



SANGRIENTAS NAVIDADES

UNA SAGA PARA FRAGMENTOS

UN EBOOK DE NOSOLOROL EDICIONES PRESENTANDO UN LIBRO DE LA LÍNEA LONGSHOT UN SUPLEMENTO DE FRAGMENTOS ESCRITO POR MANUEL J. SUEIRO ANDRÉS DÍAZ Y PILAR M. ESPINOSA
"SANGRIENTAS NAVIDADES" IDEA ORIGINAL MANUEL J. SUEIRO PERSONAJES CREADOS POR ANDRÉS DÍAZ FOTOGRAFÍAS DE ANDREAS GRADIN ANDRIY DYKUN Y ZORAN ZIVKOVIC
DISEÑO Y MAQUETACIÓN MANUEL J. SUEIRO CORRECCIONES PILAR M. ESPINOSA PRODUCTORES EJECUTIVOS PEDRO J. RAMOS LUIS BARBERO Y JOKIN GARCÍA

INTRODUCCIÓN

¿Qué es Sangrientas Navidades?

Lo que tienes ahora mismo ante tus ojos es un suplemento del juego de rol de películas de terror **Fragmentos**, de **Nosolorol Ediciones**. Si no conoces el juego, puedes ver una muestra en la página web de **Nosolorol**, www.nosolorol.com. En dicho sitio web también puedes adquirir, si lo deseas, tu copia electrónica en formato pdf de **Fragmentos**.

Sangrientas Navidades se ha concebido como una saga de historias de terror, en la línea de *Viernes 13*, *La matanza de Texas*, *Halloween* o *Pesadilla en Elm Street*. En este documento encontrarás toda la información necesaria para jugar dicha saga:

- ✦ En primer lugar se presentan completas las tres primeras entregas de la saga: **Sangrientas Navidades**, **Sangrientas Navidades 2: Terror en el campus** y **Sangrientas Navidades 3: Regreso de la tumba**. Cada una de ellas incluye su correspondiente carátula y está descrita en tan sólo tres páginas, gracias al formato habitual para las historias de **Fragmentos**. De este modo las historias están listas para leer y empezar a jugar en unos minutos sin mayor preparación previa.
- ✦ Después se incluye la sección **otras Sangrientas Navidades**, que contiene ideas para continuar la saga con cinco entregas más, presentando en este caso únicamente la sinopsis de cada historia junto con unas sugerencias para el director.
- ✦ A continuación de lo anterior puedes encontrar cuatro **fichas de monstruo** con los valores de juego del antagonista en las diferentes entregas de la saga.
- ✦ Por último, se incluye la guía de **referencia rápida** de **Fragmentos**, que muestra en sólo dos páginas toda la información sobre reglas necesaria para jugar (aunque lógicamente, su correcta comprensión posiblemente requiera una copia del manual básico del juego).

Si no vas a dirigir Sangrientas Navidades...

No leas más allá de este párrafo si no piensas dirigir **Sangrientas Navidades** o descubrirás aspectos de la trama que están pensados para ser desvelados durante el juego. Deja que sea la persona que va a ejercer como director quien lea este *ebook* y tú límitate a escuchar las instrucciones o sugerencias que él o ella tenga que darte. Ya sabes que parte de la diversión de jugar a rol es sorprenderse con el desarrollo de la trama durante el juego, pero si lees de antemano lo que va a ocurrir te arruinarás esa sorpresa.

Si vas a dirigir Sangrientas Navidades...

No es necesario que leas este *ebook* completo antes de jugar, aunque hacerlo probablemente te dé una visión de conjunto de la saga y te permita planificar ciertas cosas. En realidad, sólo es necesario que leas la historia que vayas a dirigir en cada momento antes de ponerte a jugar. El formato de **Fragmentos** para presentar las historias es deliberadamente abreviado y está cuidadosamente estructurada, de manera que únicamente necesitarás unos minutos para leer la historia antes de empezar. De todos modos, conviene que tengas el texto de la historia delante mientras la diriges, de manera que puedas usar el guión de la trama para ir la desarrollando, consultar los valores de juego de los personajes secundarios y el monstruo y otros detalles.

Cada entrega de la saga comienza con un **prólogo** en el que los jugadores interpretan a unos personajes distintos a los que protagonizarán la historia. No se ofrecen valores de juego para estos personajes, por lo que tendrás que crearlos previamente o tomar sus valores de juego de los personajes secundarios que aparecen en el manual básico de **Fragmentos**. Estos prólogos están pensados para añadir información sobre la historia, por lo que si decides que tus jugadores no los interpreten deberías pensar en sustituirlos por una narración de los acontecimientos o algo similar.

Cada entrega de la saga encaja con la anterior asumiendo que ha tenido un final determinado: en la segunda parte, por ejemplo, el asesino escapa de un psiquiátrico, por lo que debería terminar la primera parte siendo capturado. La tercera, en cambio, comienza con el asesino resucitando de su tumba, para lo cual parece más que conveniente que termine la entrega anterior muerto. Es por detalles de este tipo por lo que te decíamos anteriormente que una lectura completa daría una mejor visión de conjunto. A pesar de lo dicho, siéntete cómodo haciendo que los detalles entre una entrega y otra se modifiquen si es necesario aprovechando el tiempo que transcurre entre ellas: si la primera historia termina con el asesino muerto, añade una escena previa a la segunda en la que se descubra que las noticias de su muerte habían sido exageradas.

CRÉDITOS

Escrito por: Manuel J. Sueiro, Andrés Díaz y Pilar M. Espinosa.

Correcciones: Pilar M. Espinosa.

Maquetación y diseño: Manuel J. Sueiro.

Fotografías: Andreas Gradin, Andriy Dykun y Zoran Zivkovic.

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

NSR
EDICIONES

Todos los derechos reservados

SANGRIENTAS NAVIDADES

DE ANDRÉS DÍAZ Y MANUEL J. SUEIRO



Género:

Slasher. Sigue todas las reglas del género descritas en la página 87 del manual básico de **Fragmentos**, con una sola variación:

La protección de guión de los protagonistas se mantiene hasta que la amenaza sube a 7.

Sinopsis:

Las vacaciones de Navidad han llegado y se acerca el esperado baile anual del instituto Highbrooke. Es época de risas, regalos y buenos sentimientos, y también el momento de recordar a los que ya no están entre nosotros. Pero puede ser también el momento para desencadenar una cruenta e indiscriminada venganza y eso es lo que pasa cuando un maniaco asesino decide convertir estas fiestas en unas sangrientas Navidades.

Reparto:

El grupo de los protagonistas son jóvenes estudiantes de instituto de último año cuyas edades oscilan entre los 17 y 18 años, dado que son compañeros de clase. Los escalafones sociales típicos que podemos ver en las películas americanas tienen una gran importancia a esta edad, y así debería quedar claro durante la historia. Un reparto tan típico como normal sería el *quarterback* prepotente y chulo, la atractiva e insoportable líder de las animadoras, la empollona la clase (que pese a no ser fea, está mucho más preocupada por sus estudios que por su físico) y el *nerd* (fanático de las nuevas tecnologías, ciertas series de televisión, cómics o juegos de rol y generalmente desinteresado y excluido de las actividades sociales), cuyos padre obligan a ir al baile.

Para cohesionar el grupo asegurate de que los personajes tienen lazos en común pese a sus diferencias: el *nerd* puede ser profesor particular de la jefa de animadoras, el *quarterback* puede ser hermano de la empollona, etc.

Además, a pesar de sus diferencias, todos ellos tienen un hito que les conecta, relacionado con el suicidio al principio de este curso de Malcolm MacBride, un compañero suyo del instituto. Dependiendo del personaje, el hito concreto puede referirse a que le hacía bromas pesadas, a que le rechazó en el baile de primavera o a que le ignoró cuando le vio en problemas.

La segunda conexión de los personajes ocurre durante la historia, en el prólogo, de manera que no se plasma como un hito y tiene que ver con un accidente de coche del que todo el autobús escolar fue testigo: un hombre, su esposa y sus dos hijos mueren abrasados en el interior de su automóvil sin que nadie hiciera nada por ayudarlos.

A continuación se ofrecen algunos secundarios con nombre necesarios para la trama.

Derek Spencer

Chico popular

Acción 2: *Baloncesto +1, Videoconsola +1.*

Interacción 3: *Amigo de todos +2, Ligar +1.*

Cognición 2: *Alumno de B +1, Curioso +1.*

Hitos: *Le han aceptado en una Universidad de California. En el instituto le conoce todo el mundo.*

Complicaciones: *Tiene una necesidad permanente de aprobación.*

Derek es un joven inteligente y maduro para su edad. Todo su afán es llevarse bien con todo el mundo, lo que consigue en parte con su carisma natural. Malcolm pensaba que era su amigo, pero en realidad Derek no hace amistades sólidas con nadie.

Elliot Cameron

Joven director del Instituto Highbrooke

Acción 2: *Mantenerse alerta +2.* **Interacción 3:** *Intimidante +2, Estar al mando +1.* **Cognición 4:** *Idiomas +2, Administración +2.*

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.*

Complicaciones: *Explota en ataques de ira con demasiada frecuencia, revelando una personalidad violenta.*

Llevaba sin hablarse con su hermana toda la vida, tanto que mucha gente ignora que son familia, pero el suicidio de su sobrino, Malcolm, ha vuelto a unirlos. Culpa a los personajes principales de la muerte del joven, ya que su sobrino los citaba en su nota de suicidio “agradeciéndoles” que le hubieran hecho entender que su vida no tenía sentido. No es exactamente el monstruo de la historia, aunque debería convertirse en el principal sospechoso para los protagonistas.

Monstruo:

Erik Stark

Santa Claus asesino

Acción 5: *Aguantar el dolor +3, Hachazos +3.*

Interacción 4: *Aspecto inquietante +2, Jo, jo, jo +2. Cognición 3:* *Meticuloso +1, Conoce el instituto +2.*

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella.

Hitos: *Busca venganza por no haber recibido ayuda en el accidente de coche. En el instituto fue objeto de crueles burlas por parte de sus compañeros.*

Debilidad: *El fuego le aterroriza, ya que no ha superado el trauma del accidente.*

Eric Stark era un hombre que había logrado a duras penas superar una infancia difícil, con padres negligentes y abusos en el instituto. Cuando comenzó a trabajar, fue sistemáticamente agredido verbalmente por sus jefes y compañeros. Pero Eric era un hombre fuertemente católico y afable, que siempre pensó que ser un hombre manso y soportar esas injusticias le hacían ganar un sitio en el Paraíso.

El día del accidente de tráfico, mientras su mujer, sus dos hijos y él mismo ardían, pudo contemplar la indiferencia de la gente y, al borde la muerte, se obsesionó con los ocupantes de un autobús escolar cercano al accidente que miraban divertidos lo que estaba pasando. Las noticias dieron por fallecidos a todos los integrantes del vehículo, cuando realmente la intervención del 911 le libró de la muerte con un 80% de su cuerpo quemado. En las semanas siguientes, Dios desapareció de la vida de Erik y fue el irracional deseo de venganza el que obró el milagro de su recuperación. Empezó a mero-dear por el instituto, hasta que, hace un par de días, un hombre también deseoso de venganza se le aproximó con una propuesta...

Banda Sonora:

Saint OST

Atrapados en el coche: "Wrong turn"

Apariciones de Santa Claus: "A Worried Mother"

Derek está muerto: "Babysitting"

Santa en la fiesta: "The survivor"

Final: "Harbor"

Escenario:

Birchmont

Pueblo tranquilo de Minnesota

La historia se ambienta en Birchmont un tranquilo pueblo del norte de Estados Unidos de unos 15.000 habitantes. El pueblo se sitúa a las orillas del lago Bemidji y tiene temperaturas bajo cero en invierno, con frecuentes nevadas. Las viviendas son en su mayoría casas unifamiliares con jardín. Hay un único instituto, Highbrooke y un centro comercial con bolera, pista de patinaje y multicines es el principal lugar de ocio.

El pueblo cuenta con una oficina del *sheriff*, si bien algún robo menor y ocasionales trifulcas domésticas son los grandes crímenes que ocurren en el lugar.

Descriptor: *Todo el mundo se conoce. Nieva constantemente en invierno.*

Hitos: *El suicidio de Malcolm McBride en privamera tiene consternado al pueblo.*

Instituto Highbrooke

Centro de estudios

El instituto público Highbrooke debe su nombre a una celebridad local de Birchmont, un oriundo del pueblo que llegó a convertirse en jugador de la liga nacional de fútbol en los años 60. Las panteras de Highbrooke (antes las panteras blancas, pero cambiado por motivos obvios) es el equipo de fútbol del instituto, que recibe unos fondos desproporcionados para los resultados mediocres que obtiene.

El instituto es un edificio con dos plantas y un sótano, que se dedica al almacenaje de equipamiento. Tiene un gimnasio bastante bien equipado y, desde luego, grande para el número de alumnos y un campo de fútbol de dimensiones oficiales. Pese a los esfuerzos de la potente caldera, resulta un lugar frío y húmedo.

Descriptor: *Demasiado grande para el número de alumnos. Incluso con la calefacción funcionando a tope, resulta un lugar frío.*

Hitos: *Su equipo de fútbol lleva décadas sin ganar nada.*

Trama:

La historia empieza con un **prólogo**. Los jugadores interpretan momentáneamente a la familia Stark: Erik, el padre, Hannah, la madre, y los dos hijos: Arthur, de 13 años, y Lilliam, de 11 años. Juntos viajan en el coche familiar para hacer una visita a los padres de Hannah, cuando la imprudencia de otro conductor y la carretera helada provocan un aparatoso accidente. El coche en el que viajan queda volcado y muy dañado. Las puertas parecen bloqueadas y todos ellos han quedado heridos por el golpe. Sus esfuerzos por escapar del coche son en vano, cuando un chispazo comienza un fuego en el automóvil. Junto a ellos, otros coches se han detenido, pero nadie se baja a ayudarles. Entre los vehículos detenidos destaca un autobús escolar, repleto de chicos que acudían a una visita cultural, que contemplan fascinados y algo divertidos el accidente, sin hacer nada. Esto es lo último que pasa por los ojos de los Stark antes de que las llamas les consuman.

Meses después, la historia se traslada al último día de clase, justo antes de las vacaciones de Navidad. El gran evento es el baile de Navidad del instituto que se celebra en unos pocos días.

- 0 Es el último día de clase antes de las vacaciones de Navidad. Los personajes reciben las notas y hacen los últimos preparativos para el baile del instituto: quizás necesiten concretar un plan para introducir alcohol o todavía no tengan pareja para el baile o necesiten pensar en su traje/disfraz. Algún personaje tiene un encontronazo con el director por alguna chiquillada, que le reprende de manera desproporcionada.
- 1 Un hombre extraño, tapado con gorro de lana y bufanda, merodea el instituto y observa a los personajes desde lejos. Desaparece si tratan de acercarse a él. Algún personaje puede caer en la cuenta de que le ha visto merodeando otros días.
- 2 Derek queda con un personaje principal para contarle que ha estado pensando mucho en Malcolm MacBride y en que en cierta forma tienen la culpa de que se suicidara: los citaba en su nota de suicidio. Queda con el personaje a la mañana siguiente para hacer algo juntos.

3 Mientras hace sus compras en un centro comercial, otro de los personajes se encuentra con la madre del difunto Malcolm, que pasea con el director Cameron. Puede oírles hablar y se deduce que son hermanos. El director se marcha dejando a su hermana y, al cabo de un rato, el personaje se siente vigilado y perseguido por un siniestro Santa Claus, que finalmente se pierde entre la multitud.

4 Durante la noche, un personaje ve a un Santa Claus extraño que parece vigilar su ventana desde la acera de enfrente, pero en un momento dado desaparece.

5 Al día siguiente, Derek no aparece a su cita. No es la primera vez que se queda dormido y hay que ir a buscarle, pero esta vez no es eso: alguien ha entrado en su casa por la noche y le ha matado a él y a sus padres con un hacha.

6 Llega el *sheriff* y toma declaración a los personajes y vecinos, etc. Los personajes pueden oír decir a un vecino que vio a un Santa Claus por los alrededores a altas horas de la noche. El director es uno de los vecinos, aunque no vio nada.

7 El Santa Claus extraño vuelve a aparecer por la noche en la acera de enfrente. Se va acercando a la casa. Llaman al timbre, pero cuando los padres abren son niños cantando villancicos.

8 La noche del baile, los personajes llegan a gimnasio del instituto donde se celebra. El director, un par de profesores y alguno de los padres de los personajes actúan como carabinas. El director parece especialmente contento.

9 Las luces se apagan. Alguien ha cerrado las puertas del instituto y cortado la luz y el teléfono. Antes de que la policía o cualquier ayuda llegue, los personajes tendrán que hacer frente a un maniaco vestido de Santa Claus y armado con un hacha. Sangrienta Navidad a todos...

Epílogo: El director Cameron aparecerá entre los heridos, interesándose por el estado de salud de todos los afectados. Cuando llegue a uno de los supervivientes del grupo protagonista, dice una frase en una voz tan baja que parece casi imaginada: "El año que viene será..."

Amenaza:

SANGRIENTAS NAVIDADES

DE MANUEL J. SUEIRO Y PILAR M. ESPINOSA

TERROR EN EL CAMPUS



Género:

Slasher. Sigue todas las reglas del género descritas en la página 87 del manual básico de **Fragmentos**, con estas variaciones:

- ✦ La protección de guión de los protagonistas se mantiene hasta que la amenaza sube a 7.
- ✦ Un personaje es el **superviviente** de la entrega anterior de la saga. Mantiene la protección de guión toda la historia.

Sinopsis:

Ha pasado un año desde los terribles acontecimientos de la sangrienta Navidad, y aunque nadie olvida la sucedido, la vida continúa para uno de los supervivientes, convertido ahora en estudiante universitario y miembro de una fraternidad. Sin embargo, cuando Erik Stark se fuga del centro psiquiátrico en el que estaba recluido, la pesadilla empieza de nuevo, esta vez en el campus.

Reparto:

Los protagonistas son estudiantes universitarios de primer año en la universidad de New Hampshire. Al menos uno de ellos debe ser superviviente de los hechos ocurridos en **Sangrientas Navidades**, si bien desde el año pasado el personaje ha madurado bastante, en parte debido a la experiencia sufrida: el personaje gana el hito *Sobrevivió al Santa Claus asesino de Birchmont* y pueden realizarse los cambios en su ficha que se consideren pertinentes (posiblemente el concepto y algún rasgo sean más que suficiente). Además, el superviviente ha ingresado en la fraternidad Pi Kappa Alpha, aunque no es imprescindible un hito para reflejarlo.

Si quieres, puede haber varios supervivientes, de manera que varios de los personajes de la historia anterior hayan terminado estudiando juntos en la universidad, pero probablemente la historia funcione mejor si sólo repite un protagonista.

Los restantes personajes son compañeros universitarios, algunos pueden ser miembros de la fraternidad, mientras que otros pueden ser compañeros de algunas clases, etc. Conviene que al menos un personaje pertenezca al equipo de hockey de la universidad, los Wildcats, con lo que debería tener una puntuación de acción aceptable y un rasgo que refleje su habilidad para practicar este deporte.

Archie Clark

Bromista incorregible

Acción 2: *Karate +1, Aguantar despierto +1.*
Interacción 3: *Bromas +2, Fiestas +1.*
Cognición 3: *Ciencias +1, Perspicaz +2.*

Hitos: *Estudia con una beca de minorías. Procede de un barrio marginal de Los Angeles.*

Complicaciones: *Asmático.*

Archie es un tipo gracioso, alegre y despierto, amante de los juegos de palabras y las bromas. No es el tipo de persona al que deberías contarle tus problemas ya que, en su inocencia, probablemente crea que la mejor manera de que los superes es haciendo chistes sobre ellos. En realidad es buena gente y un tipo de fiar, pero le cuesta saber cuándo mantener la boca cerrada.

La supervisión constante de su madre (junto a su propio buen criterio) le mantuvo alejado de las bandas juveniles, que eran algo habitual en su barrio. En la universidad ha tratado de integrarse lo más posible, incluyendo entrar en la fraternidad Pi Kappa Alpha, lo que le ha convertido en compañero de cuarto del personaje superviviente.

Helen Dillbert

Niña bien

Acción 3: *Esquiar +2, Esbelta +1.*
Interacción 3: *Salirse con la suya +2, Temeraria +1.*
Cognición 2: *Recuerda las caras +1, Moda +1.*

Hitos: *Sus padres tienen mucho dinero. La cagó en la entrevista personal para entrar en una universidad privada.*

Complicaciones: *Si le dices lo que tiene que hacer, hará lo contrario.*

Para lo fácil que le ha resultado todo en la vida, Helen ha salido bastante más autosuficiente de lo esperable. En realidad, sus padres se han ocupado de que no le faltara de nada, pero ella siempre ha mantenido una cierta actitud rebelde y desafiante. Llevar la contraria a papá es lo que le ha permitido ser abierta y tener amistades de todos los estratos sociales, en lugar de restringirse a las personas “de su posición”, pero a nadie se le escapa que sigue siendo una niña pija engreída que todavía tiene que aprender mucho sobre el mundo.

Monstruo:**Erik Stark***Santa Claus asesino***Acción 6:** *Aguantar el dolor +3, Hachazos +3.***Interacción 3:** *Aspecto inquietante +2, Jo, jo, jo +2. Cognición 3:* *Meticuloso +1, Acechar +2.*

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella.

Hitos: *Obsesionado con completar su venganza. Se ha convertido en un monstruo imparable.***Debilidad:** *La imagen de su familia puede devolverle algo de su humanidad perdida.*

Horriblemente desfigurado en el accidente en el que murieron su mujer y sus hijos, Erik Stark se recuperó de horribles quemaduras con una única idea en la cabeza: vengarse de los adolescentes que contemplaron su accidente sin ayudarles. Eso le llevó a vestirse de Santa Claus y, armado con un hacha, sembrar el terror en el tranquilo pueblo de Birchmont. Sin embargo, la intervención del *sheriff* y de sus propias víctimas impidió que culminara su venganza y, en estado catatónico, terminó recluido en un centro psiquiátrico.

Sin embargo, un año después la locura no ha hecho más que crecer en su interior. Su humanidad se ha diluido en el monstruo asesino que ha forjado para enfrentarse al dolor de su propia pérdida. Tan pronto como los primeros síntomas de la Navidad aparecen en el psiquiátrico (adornos, villancicos), Stark despierta convertido en una imparable máquina de matar con un único objetivo: terminar lo que empezó.

Banda Sonora:**Saint OST****La fuga de Erik Stark:** "Slowly Sinking in"**Erik Stark ha escapado:** "A Worried Mother"**Archie está muerto:** "Battle in the Alley"**Sata en la pista de Hockey:** "The survivor"**Final:** "The Burning"**Escenarios:****Universidad de New Hampshire***Universidad pública de prestigio*

Fundada en 1866, se trata de una de las mejores y más selectas universidades públicas estadounidenses (lógicamente a distancia de las privadas). Su campus principal se encuentra en Durham, un pueblo del norte de Estados Unidos de 15.000 habitantes. Prácticamente la misma cifra de estudiantes de la universidad que residen en el campus, lo que convierte a Durham en una ciudad universitaria por definición.

Los estudios más destacados son biología marina, ingeniería (incluyendo un club de robótica) y música.

La mascota de la universidad es un gato salvaje, y hay una gran estatua del mismo frente al rectorado. Su equipo de hockey, los Wildcats, es uno de los mejores equipos universitarios de este deporte.

Un 9% de los estudiantes pertenecen a alguna de las once fraternidades que tiene esta universidad. Aproximadamente la mitad de ellos viven en la casa de su correspondiente fraternidad.

Descriptores: *Antigua y prestigiosa. Una de cada dos personas en Durham es un estudiante universitario. El clima es frío con nevadas copiosas y heladas.***Hitos:** *Es universidad pública de nueva Inglaterra con mayor número de becarios Fulbright. Es muy selectiva en su admisión.***Casa Pi Kappa Alpha***Fraternidad universitaria*

Es un edificio de tres plantas de estilo neovictoriano, con habitaciones para 50 personas, la mitad de ellas compartidas. Tiene un salón principal de ocio en la planta baja, dos cocinas y un comedor en cada una de las tres plantas.

Se trata de una de las fraternidades más activas del campus, organizan numerosos eventos sociales y tiene su alma mater en la fraternidad femenina de Chi Omega.

Descriptores: *Es un gran edificio, con muchas habitaciones. Los novatos comparten habitación y están en la tercera planta, que es la más fría.***Hitos:** *Hace cinco años hubo un caso de violación bastante sonado, aunque al final se retiraron los cargos.*

Trama:

Prólogo: los jugadores interpretan a celadores y otro personal del centro psiquiátrico Sevenwoods, en Green Bay (Wisconsin), en el que Erik Stark lleva internado y catatónico el último año (puedes usar los valores de juego que aparecen en la página 43 del manual de **Fragmentos**). De pronto, cuando un villancico suena por el hilo musical, Stark sale de su estado poseído por una increíble furia homicida y empieza a matar a todo el mundo antes de fugarse.

La historia se traslada entonces al campus de la Universidad, donde los personajes son estudiantes de primer año. Estamos a mediados de diciembre y el periodo escolar está a punto de terminar para dar paso a las esperadas vacaciones.

- 0 Una de las últimas clases antes de las vacaciones de Navidad. A la salida, los personajes hablan de los preparativos de la fiesta de la fraternidad antes de volver a casa, etc.
- 1 Un temporal de nieve amenaza con dejar aislado el pueblo: las carreteras están cortadas y en el aeropuerto más cercano (Portsmouth) se han suspendido cautelarmente los vuelos.
- 2 Los personajes acuden al último partido de la temporada de los Wildcats (como se ha dicho antes, alguno de ellos puede ser del equipo). Durante el partido, alguno puede ver a un extraño vigilando de pie, desde el otro extremo de las gradas.
- 3 El personaje superviviente recibe una llamada de su familia avisándole de que Erik Stark se ha escapado del psiquiátrico. Lo más seguro para el personaje es no volver al pueblo.
- 4 Mientras duerme en su habitación, el personaje superviviente es acechado por una figura vestida de Santa Claus. Despierta y resulta ser Archie disfrazado para gastarles una broma.
- 5 Esa misma noche, Archie es asesinado y le roban el traje de Santa Claus. A la mañana

siguiente, un personaje haciendo jogging se encuentra su cadáver mutilado y desnudo en la estatua del gato salvaje frente al rectorado. La policía toma declaración a todos.

- 6 Las salidas del pueblo están cerradas por el temporal, aunque se espera que amaine en un par de días, a tiempo para volver a casa por las fiestas. La torre de telefonía está dañada y el funcionamiento de los móviles va y viene. Se celebra un acto en memoria de Archie. El rector dice unas palabras y se declara día de luto.
- 7 Mientras esquía, Helen es acechada por un siniestro Santa Claus. Llama a alguno de los personajes para decírselo, pero la conversación es bruscamente interrumpida. Helen ha sido asesinada, aparece decapitada, pero las autoridades lo consideran un accidente, ya que parece haberse topado con un cable o similar.
- 8 Los personajes tal vez se reúnan para discutir qué hacer o similar. El caso es que uno o dos de ellos son atacados por Santa en mitad de la calle. Les persigue con un hacha, pero posiblemente logren escapar al llegar a calles más concurridas.
- 9 Debido a todo lo ocurrido, la fiesta de la fraternidad se suspende por orden del rector, aunque algunos secundarios planean hacer una celebración privada en las gradas de la pista de hockey. Si los personajes no quieren ir, procura que luego se enteren de que un secundario importante para ellos (amigo o novia) sí que ha ido.
- 10 Las luces se apagan y Santa hace su aparición final. Escondidos entre los pasillos, las gradas y los vestuarios, los protagonistas tendrán que luchar por su vida en estas sangrientas Navidades.

Epílogo. Si nadie lo ha hecho todavía, un personaje secundario se plantea cómo es posible que Erik Stark haya sabido que el personaje superviviente estaba ahora estudiando aquí. Alguien ha tenido que darle esa información...

Amenaza:

SANGRIENTAS
NAVIDADES

DE MANUEL J. SUEIRO

REGRESO DE LA TUMBA



Género:

Slasher. Sigue todas las reglas del género descritas en la página 87 del manual básico de **Fragmentos**, con estas variaciones:

- ✦ La protección de guión de los protagonistas se mantiene hasta que la amenaza sube a 7.
- ✦ Un personaje es el **superviviente** de la entrega anterior de la saga. Mantiene la protección de guión toda la historia.

Sinopsis:

El demente asesino Erik Stark ha muerto, y los supervivientes de sus ataques respiran tranquilos. Uno de ellos, regresa a Birchmont para celebrar las Navidades años después de los horribles sucesos que aterrorizaron al pueblo. Pero cuando unos adolescentes deciden celebrar una fiesta en la tumba de Stark, algo horrible despierta del interior de la tierra: Stark ha vuelto y está sediento de venganza.

Reparto:

Sangrientas Navidades 3: Regreso de la tumba

se ambienta años después de los sucesos relatados en la anterior entrega de la saga. Si el superviviente de la entrega anterior continúa con vida, entonces debería ser uno de los protagonistas: ahora vive y trabaja fuera del pueblo y regresa a casa de sus padres para celebrar las fiestas. En este caso, este personaje continuaría manteniendo el rol del **superviviente**. Si murió en la entrega anterior, entonces el superviviente puede ser un personaje de la historia original, que no apareciera en la segunda y que ahora tiene una vida fuera del pueblo. En cualquier caso, el personaje superviviente debe vivir fuera de Birchmont y volver de visita junto con su prometida o prometido, que debería ser también un personaje principal.

El resto de los personajes principales son habitantes del pueblo, posiblemente viejos amigos del superviviente en los tiempos del instituto. Todos son adultos que han vivido en Birchmont toda la vida (aunque alguno podría estar también de visita por las fiestas). El *sheriff* del pueblo, un viejo amigo del superviviente al que hace años que no ve, debería ser uno de los personajes principales, aunque se ofrecen sus valores de juego por si el director prefiere utilizarlo como personaje secundario.

Jonathan Seabert
Sheriff del pueblo

Acción 3: Atlético +2, Disparar +1. **Interacción 3:** Conoce a todo el mundo +2, Autoridad +1. **Cognición 3:** Conoce bien la zona +2, Procedimiento policial +1.

Hitos: Quería ir a la universidad, pero no pudo costárselo. Está divorciado y tiene una hija pequeña.

Complicaciones: Después de lo que ocurrió en el pueblo, le tiene auténtico miedo a Santa Claus.

Jonathan Seabert era un joven con sueños y ambiciones que quería convertirse en un arquitecto o ingeniero de éxito. Sin embargo, la situación familiar no le permitió ir a estudiar a la universidad y tuvo que quedarse al cargo de la granja familiar y al cuidado de su madre enferma hasta que murió. A pesar de la traumática experiencia que vivió durante su fiesta de graduación, cuando un loco asesino vestido de Santa Claus irrumpió matando indiscriminadamente, o quizás debido a ello se ha convertido en el *sheriff* del pueblo.

Doctor Robert Stuart
Médico del pueblo

Acción 2: Bricolaje +1, Senderismo +1. **Interacción 3:** Afable +2, Ocultar sus sentimientos +1. **Cognición 3:** Arte +1, Medicina +2.

Hitos: Sobrevivió a un tumor inoperable, lo que le hizo replantearse su vida. Es homosexual, pero nunca ha salido del armario.

Complicaciones: Tiene una ligera artritis que está empezando a complicarse.

El doctor Stuart es el médico del pueblo y lleva veinte años dedicándose a velar por la salud de los habitantes de Birchmont. En su juventud, fue un importante cirujano en Boston, pero una experiencia cercana a la muerte le hizo replantearse toda su vida y le condujo a convertirse en el médico rural que es ahora. Toda la gente de Birchmont le considera un hombre afable y amistoso, además de un médico excelente, por lo que es respetado por todos y considerado un pilar de la comunidad. A pesar de ello, siempre ha habido habladurías sobre por qué no se ha casado en todos estos años.

Monstruo:

Erik Stark

Santa Claus no muerto

Acción 6: *Hachazos +4, Imparable +3. Interacción 1:* *Aterrorizar +3. Cognición 2:* *Buscar +2, Silencioso +1.*

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella.

Hitos: *Se levanta en la víspera de Navidad, sintiendo de venganza por los que le dañaron cuando vivía. Ya está muerto así que ¿cómo matarle?*

Debilidad: *No es capaz de soportar en qué se ha convertido: su propia imagen en un espejo le paralizaría.*

Erik Stark se convirtió en un brutal asesino después de sobrevivir a un terrible accidente de coche en el que murió toda su familia. Obsesionado con vengarse de los jóvenes que contemplaron impasibles el accidente, Stark dedicó los últimos meses de su vida a perseguirlos y matarlos, pero antes de terminar su tarea, él mismo encontró la muerte.

Tras su muerte, Stark ha ido al Infierno, donde debe pagar por sus pecados. Sin embargo, el diablo está más que dispuesto a devolverle a la Tierra durante un día para burlarse de la celebración del nacimiento de Jesucristo... o quién sabe que fuerza inexplicable ha devuelto el espíritu de Stark a sus restos mortales, que descansan en el cementerio de Birchmont. Convertido en un muerto viviente, Stark es un demonio inhumano que sólo ansía finalizar su venganza, aunque sea después de muerto...

Banda Sonora:

Saint OST

Erik Stark resurge: "Amsterdam rooftops"

Cadáveres en la tumba de Erik Stark: "A Worried Mother"

Masacre en casa del médico: "Trought the Chimmey"

Lucha final: "The survivor"

Final: "Naughty Children"

Escenarios:

Birchmont

Pueblo tranquilo de Minnesota

Nuevamente, la acción transcurre en este pequeño pueblo del norte de Estados Unidos. Rodeado por un denso bosque y junto al lago Bemidji, el paisaje del lugar es tremendamente hermoso, aunque también puede ser traicionero. Especialmente en los duros inviernos, cuando la temperatura desciende a diez grados centígrados bajo cero, helando el lago, y los días se hacen realmente cortos.

Aunque pequeño, el pueblo tiene lo que necesita para mantener su autonomía, incluyendo un centro comercial con cines y bolera, oficina del *sheriff*, consulta del médico (si bien para cualquier cosa de cierta gravedad hay que conducir 30 kilómetros hasta el hospital más cercano, lo que en invierno puede ser un peligro en sí mismo) y cementerio, situado en las afueras, en la linde del bosque.

El instituto Highbrooke sigue siendo el único centro de enseñanza secundaria del pueblo, aunque se planea derribarlo tan pronto como las obras de construcción del nuevo instituto, paralizadas por la falta de fondos, puedan terminarse.

Descriptores: *Todo el mundo se conoce. La nieve deja al pueblo aislado unos días casi todos los inviernos.*

Hitos: *La masacre del instituto Highbrooke ha entrado a formar parte de la leyenda negra americana.*

Casa típica

Hogar de una buena familia americana

La mayoría de los hogares de Birchmont son casas unifamiliares de dos plantas, rodeadas de un jardín cercado por una valla blanca de madera. Estas casas cuentan con cocina, sala de estar, aseo y comedor en la planta baja y tres o cuatro dormitorios en la planta superior. Habitualmente tienen sótano (cuyo acceso está bajo las escaleras de la planta baja) y buhardilla, a la que se accede con unas escaleras plegables situadas en el techo de la planta superior.

Descriptores: *Fabricada en madera. Casi todas las casas son parecidas. Prácticamente nadie cierra las puertas mientras se encuentra en casa*

Trama:

En el **prólogo**, los jugadores interpretan a un grupo de adolescentes celebrando la Nochebuena en las afueras del pueblo antes de ir a sus casas. Uno de ellos va disfrazado de Santa Claus. Llevan algo de alcohol y están bravuconeando para impresionar a las chicas. Sin darse cuenta, han llegado hasta el cementerio del pueblo. Uno de ellos tiene la idea de visitar la tumba del infame Erik Stark. Allí, cuenta la truculenta historia de los asesinatos cometidos en **Sangrientas Navidades 1 y 2**. Antes de que termine el relato, el cadáver putrefacto de Stark emerge de la tierra y les ataca de manera despiadada. Vemos a Stark ponerse el traje de Santa Claus que llevaba uno de los chicos. Después, vemos el primer plano de un hacha clavada en el tocón de un árbol en una granja cercana, justo antes de que la mano de un grotesco Santa Claus la coja y continúe su camino hacia el pueblo.

- 0 El superviviente y su prometida (o prometido) vuelven a casa por las carreteras nevadas que conducen a Birchmont y una vez allí se produce el reencuentro con la familia. Son momentos de alegría, aunque también hay cierta melancolía por las pasadas tragedias Navideñas. Por suerte, eso fue hace años y Erik Stark está muerto y enterrado.
- 1 El *sheriff*, un antiguo amigo del superviviente de los tiempos del instituto llama a la puerta. Están buscando a unos chicos desaparecidos en el bosque y piden ayuda.
- 2 Se recorre el bosque en busca de los chicos desaparecidos. Es de noche y hace mucho frío, así que encontrarlos pronto es vital. En la nieve, se encuentra un pequeño rastro de sangre.
- 3 El grupo de búsqueda de los personajes encuentra a una chica, herida levemente, pero semi inconsciente y en estado de hipotermia. Hay que llevarla a un lugar cálido, pero también continuar la búsqueda, por lo que parece buena idea separarse.
- 4 En el bosque, la búsqueda continua. El rastro conduce hacia el exterior del bosque. Los perso-

najes pueden encontrar más sangre y algún jirón rojo de tela enganchado en una rama. Comienza a nevar.

- 5 El otro grupo llega a casa del médico del pueblo. La chica está en estado de shock y empieza a balbucear cosas incoherentes. De pronto señala la ventana gritando histéricamente.
 - 6 El grupo del bosque continua buscando hasta llegar al cementerio de las afueras del pueblo. Allí encuentran los cuerpos muertos de los chicos, horriblemente mutilados. Están junto a la tumba abierta de Erik Stark.
 - 7 El monstruoso Erik Stark entra en casa del médico matando y mutilando a cuantos personajes pueda. Se concentra primero en los secundarios (como el doctor Stuart) y la chica superviviente, pero si los personajes principales no aprovechan para huir pueden convertirse también en víctimas del monstruo.
 - 8 El grupo llega a casa del médico (quizás porque el otro grupo ha pedido ayuda por radio o porque quedaron en reunirse allí) y se encuentran la masacre. Entre el caos y la destrucción pueden darse cuenta de que varios espejos de la casa han sido destrozados.
 - 9 El rastro de muerte de Erik Stark conduce hasta la casa del superviviente, donde el grupo que fue a ver al médico puede haberse refugiado.
 - 10 Los protagonistas que continúan con vida tienen el enfrentamiento final con Erik Stark. El monstruo parece imparable y decidido a destruirlos. Sólo si han descubierto que Stark aborrece aquello en lo que se ha convertido y que ver su imagen en un espejo puede destruirlo tendrán alguna oportunidad de sobrevivir...
- Amanece el día de Navidad en Birchmont. De nuevo la tragedia ha golpeado al pueblo, pero en esta ocasión Erik Stark ha sido destruido de una vez por todas. Los hechos vividos marcarán a los supervivientes, que tendrán muchas preguntas sin respuesta sobre lo ocurrido. La nieve cubre los valles del pueblo, como una promesa de que las próximas Navidades serán distintas...

Amenaza:

OTRAS SANGRIENTAS NAVIDADES

La saga de **Sangrientas Navidades** no tiene porqué limitarse a las tres historias presentadas en este suplemento. Puedes expandirla todo lo que quieras: mientras a ti y a tus jugadores os divierta la fórmula y te sientas con ganas de retorcer la historia para marcar la diferencia entre las distintas entregas puedes tener saga para rato. Ahora bien, te proponemos unos consejos para evitar que la saga se vuelva aburrida y repetitiva:

- ✦ **Espacia las sesiones.** Tan sencillo como eso, no juegues dos entregas de **Sangrientas Navidades** seguidas o será muy difícil evitar que tus jugadores tengan la sensación de que es “más de lo mismo”. Si juegas otras historias (o a otros juegos) y dejas pasar el tiempo de una entrega a otra, haréis de la saga una experiencia más divertida, en la que el recuerdo de lo jugado anteriormente se convierte en un referente sobre el que hacer guiños, no en una sucesión de historias demasiado parecidas.
- ✦ **Incluye cambios de registro.** En las dos primeras entregas, Erik Stark es un ser humano, un asesino de carne y hueso, pero en la tercera se ha convertido literalmente en un monstruo de ultratumba. Esto supone un cambio de registro que llena de frescura y novedad la tercera entrega. Tú puedes hacer lo mismo en entregas sucesivas, alejándote de la historia inicial y explorando tramas más rocambolescas o incluso otros géneros: traslada la acción al futuro con un Santa robótico, o al pasado, explicando la difícil infancia de Erik Stark, o rompe la cuarta pared y cuenta una historia sobre un actor de las películas de Sangrientas Navidades que se vuelve loco y pretende emular a Erik Stark, etc. Sí, de acuerdo, los fans de la saga se llevarán las manos a la cabeza con estos cambios, pero seguramente en la mesa de juego podamos permitirnoslo sin miedo a los resultados de la taquilla.
- ✦ **Crea un universo consistente.** Elude la tentación de jugar cada entrega como una historia independiente y en su lugar hila la trama completa de la saga. Haz recurrentes a los personajes secundarios, aunque tengan papeles insignificantes e invita a que los personajes supervivientes tengan que vérselas con Stark de nuevo, incluso varias entregas después. O utiliza los personajes principales de unas historias como secundarios en otras, ayudando de este modo a crear la sensación de continuidad. Pero no confundas esto con una campaña de aventuras de un juego tradicional: si mantienes a los mismos personajes principales enfrentándose con éxito a Stark entrega tras entrega tus jugadores terminarán perdiéndole el miedo que se merece.
- ✦ **Mantente abierto a la degeneración de la saga.** Recuerda que, habitualmente, las entregas posteriores de una saga se vuelven más gamberras, excesivas y, a menudo, menos creíbles. Los episodios posteriores a menudo reinterpretan los hechos mostrados en episodios anteriores mostrando información nueva y pre-

tendiendo que todo estaba pensado así desde el principio. En esas condiciones es muy difícil no incurrir en contradicciones, incoherencias o cabos sueltos... y esto puede ser parte de la gracia. Necesitarás contar con la complicidad de tus jugadores, pero una vez que acepten que jugar una saga sacrifica seriedad y coherencia en pos de otro tipo de diversión lo pasaréis realmente en grande.

A continuación te ofrecemos unos cuantos ejemplos para incluir nuevos episodios de **Sangrientas Navidades**. Puedes desarrollarlos para tu saga o utilizarlos como ejemplos para crear tus propios episodios. Cada episodio se presenta con una sinopsis (que podría ser leída por los jugadores) y un párrafo adicional incluyendo información sobre la trama destinado únicamente al director, con información sobre el reparto y los posibles devenires de la historia.

Sangrientas Navidades 4: La mujer de Santa

Erik Stark ha vuelto nuevamente de la tumba... y esta vez no está solo. Mediante un ritual de magia necromántica, Stark ha traído de entre los muertos a su difunta esposa y ambos están hambrientos de venganza. Su objetivo son los hijos de los habitantes de Birchmont, ya que quieren que todas las buenas gentes del pueblo sientan el dolor que sintieron ellos al perder a sus niños.

En esta historia, los personajes son habitantes de Birchmont con hijos, tal vez miembros de una misma familia. El *sheriff* sería definitivamente un buen personaje principal para esta entrega de la saga. Naturalmente, alguno de los padres puede haber sido un superviviente al enfrentamiento original con Erik Stark y saber de qué va la cosa. En todo caso, Erik Stark y su mujer no matan a los niños, por supuesto, sino que los secuestran y esconden en los sótanos del viejo instituto, que va a ser demolido en breve. El plan de los monstruos, que no tendrán reparo en matar a cualquier adulto que se plante en su camino, es quemar vivos a los chicos en el apoteósico final. Los protagonistas tendrán que sobrevivir a la ira de los Stark y averiguar el paradero de los niños del pueblo, antes de que sea tarde.

Sangrientas Navidades 5: Capítulo final

David Jordan, un joven amnésico en tratamiento psiquiátrico está teniendo extraños sueños sobre un asesino vestido de Santa Claus que parecen relacionados con los crímenes de Erik Stark. Como parte de su tratamiento, su grupo de terapia le acompaña a Birchmont para tratar de reconstruir su pasado. Allí, la llegada del joven coincide con una nueva oleada de asesinatos del macabro Santa Claus, que parece de algún modo estar conectado con David.

En esta nueva entrega los protagonistas son los miembros del grupo de terapia: un psiquiatra y unos jóvenes con problemas mentales menores (terrores nocturnos, amnesia, etc.). Su llegada al pueblo produce suspicacias, máxime cuando los



asesinatos comienzan a ocurrir a su llegada. Durante toda la historia se juega con la idea de que David Jordan puede ser el nuevo Santa Claus asesino, aunque la realidad es otra: se trata de un hijo ilegítimo de Erik Stark, que nunca conoció a su padre y que el monstruoso asesino quiere convertir en su sucesor, entregándole el legado de muerte y venganza que ha construido. Finalmente, para terminar con el monstruo, el joven tendrá que aceptar convertirse en el receptáculo de su padre y luego sacrificarse para poner fin a la maldición.

Sangrientas Navidades 6: Un nuevo comienzo

Cuando los restos de Erik Stark se creían totalmente destruidos, un nuevo asesino vestido de Santa Claus está sembrando el terror en Birchmont. Una nueva generación de adolescentes tendrá que enfrentarse al terror y todo parece estar conectado con el suicidio de Allan Seabert, un chico del instituto Highbrooke. ¿Ha vuelto Erik Stark de nuevo de la tumba o es otro fantasma del pasado el responsable de los asesinatos?

La muerte de Malcolm McBride nunca fue totalmente vengada y aunque nunca pudo ser responsabilizado de ello, el director Cameron fue el instigador de los asesinatos originales de Erik Stark, poniendo a éste sobre la pista de los chicos en la primera y segunda entrega de la saga. El suicidio de otro alumno acosado por sus compañeros

justo antes de Navidad trae al director los terribles recuerdos de la muerte de su sobrino y se decide entonces a ejecutar la venganza, esta vez de manera directa: vestido como Santa Claus, el director matará personalmente y uno a uno a los que cree culpables de la muerte de Allan. Sólo resolviendo los asesinatos originales de Erik Stark los protagonistas se darán cuenta de quién se esconde esta vez bajo el disfraz.

Sangrientas Navidades: Muerte tras las cámaras

En el décimo aniversario del estreno de Sangrientas Navidades, el equipo original se reúne para participar en un documental sobre la saga y su influencia en el cine de terror posterior. Sin embargo, las líneas de la ficción y la realidad se diluyen y un maníaco vestido de Santa Claus comienza a asesinar a miembros del equipo. ¿Se trata de un fan irredento que quiere revivir sus películas favoritas? ¿Ha perdido el juicio Albert Decker, el actor que interpretó a Erik Stark en todos los capítulos de la saga, después de años de abusar del alcohol y las drogas? ¿O es que de algún modo Erik Stark ha conseguido traspasar la barrera entre su mundo y el nuestro?

En esta historia los personajes son miembros del reparto de la primera entrega de Sangrientas Navidades. Para su sorpresa, se ven envueltos de pronto en sucesos que imitan las películas de la saga, pero esta vez las muertes son muy reales. Descubrir qué está pasando parece la única manera de permanecer a salvo, ya que cualquiera de ellos puede ser la siguiente víctima.

Santa vs. el Hijo Rata

Cuando Steven Farage, un excéntrico y acaudalado individuo obsesionado con la muerte, erige un museo del terror dedicado a los asesinos en serie más famosos de América no sabe el horror que está a punto de desatar. El museo exhibe objetos presuntamente reales que pertenecieron a asesinos famosos, incluyendo la máscara de gas del Hijo Rata y el disfraz del Santa Claus asesino. Antes de la inauguración, un grupo de jóvenes se cuelan dentro del museo para cumplir una apuesta sin saber que su presencia ha hecho que dos monstruos tomen forma. Erik Stark y Max Goldman, los sádicos asesinos de Sangrientas Navidades e Hijo Rata se enfrentarán entonces entre sí para disputarse las vidas de estos adolescentes.

La última vuelta de tuerca es mezclar al asesino de esta saga con el de otra película de terror, en este caso Max Goldman de **Hijo Rata** (una aventura para **NSd20** que puedes encontrar en la tienda de **Nosolorol**). Los personajes de esta entrega son adolescentes sin ninguna conexión con los asesinatos originales, encerrados en un escenario que difícilmente podría ser más terrorífico y acosados, no por uno, sino por dos asesinos sobrenaturales. A su favor tienen únicamente el ego de los monstruos, que estarán más que dispuestos a enfrentarse entre sí por cosechar el mayor número de víctimas.



SANGRIENTAS
NAVIDADES

Nombre: Erik Stark

Concepto: Santa Claus asesino

Hitos:

- Busca venganza por no haber recibido ayuda en el accidente de coche.
- En el instituto fue objeto de crueles burlas por parte de sus compañeros.

Debilidad:

- El fuego le aterroriza, ya que no ha superado el trauma del accidente.



Acción

●●●●●○○○

Aguantar el dolor +3

Hachazos +3

+



Interacción

●●●●●○○○

Aspecto inquietante +2

Jo, jo, jo +2

+



Cognición

●●●●●○○○

Conoce el instituto +2

Meticuloso +1

+

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella



SANGRIENTAS
NAVIDADES

2

Nombre: Erik Stark

Concepto: Santa Claus asesino

Hitos:

- Obsesionado con completar su venganza.
- Se ha convertido en un monstruo imparable.

Debilidad:

- La imagen de su familia puede devolverle algo de su humanidad perdida.



Acción

●●●●●○○○

Aguantar el dolor +3

Hachazos +3

+



Interacción

●●●●●○○○

Aspecto inquietante +2

Jo, jo, jo +2

+



Cognición

●●●●●○○○

Acechar +2

Meticuloso +1

+

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella

Nombre: Erik Stark

Concepto: Santa Claus no muerto

Hitos:

- Se levanta en la víspera de Navidad, sediento de venganza por los que le dañaron cuando vivía.
- Ya está muerto así que ¿cómo matarle?

Debilidad:

- No es capaz de soportar en qué se ha convertido: su propia imagen en un espejo le paralizaría.



Acción

●●●●●○

Hachazos	+4
Imparable	+3
	+



Interacción

●○○○○○○○

Aterrorizar	+3
	+
	+



Cognición

●○○○○○○○

Buscar	+2
Silencioso	+1
	+

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella



SANGRIENTAS
NAVIDADES 3, 4 y 5

Nombre: Elliot Cameron

Concepto: Asesino imitador

Hitos:

- Obsesionado con el suicidio de su sobrino años atrás.
- Instigó los primeros asesinatos de Erik Stark.

Debilidad:

- Si supiera que su hermana desaprueba lo que está haciendo se derrumbaría.



Acción

●●●●○○○

Furia homicida	+3
Mantenerse alerta	+2
	+



Interacción

●●●●○○○

Intimidante	+3
	+
	+



Cognición

●●●●○○○

Administración	+1
Conoce el pueblo	+3
Idiomas	+2

Su hacha suma 2 dados a su acción cuando ataca con ella



SANGRIENTAS
NAVIDADES 6

CREACIÓN

Personajes principales

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Reparte 9 puntos entre las tres características, con un mínimo de 1 y un máximo de 5.
- ✦ Para cada característica, reparte la puntuación de la misma entre los rasgos que elijas, mínimo +1 y máximo +3.
- ✦ Elige dos hitos para el personaje.
- ✦ Elige una complicación para el personaje.
- ✦ El personaje comienza el juego con cinco puntos de superación.

Personajes secundarios

- ✦ Elige un arquetipo de los presentados en la sección de escenarios.
- ✦ Personalízalo a tu gusto.
- ✦ Añade al menos un hito o complicación si se trata de un secundario con nombre.
- ✦ Recuerda que los personajes secundarios no tienen por qué atenerse a las reglas descritas para personajes principales (puntos en características y rasgos). Elige sus puntuaciones libremente en función de su papel en la historia.

Monstruos

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Elige las puntuaciones de las características en función del papel del monstruo en la historia.
- ✦ Los monstruos pueden carecer de una o dos características.
- ✦ El máximo para una característica del monstruo es 10, pero resérvalo para criaturas de enorme poder. Un máximo más aceptable para la mayoría de monstruos es 7.
- ✦ Para cada característica, reparte la puntuación de la misma entre los rasgos que elijas, mínimo +1 y máximo +5. Si necesitas puntos adicionales o te sobran puntos, no te preocupes porque no cuadre.
- ✦ El monstruo puede tener uno o más rasgos sobrenaturales, que le permitan hacer cosas extraordinarias.
- ✦ Elige dos o más hitos para el monstruo.
- ✦ Elige una debilidad para el monstruo.

Escenarios

- ✦ Elige un concepto
- ✦ Elige dos o más descriptores para el escenario.
- ✦ Elige dos o más hitos para el escenario.

SUPERACIÓN Y AMENAZA

Superación

Se gastan para:

- ✦ Volver a intentar un reto fallido.
- ✦ Invocar la protección de guión para ignorar daño (si la amenaza es 8 o más, este uso desaparece).
- ✦ Activar una cualidad.
- ✦ Utilizar un rasgo sobrenatural si el personaje lo tiene.
- ✦ Sacar fuerzas de flaqueza.
- ✦ Declarar que el estado del personaje no es tan grave como parecía.
- ✦ Apresurarse para actuar antes que el monstruo o actuar dos veces seguidas.

Se ganan:

- ✦ Cuando otro jugador o el director activa la complicación u otra cualidad de nuestro personaje en nuestra contra.
- ✦ Si realizas una interpretación destacada.

Amenaza

Se gastan para:

- ✦ Lo mismo que los puntos de superación, pero en los secundarios y monstruos (los secundarios no tienen protección de guión).
- ✦ Declarar peligroso un reto o conflicto (gratis si la amenaza es 8 o más o si el conflicto es contra el monstruo).

Se ganan:

- ✦ Si un jugador gasta un punto de superación y este no se trasfiere a otro jugador, se convierte en punto de amenaza.
- ✦ Cada vez que un personaje principal o secundario muere u otro evento negativo ocurre.

También sirven como:

- ✦ Medidor de la tensión, para regular las descripciones.
- ✦ Indicador del avance de la trama.

REGLAS DE JUEGO

Retos

- ✦ Se producen cuando un personaje trata de hacer algo dramáticamente apropiado, enfrentándose a la situación.
- ✦ Lanza tantos dados como la puntuación actual de la característica apropiada y quédate con el resultado mayor.
- ✦ Si el resultado mayor aparece repetido, suma +1 por cada vez que aparezca por encima de la primera.
- ✦ Si el personaje tiene un rasgo apropiado para el reto en curso, suma su puntuación al resultado total.
- ✦ Este resultado se compara con la dificultad establecida en secreto por el director: un resultado igual o superior a la dificultad es un éxito. El director anuncia si el reto tiene éxito o no.
- ✦ Si el resultado es un fallo el personaje no puede volver a intentar el reto: fallaría automáticamente intentos posteriores.

Conflictos

- ✦ Se producen cuando dos personajes se enfrentan entre sí.
- ✦ Por cada personaje, se hace una tirada de dados como se describe en los retos.
- ✦ Se comparan ambos resultados y el personaje con el resultado mayor vence al otro.
- ✦ En caso de empate, los personajes principales ganan a secundarios y monstruos. Resuelve el resto de los empates tirando de nuevo.

Herramientas

- ✦ Utilizar herramientas u objetos útiles beneficia al personaje en retos y conflictos.
- ✦ Añade entre uno y tres dados a la tirada según la calidad o utilidad de las herramientas.
- ✦ En armas, añade un dado si se usan armas cuerpo a cuerpo pequeñas. Añade dos dados si se usan armas cuerpo a cuerpo grandes o armas de fuego cortas. Añade tres dados si se usan armas cuerpo a cuerpo enormes o armas de fuego largas.

Peligroso

- ✦ Algunos retos o conflictos son peligrosos: el personaje puede resultar dañado (física, mental o socialmente) si pierde en retos o conflictos peligrosos.
- ✦ El director declara peligroso el reto o conflicto antes de que se tiren los dados.
- ✦ En retos, el personaje pierde un punto en el valor actual de la característica involucrada en el reto si falla.
- ✦ En conflictos, el personaje pierde un punto por cada dado en el que su oponente en el conflicto obtuviera el valor máximo de la tirada.
- ✦ Si una característica baja por debajo de cero el personaje queda fuera de la historia (muerto, loco, en coma, etc.).
- ✦ Si la protección de guión está activa (normalmente si la amenaza es menor que 8), el jugador puede pagar un punto de superación e ignorar el daño. Si el daño sacaría a su personaje de la historia (reduce por debajo de cero la característica) está obligado a hacerlo.

Cualidades

- ✦ Conceptos, hitos, descriptores, complicaciones y debilidades son cualidades.
- ✦ Una cualidad se activa pagando un punto de superación (jugadores) o amenaza (director).
- ✦ Si se activa una cualidad de un personaje principal para perjudicarle (normalmente su complicación), el punto de superación o amenaza gastado se trasfiere a la reserva de superación de ese personaje.
- ✦ En cualquier otro caso, el punto de superación gastado se convierte en un punto de amenaza y si es el director quien activa la cualidad, el punto de amenaza gastado se pierde.
- ✦ Una cualidad activada se utiliza para: forzar el éxito o fallo de una tirada a elección de quien active la cualidad; introducir un nuevo elemento en la trama o disponer de un objeto necesario que sea coherente con la cualidad activada.