoco le ha permitido entablar ninguna relación estable con ningún hombre, algo visto por algunos de sus vecinos como algo extraño para una mujer como ella.

Otros secundarios

Algunos secundarios que también pueden usarse son:

Irma Bellusci: Alumna del curso del profesor Gabriele Mancini.

Ilaria Ricobonno: Alumna del curso del profesor Gabriele Mancini.

Magdalena Manfredi: Alumna del curso del profesor Gabriele Mancini.

Trama:

La historia comienza con los personajes principales llegando a Serra en un pequeño minibus, acompañados por el coche del profesor Gabriele, donde también va Anna. Allí les está esperando Paola con una sonrisa afable. Paola estará sorprendida de que esta vez solo haya chicas y con los personajes principales será cortés pero distante, incluso como si fuera tímido. Les dejará las llaves y se despedirá de ellos, mientras el minibus se va y no regresará hasta dentro de nueve días.

- 1 El día de llegada es para que los asistentes al curso se acomoden para los próximos nueve días de seminario. Tendrán el día libre y podrán pasear por la zona. Al llegar la noche, Anna se meterá en la habitación del profesor. Al día siguiente comienza el curso de manera normal.
- 2 Anna sufre un accidente en uno de sus paseos y aparece cojeando con una torcedura importante en el pie. El profesor va a Belluno a avisar a un médico. Los personajes ven a alguien espíandolas entre los árboles (Bruno). Esa noche, desaparece Anna dejando un charco de sangre en su cama.
- 3 Los personajes protagonistas se dan cuenta de la ausencia de Anna y solo les queda esperar a que llegue el doctor y el profesor Gabriele. Nuevamente, los personajes principales ven a una persona entre los árboles. Esa noche, alguien entra en la casa a escondidas y asesina a uno de los personajes secundarios.
- 4 Bruno lleva varios días espionando a escondidas lo que ocurre en la casa, pero no se atrevía a acercarse para hablar con Anna. Por fin, y tras pasar un par de días en los que no la ve, decide ir a la casa a buscarla. Los personajes principales le reciben y les cuenta su historia. Esa noche el asesino

hace su aparición matando al personaje principal con menor nivel de obsesión. Puedes usar las reglas de reemplazo.

- 6 Llega la doctora Caterina en su coche todo terreno. La doctora llega sola, ya que parece que el profesor se ha quedado un día más en Belluno. Los personajes principales ponen al día a Caterina de lo sucedido y esta propone ir a Belluno en busca de ayuda al ver el cuerpo despedazado. El suelo está muy embarrado por lo que no pueden usar el coche de Bruno. Al llegar al todoterreno de Caterina, se dan cuenta que alguien ha roto el motor.

Los personajes supervivientes escuchan ruidos bajo la escalera principal. Encuentran la entrada secreta al sótano y el cuerpo mutilado y violado de Anna. Allí verán una serie de fotos de la infancia de Paola en las que se ve que es un niño y no una niña. Tendrán que pasar una noche más hasta la llegada del profesor o hasta que mejore el tiempo. Esa noche son atacados por el asesino nuevamente, matando a varios personajes.

- 8 Llega el profesor Gabrielle y se encuentra la situación. En ese momento, los personajes supervivientes pueden ver de manera sospechosa al profesor. Tras sopesarlo, deberían decidir recoger sus cosas y buscar a las autoridades. El asesino elimina al profesor mientras prepara las cosas.
- 10 Finalmente un asesino enguantado y portando un cuchillo hace acto de presencia, atacando a los supervivientes. Su rostro está cubierto, y durante el enfrentamiento final debería ser derrotado por los supervivientes. Cuando sea capturado verán que el asesino es Paolo, y les contará cuánto odia a las mujeres y esta situación era perfecta para cumplir su venganza.

Amenaza:



SOGNI DI MORTE FREDDA

SUEÑOS DE MUERTE FRÍA
DE SERGIO M. VERGARA

Género:

Giallo. Sigue todas las reglas del género descritas en este manual.

La clave: las grabaciones subliminales induciendo al asesinato.

Síntesis:

Una joven de la clase alta acude al psiquiatra inquieta por unas extrañas pesadillas. Pronto se dará cuenta que sus horribles sueños se hacen realidad, y sus amigos mueren como ella lo está soñando, haciendo de la joven la principal sospechosa de dichos asesinatos.

Reparto:

Los personajes principales de esta historia pertenecen a un estrato social alto. Sus oficios están relacionados con la vida en la clase alta: abogados, bróker, modelos, directores de empresas... trabajos que permiten un elevado status social. Además uno de los personajes principales debe ser una mujer que tiene pesadillas muy vívidas en las que ve la muerte de sus amigos. Acude al psiquiatra (Dr. Albano Di Lorenzo) para contarle estos sueños.

La historia incluye algunos personajes secundarios que se pueden usar como personajes de reemplazo.

Alessandro Spoto

Broker con escrúpulos

Acción 2: *Tenis +2.* **Interacción 4:** *Negociar +3, Labia +1.* **Cognición 3:** *Bolsa +2, Finanzas +1.*

Hitos: *Tuvo un accidente de coche estando borracho. Siempre ha sido leal a sus amigos.*

Complicaciones: *Le cuesta que le crean.*

Alessandro tuvo un inicio en el mundo de los negocios de la ciudad de Roma espectacular, creciendo por encima de sus compañeros. Esto se debió en gran parte a su falta de escrúpulos y a su capacidad de engañar a todos los que le rodeaban.

Una noche de fiesta sin límites, tuvo un accidente de coche que le costó la vida a una pareja de jóvenes. Desde ese momento se replanteó su vida y decidió cambiar. Intenta borrar la imagen de tiburón que le cargan estando dispuesto a ayudar sinceramente a sus amigos.

Lucia Spoto

Hermana abnegada

Acción 3: *Sexual +2, Enérgica +1.* **Interacción 4:** *Belleza inigualable +2, Manipular +2.* **Cognición 2:** *Clase alta +2.*

Hitos: *Sus padres murieron cuando era muy pequeña. Su hermano siempre ha cuidado de ella.*

Complicaciones: *No suele tomar la decisión acertada.*

Lucia quiere a su hermano Alessandro. Desde la muerte de sus padres, Alessandro se ha portado como un padre, cubriendo de atenciones a la pequeña Cia, como es conocida en su familia. Ella, por su parte, se ha dedicado a vivir la vida al máximo, haciendo de relaciones públicas en un sitio u otro y aprovechando el dinero de sus padres y su hermano.

Sin embargo, aunque no lo parezca, Cia procura ganarse la vida y ayudar a su hermano en todo lo que puede, sobre todo después de su accidente de coche.

Enrico Messina

Investigador de la aseguradora

Acción 3: *Vigilar +2, Días sin comer +1.* **Interacción 3:** *Sacar información +2, Conversación +1.* **Cognición 3:** *Conocimiento policial +2, Derecho Penal +1.*

Hitos: *Lleva años trabajando en el mismo sitio. Siempre resuelve los casos más complicados.*

Complicaciones: *Se deja llevar por las mujeres bonitas.*

Enrico es muy bueno en su trabajo y eso le ha llevado a tener pocos amigos. Sus compañeros le ven como un obsesivo de su trabajo, que solo vive para él y no puede dejar un caso sin resolver.

Sin embargo, su talón de Aquiles son los trabajos en los que están involucrados mujeres jóvenes y hermosas. Ya se ha visto en alguna ocasión siendo manipulado por ellas, y no es una sensación que le guste.

Ahora su jefe quiere que resuelva el caso Spoto, y es el único en quién confía para ello. Tragará con ello aunque la joven Lucia intente enredarle.

Otros secundarios

Otros personajes que pueden usarse como sospechosos son:

Tito Plano: Abogado perteneciente al grupo de amigos.

Rita Lo Bue: Recepcionista del doctor Di Lorenzo,

Marta Colombo: Rica heredera perteneciente al grupo de amigos.

Leandro Florentinni: Viejo policía de aire cínico,

Asesino:**Pesadilla***Psiquiatra manipulador*

Acción 2: *Brazos fuertes +2.* **Interacción 4:** *Empatía +1, Conocer las emociones +1, Manipular +2.* **Cognición 4:** *Psicoanálisis +3, Psiquiatría +1.*

Hitos: *Un accidente de tráfico le dejó parapléjico. Lleva desde entonces en silla de ruedas.*

Identidad: Albano Di Lorenzo.

Albano tenía una vida profesional fructífera como psiquiatra. Era casi una eminencia y sus investigaciones le llevaron a estar en la cumbre de la sociedad científica.

Sin embargo, su vida se trunco cuando un joven rico que conducía ebrio su Ferrari embistió a un coche cercano haciendo que Albano sufriera el accidente.

Desde entonces no volvió a ser el mismo. Postrado en su silla de ruedas, comenzó a obsesionarse con el conductor borracho y con su venganza para acabar con él y todos los que fueran de su clase.

Decidió abrir una clínica privada exclusiva de ricos, y pronto vio sus frutos. Uno de los mejores amigos de aquel desalmado acudió a su consulta con unos extraños sueños. Esta era la oportunidad que esperaba Albano y pronto se puso a trabajar con su subconsciente, usando unas voces casi inaudibles en las melodías de la sala de espera y su terapia. Si conseguía inducirle a asesinar a sus amigos haciéndole creer que eran sueños, su venganza se haría realidad.

Banda Sonora:**Alessio Goblin - Goblin Greatest Hits****Entre amigos:** "Amo non amo"**Noticias de asesinatos:** "Helycopter"**Tensión / Pesadillas:** "Est"**Ambiente:** "E Suono Rock"**Final:** "Jennifer"**Escenario:****Roma***Città Eterna*

Roma es la capital y ciudad más grande de Italia. La ciudad de roma tiene una rica historia y es conocida como una de las grandes metrópolis de la humanidad. En los años 70 es toda una metrópolis que aúna sus monumentos históricos con los edificios modernos que le confiere ser capital de Italia y centro de la vida política italiana.

Descriptores: *Más de dos millones y medio de habitantes. Grandes monumentos como son el Panteón, El coliseo, El Arco de Constantino... En su interior se encuentra la Ciudad del Vaticano lo que hace tener el sobrenombre de la Capital de los dos Estados. Goza de ser capital de país y es centro de comercio y vida política.*

Hitos: *Su historia se remonta a más de tres milenios. Cuna del Imperio Romano. Ha sabido adaptarse a los tiempos modernos.*

Consulta del doctor Di Lorenzo*Consulta Psiquiátrica*

La recién abierta consulta del doctor Di Lorenzo consta de una pequeña sala de espera donde está la recepcionista de la consulta y un enorme despacho con un lujoso diván donde se tumban los clientes. El ambiente es exquisito, y Albano ha sabido decorar el despacho para transmitirle esa exclusividad y nivel económico que sus clientes buscan.

Descriptores: *Tiene una pequeña sala de espera con música ambiental. Lujoso, con un diván y varios tratados de psiquiatría y psicología.*

Hitos: *Tiene una puerta oculta que lleva hasta una habitación donde vive. Allí están las notas de su plan de venganza.*

Trama:

Este *giallo* comienza con una escena inicial en la que el personaje principal está en la consulta del doctor Di Lorenzo contando su última pesadilla: el asesinato de su amigo Alessandro Spoto. Después de su cita con el psiquiatra, los personajes principales se reúnen en un club. Allí el protagonista les cuenta su sueño (por recomendación del psiquiatra).

- 1 El personaje principal cuenta su sueño. Alessandro se lo tomará como una tontería y tratará de quitarle hierro al asunto proponiendo a los protagonistas ir a un club nocturno a liberar tensiones.

El personaje principal tiene una noche intranquila con delirios febriles donde confunde los sueños. A la mañana siguiente, Lucía llama al personaje principal para decirle que ha encontrado a su hermano muerto como en su sueño.

- 2 El personaje principal va al psiquiatra y le cuenta lo sucedido. Albano se hace el sorprendido y le comenta si no sería posible que alguno de sus amigos aprovechara su sueño para matar a su amigo. Comienza la obsesión del protagonista por saber qué ha ocurrido y quién pudo hacerlo.

- 3 Un hombre comienza a observar y seguir al grupo (Enrico). Se comportará de manera sospechosa ante ellos y procurará huirles.

Esa noche, el personaje protagonista sueña, entre sudores, con la muerte de Lucía. Al día siguiente se despierta con la noticia del asesinato de Lucía como en su sueño.

- 4 El personaje principal con las pesadillas recibe la llamada de un hombre haciéndole preguntas (Enrico). Con la presión acude al psiquiatra y le cuenta lo sucedido. El personaje protagonista sueña con el asesinato de uno de sus amigos (el personaje protagonista con menor nivel de obsesión) y este es nue-

vamente asesinado de la misma manera que se indicaba en el sueño.

- 5 Enrico se presenta al grupo y el personaje protagonista que recibió la llamada reconoce la voz. Enrico le responde que el seguro estaba a su nombre y que su amigo le legaba las cosas tras morir su hermana, lo que le hace sospechoso. El resto de amigos debe posicionarse.

- 6 El investigador de seguros habla de nuevo con el personaje protagonista de manera violenta e inquisitiva. Enrico ha encontrado en la víctima una prueba que podría incriminar al protagonista (un efecto personal: un pañuelo, botón de la camisa, algo) y esto le hace sospechoso principal.

Enrico va a visitar al psiquiatra (puede que el personaje protagonista le vea al entrar a la consulta). Tras su sesión, el personaje vuelve a tener un sueño en el que asesinan Enrico.

- 8 El personaje principal tiene *flashes* de lo ocurrido y encuentra en una zona oculta de su armario unos guantes negros y un cuchillo, como los del asesino de su sueño. Decide ir a casa de Enrico y le encuentra muerto como en su sueño. En su casa hay unas notas de la investigación y puentes de la relación entre el grupo de protagonistas y el Dr. Albano Di Lorenzo.

- 9 Los personajes supervivientes acuden a la consulta del doctor en busca de respuestas. Una vez en la consulta, el personaje protagonista recuerda que en la melodía de la sala de espera se oían voces... pero es tarde, pues tras la puerta aparece el doctor y dispara contra los protagonistas.

- 10 Tiene lugar una lucha final entre Albano y los supervivientes. Los protagonistas consiguen reducir al psiquiatra y este les revela su plan de venganza.

Amenaza:

Nombre:

Concepto:

Hitos:

Complicación:

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

○○○○○

+



INTERACCIÓN

○○○○○

+



COGNICIÓN

○○○○○

+

Notas:

Superación:

Obsesión:

Un suplemento para Fragmentos

Las manos enguantadas del asesino avanzan implacables hacia su aterrorizada víctima. Un brillante cuchillo corta el aire con rapidez, abriendo la carne y dejando a la sangre derramarse libremente. Mientras la vida se escapa con lentitud de los ojos de la joven, en su mente la última pieza encaja y descubre, demasiado tarde, la identidad del asesino. ¿Podrás adelantarte tú a su próximo movimiento?

En los años 70, el cine italiano dio a luz al *giallo*, un género que mezclaba la intriga del *thriller* con el terror más macabro y escabroso. **Profondo Giallo** es un suplemento para **Fragmentos** que te permitirá trasladar las historias de estas películas a tu mesa de juego. En este suplemento encontrarás:

- ✎ Una completa descripción del **género *giallo*** con sus características más destacadas, para que le des todo el color necesario a tus propias historias.
- ✎ Nuevas **reglas** que reflejan las particularidades del género y trasladan a la mecánica del juego los principales clichés del *giallo*.
- ✎ Directrices para crear al **asesino**, nuevos **escenarios**, **personajes** secundarios y otros recursos para aterrorizar a tus jugadores.
- ✎ Tres **historias** listas para jugar que homenajean a los clásicos de los maestros del género.