



JUEGO LIBRE Y GRATUITO  
DISTRIBUIDO BAJO  
LICENCIA CREATIVE  
COMMONS.  
PUBLICACIÓN SIN ÁNIMO  
DE LUCRO.

COMPARTE Y  
DISFRUTA.

ASESINOS ENMÁSCARADOS, RÍOS DE SANGRE, CRÍMENES MACABROS

# HORRORAMA

EL JUEGO DE ROL

por Roberto Díez

**HORRORES SIN FORMA  
MUÑECOS POSEÍDOS  
ALIENÍGENAS  
LADRONES DE CUERPOS**

**¡SOBREVIVE...  
MIENTRAS PUEDES!**

**¿SERAS TÚ  
LA PRIMERA  
VÍCTIMA?**

EL JUEGO DE ROL PARA LOS FANS DEL SLASHER DE LOS OCHENTA

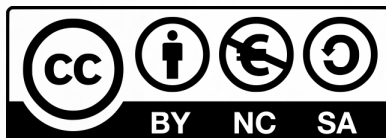




**Escrito, diseñado y maquetado por Roberto Díez**  
robertodgm@gmail.com – <http://frankenrol.blogspot.com>  
**Fotografías (portada, página 2) y correcciones:** Marta Rodríguez  
**Pruebas de Juego:** Álvaro, Joaquín, Juan y Roberto

*- Dedicado a Marta, gracias por apoyarme siempre. -*

**Licencia Creative Commons**



**Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional**  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

*Horrorama - Versión 1.0, Agosto de 2015*



*Come on baby... don't fear the Reaper*  
*Baby take my hand... don't fear the Reaper*  
- (Don't fear) The Reaper, Blue Öyster Cult

**H**ORRORAMA es un juego de rol inspirado en las películas de terror de los 80 y sus clichés, desde el psychokiller enmascarado que persigue adolescentes de instituto al monstruo venido del espacio que siembra el terror en una pequeña ciudad americana. Sin olvidar tampoco clásicos del género como los zombis, las criaturas creadas por experimentos del Gobierno o los demonios que adoptan la forma de siniestros niños. Todos tienen algo en común: muertes macabras y litros de sangre derramada, historias en las que la diversión va a la par del recuento de cadáveres.

## CREANDO AL PERSONAJE

### ATRIBUTOS

Los atributos del personaje van de 1 a 6 y son: Físico, Mente y Personalidad. Al crear el personaje se reparten 9 puntos entre dichos atributos.

### ARQUETIPOS

Cada personaje encarna a un arquetipo clásico del género de terror. Cada vez que se comporte de acuerdo con dicho arquetipo, tendrá un bonificador de +3 a su siguiente tirada de acción. Si el jugador interpreta el arquetipo del personaje de forma excepcional, el Master puede otorgarle además 1 Punto de Drama, como máximo uno por escena.

Por el contrario, si su actitud es contraria a su arquetipo, recibirá un penalizador de -3 a su siguiente acción. Si es totalmente incongruente, el Master puede decidir quitarle 1 Punto de Drama.

Algunos ejemplos de arquetipos:

- **Alcalde Ambicioso:** Todo tiene que estar perfecto para el festival, es el evento del año, el principal reclamo para los turistas y tu oportunidad

de salir en los periódicos. Quién sabe, son pequeños pasos como éste los que luego te permitirán aspirar a un puesto político más alto. Pero antes hay que acabar con esos rumores siniestros, ¡éste es el pueblo más tranquilo de todo el Estado!

- **Amigo Juerguista:** Doce latas de cerveza, bolsas de nachos y la casa libre el fin de semana ¿qué más se puede pedir? Verás qué cara pone el director cuando descubra que alguien ha llenado su coche con la espuma de los extintores.

- **Anciana Adivina:** Un ente maligno se aproxima, tienes que advertir a alguien, aunque nadie en el pueblo te hará caso. Tienes fama de vieja excéntrica, o peor, totalmente loca. Quizá alguna de esas chicas que vienen a que les eches las cartas del Tarot te crea...

- **Animadora Asustadiza:** Hoy la pirámide y la última voltereta no han salido, parece que al resto de las chicas les está costando aprender tu nueva coreografía. Habrá que seguir practicando. La perfección es el camino a ser popular, siendo popular el capitán del equipo de fútbol se fijará en ti y entonces puede que te invite al baile...

- **Ayudante del Sheriff Capullo:** Este pueblo es tuyo. No es algo oficial, por supuesto, pero eres el representante de la ley de rango más alto aquí, después del Sheriff, y se lo vas a dejar claro a todos. Los moteros, esos chavales que hacen carreras ilegales, incluso los que se reúnen a fumar y beber junto al lago, se van a enterar.

- **Bibliotecario Erudito:** Tantos años estudiando textos antiguos y ahora te dicen que han encontrado símbolos extraños en las viejas galerías bajo la ciudad, justo durante la conjunción planetaria ¿estará pasando de verdad? Tienes que verlo con tus propios ojos.

- **Chica Nueva en el Pueblo:** Acabas de llegar de la capital, tu padre se ha mudado por su nuevo trabajo en la planta química y estás frustrada por haber tenido que dejar todo atrás. Por si fuera poco

en el instituto se han empeñado en hacerte la vida imposible. Por suerte estás acostumbrada a valerte por ti misma y no te asustan los retos.

- **Chica Mala de la Clase:** Este pueblo es una mierda, y el instituto aún más, te miran como si fueses extraterrestre sólo por vestir diferente. Estás deseando terminar el curso y poder escapar pronto de aquí. Llevas una navaja en la caña de la bota... por lo que pueda pasar.

- **Director del Instituto Pedante:** La asociación de padres, el comité de antiguos alumnos, los inspectores estatales y esos malditos críos haciendo de las suyas. Sólo faltaba que el conserje te viniese ahora con que ha encontrado algo en las alcantarillas ¿y... quién demonios ha llenado de espuma tu coche?

- **Empollón Enclenque:** Te pasas la mitad del día intentando que no te encierren en tu taquilla y la otra mitad haciendo experimentos de química y biología a escondidas. Jurarías que has visto algo moverse en el pantano mientras recogías muestras...

- **Guardia de Seguridad Bonachón:** Patrullar el centro comercial es un trabajo tranquilo. A veces algún mocoso se esconde en un rincón para pasar la noche y ganar una apuesta, pero aparte de eso no suele haber problemas. Nadie quiere meterse con un gigantón como tú, aunque sepan que en el fondo eres un buenazo.

- **Hijo del Director Cobarde y Pusilánime:** Tu padre es el director y todo el mundo debería mostrarte un poco más de respeto, claro que sí. En especial si quieren conseguir las respuestas de los exámenes o evitar que les expulsen.

- **Jefa de Monitores del Campamento:** El Campamento Sunny Lake va a abrir sus puertas después de varios años y es tu responsabilidad que todo esté a punto. Han informado de ruidos en una de las viejas cabañas, alguien tendrá que ir a echar un vistazo...



• **Matón de la Escuela:** Un día sin encerrar a un empollón en su taquilla o tirarle de cabeza a un contenedor de basura es un día perdido. Ellos se lo buscan, por ser tan raritos.

• **Mecánico Veterano de Guerra:** Regresaste del frente y las cosas nunca han vuelto a ser iguales. Te ganas la vida en tu taller, pero las imágenes de lo que viste siguen provocándote pesadillas. Lo peor de todo es que crees haber visto algunas de esas cosas merodeando por aquí.

• **Motero de Buen Corazón:** Los chavales de instituto son estúpidos, pero mientras no se metan donde no deben ni hablen a la policía de tus trapicheos o de las carreras ilegales, todo irá bien. Al fin y al cabo, son sólo críos.

• **Periodista Sensacionalista:** Te has cansado de escribir las mismas columnas sobre terneros de dos cabezas y el peligro de las líneas de alta tensión, necesitas un buen artículo, un verdadero

reportaje de investigación que te saque de este pueblucho. Quizá incluso escribir un libro. La clave ahora es no perder de vista ese convoy militar, parece que llevan algo sospechoso...

• **Profesor de Ciencias Quemado:** Trabajabas en una universidad de prestigio hasta que te echaron y acabaste como profesor en este instituto de mala muerte. Se rieron de tus teorías, dijeron que eran fantasías sin sentido, pero ahora estás a punto de hacer un descubrimiento histórico que les cerrará la boca ¡a todos!

• **Quarterback Fanfarrón:** Correr, lanzar, placar, el próximo partido, el campeonato nacional. El fútbol es lo más importante en tu vida, seguido de ir de juerga con tus amigos, beber cerveza y ligar con chicas.

• **Sheriff Cerrado de Miras:** Has trabajado mucho para lograr que éste sea uno de los pueblos más pacíficos del condado y así seguirá. Sólo eras un crío cuando pasó todo aquello, ya sabes, eso de lo que nadie habla, pero las cosas han cambiado desde entonces. No te importa si tienes que usar mano dura y poner entre rejas a los alarmistas, mantendrás el orden a toda costa.

• **Soldado de la Base Militar:** Tu trabajo es sencillo, al menos en teoría: patrullar el perímetro, estar alerta, comprobar que la valla sigue intacta. Por encima de todo impedir que la gente del pueblo de al lado se acerque a curiosear. Comparado con el frente, un paseo. Sin embargo te siguen intrigando las palabras del sargento, ¿por qué diría “no dejéis que nada entre ni salga”?



*Did you hear that voice*  
*Did you see that face*  
*Or was it just a dream*  
*This can't be real*  
*That only happens, babe*  
*On the movie screen*  
*Oh, but he's back*  
*He's the man behind the mask*  
*And he's out of control*  
 - He's back (The man behind the mask), Alice Cooper

## ACTUANDO

El control para utilizar una habilidad se hace tirando 2D6 + Atributo relacionado contra el nivel de dificultad correspondiente, especificado por el Master. El atributo relacionado vendrá dado por el tipo de tarea a realizar, por ejemplo: conducir un coche será una tarea de Físico, investigar en una biblioteca será una tarea basada en Mente y convencer al guardia de seguridad de que alguien nos persigue, una tarea de Personalidad.

El grado de éxito en la acción vendrá indicado por la diferencia entre la tirada y el nivel de dificultad.

| Niveles de Dificultad |    |
|-----------------------|----|
| Fácil                 | 6  |
| Medio                 | 9  |
| Difícil               | 12 |
| Muy Difícil           | 15 |
| Imposible             | 18 |
| Heroico               | 21 |

Un personaje sólo podrá usar habilidades razonables para su arquetipo, aunque es posible usar un Punto de Drama para justificar conocer una habilidad ajena.

No hay límite al número de puntos que pueden emplearse de esta forma, pero dicha justificación deberá ser creíble en cada ocasión. Si el Master no encuentra la explicación suficientemente convincente puede vetar el uso de la habilidad y el jugador perderá el Punto de Drama.

## COMBATE

En combate el nivel de dificultad básico será 6 y se aplicará tanto a objetivos que no se defiendan activamente como a los ataques a distancia dentro del primer rango del arma. El rango de cada arma viene especificado en sus datos. Cada rango de distancia adicional suma +3 al nivel de dificultad.

Existen otros modificadores al nivel de dificultad, los más habituales son:

### MODIFICADORES AL NIVEL DE DIFICULTAD

Objetivo sorprendido/distraído/aterroizado: -3

Objetivo cubriéndose: +3

En movimiento, en coche, a la carrera: +3

Objetivo Pequeño: +3

Objetivo Grande: -3

En combate cuerpo a cuerpo contra otro oponente, cada participante hará una tirada de 2D6 + Físico y el vencedor será el que obtenga más puntuación.

Un ataque con éxito causará una herida del grado del arma usada. Cada 6 puntos de diferencia entre la tirada y el nivel de dificultad aumentará un nivel el grado de la herida. En el caso de un combate cuerpo a cuerpo se contará la diferencia entre la tirada del vencedor y el perdedor.



Por ejemplo, si el atacante, armado con un cuchillo, saca un 10 en la tirada y el defensor un 7, la diferencia es 3 y por tanto causa una Herida Leve. El mismo atacante en el asalto siguiente vence de nuevo y saca un 13 contra un 5 de su oponente, en este caso la diferencia son 8 puntos, por tanto la cuchillada sube un nivel y causa esta vez una Herida Seria.



| Armas cuerpo a cuerpo        | Herida  |
|------------------------------|---------|
| Puños, Patadas               | Rasguño |
| Cuchillo, Garras, Mordeduras | Leve    |
| Bate de béisbol              | Seria   |
| Hacha                        | Seria   |
| Machete                      | Seria   |
| Katana                       | Grave   |
| Motosierra                   | Grave   |

| Armas de fuego      | Herida | Disparos | Rango |
|---------------------|--------|----------|-------|
| Revólver .38        | Leve   | 6        | 12 m  |
| Beretta 92F         | Seria  | 15       | 20 m  |
| Revólver Magnum .44 | Grave  | 6        | 30 m  |
| Escopeta            | Grave  | 8        | 40 m  |
| Pistola de bengalas | Grave  | 1        | 40 m  |

| Explosivos           | Herida | Radio | Rango      |
|----------------------|--------|-------|------------|
| Cóctel Molotov       | Seria  | 2 m   | FIS x 10 m |
| Cartucho de Dinamita | Grave  | 5 m   | FIS x 10 m |

## SALUD Y SUPERVIVENCIA

Todos los personajes empiezan ilesos. El nivel de salud del personaje bajará dependiendo del grado del ataque sufrido, tal y como se explica en la sección de Combate.

Los ataques de un grado menor al nivel de salud actual del personaje se ignorarán. Por ejemplo, un personaje Herido Leve no se verá afectado por sucesivos Rasguños. Si embargo, un ataque del mismo nivel en el que se encuentre el personaje lo empeorará en uno.

En el ejemplo anterior, si el personaje sufriese una Herida Leve pasaría a Herido Seriamente.

Cada nivel de salud lleva asociado un penalizador a las tiradas de acción.

| Niveles de Salud  |    |
|-------------------|----|
| Ileso             |    |
| Rasguño           | -1 |
| Herido Leve       | -3 |
| Herido Seriamente | -6 |
| Herido Grave      | -9 |
| Muerto            |    |

Un personaje que llegue al estado de Muerto fallecerá al final de la escena a no ser que reciba primeros auxilios. La habilidad de primeros auxilios sólo se puede utilizar una vez por escena, por personaje, y curará un nivel de salud. La habilidad de medicina curará dos niveles de salud pero sólo puede ser usada por personajes competentes en ella y con el equipamiento adecuado, si no es así sólo curará un nivel de salud.

Los jugadores de HORRORAMA deben asumir que sus personajes están predestinados a sufrir todo tipo de muertes horribles y sangrientas. Si la letalidad de la aventura es elevada el Master puede permitir que cada jugador interprete más de un personaje. En caso de que un jugador haya agotado todas sus fichas se le puede asignar un PNJ o dejar que interprete al monstruo de turno en momentos clave.

## DRAMA

El personaje comienza con 1 Punto de Drama, pero el Master puede otorgarle más si interpreta correctamente su Arquetipo. Estos puntos sirven para tener cierta ventaja en determinadas situaciones. Se pueden usar tantos puntos como se desee en una escena.

### EFFECTOS TÍPICOS

- Tirar +1D6 extra al realizar una acción
- Reducir un grado una herida sufrida en esa misma escena
- Encontrar un objeto útil, que no sea clave para la trama (un arma, un bidón de gasolina, las llaves de un coche, etc)
- Justificar el uso de una habilidad que no pertenezca a su arquetipo

Los personajes y criaturas listados en la sección Amenazas poseen sus propios puntos de Drama. El Master puede usarlos como desee, sin embargo no los recuperarán a menos que su descripción indique lo contrario.

*Blood on her skin  
Dripping with sin  
Do it again  
Living Dead Girl*  
- Living Dead Girl, Rob Zombie

## AMENAZAS

A continuación, algunos enemigos clásicos del cine de terror:

- **Alienígena Ladrón de Cuerpos:** *Una invasión silenciosa está teniendo lugar. Hay personas que desaparecen y son reemplazadas por otras totalmente idénticas... o casi. ¿Cómo saber en quién confiar? ¿Cómo pararlos?*

FIS 5 MEN 4 PER 3, Drama 1

Ataques: Varios

Especial: Puede adoptar la forma de cualquier criatura de menos de su FIS. +1 a FIS por cada víctima que mate y consuma. Puede dividirse en tantas partes como puntos de FIS tenga.

- **Babosa Carnívora:** *Descubierta hace poco en una recóndita región de la selva amazónica, la babosa púrpura carnívora iba a ser la estrella de la feria científica del condado hasta que alguien la dejó escapar. Mezclada con las especies autóctonas, se reproduce de forma incontrolada amenazando con devorarlo todo.*

FIS 1 MEN 1 PER 0, Drama 0

Ataques: Mordisco (Rasguño)

Especial: Siempre atacan en gran número (50-100). Tamaño Pequeño, +3 al nivel de dificultad para golpearla. Una Herida Seria es suficiente para matarla.

- **Espantapájaros Maldito:** *En el pueblo nadie habla de ello pero no es casualidad que las plagas nunca afecten a sus campos y el maíz crezca fuerte y robusto incluso durante las peores sequías. El Espantapájaros se encarga de cobrar su tributo y regar con sangre de inocentes la futura cosecha.*

FIS 6 MEN 2 PER 1, Drama 2

Ataques: Garras (Herida Leve)

Especial: Drama 5 si se encuentra en el campo o pueblo que protege.

- **Espíritu Maligno:** *Ha esperado durante mucho tiempo al momento adecuado. Ha sido liberado de su prisión y ha elegido un huésped. Cuando el ritual esté completo nada podrá impedir que se alce y se cobre su venganza.*

FIS 0 MEN 6 PER 5, Drama 3

Ataques: Consumir Vida (Herida Seria)

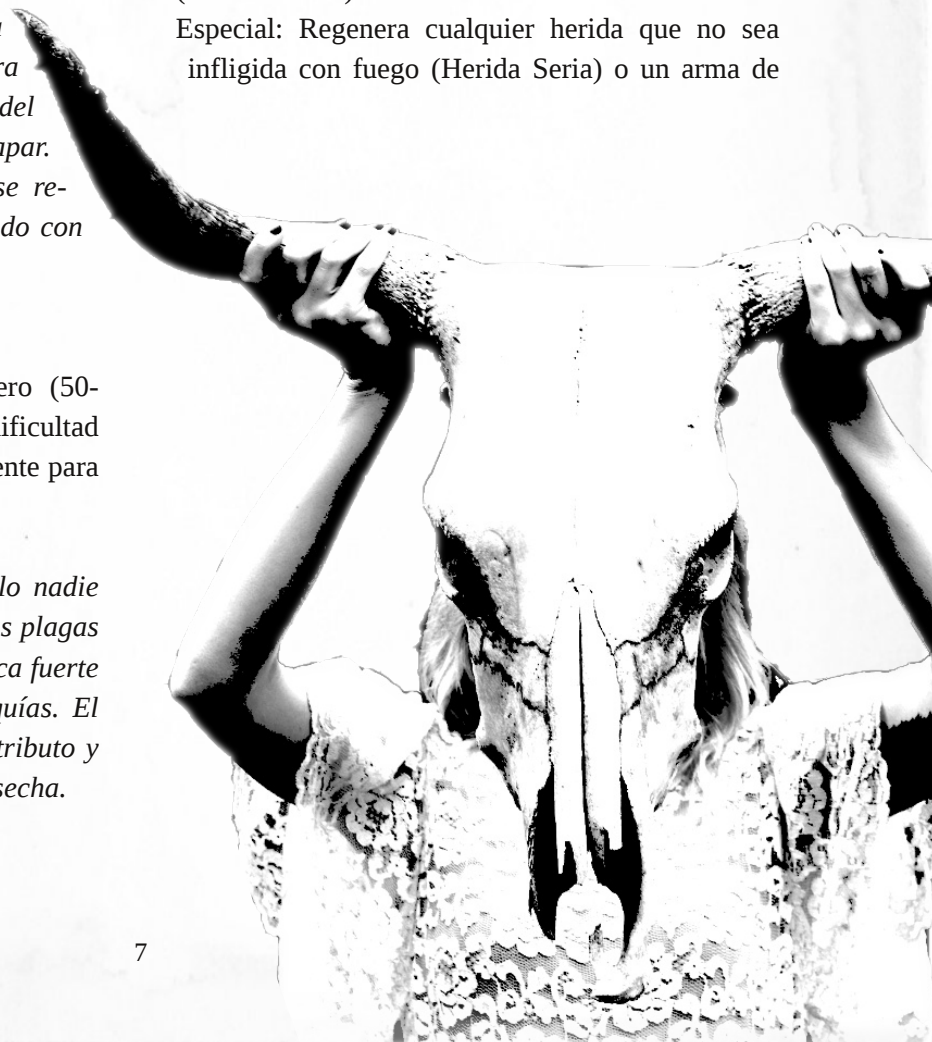
Especial: +1 a MEN por ataque que realice con éxito. Inmune a los ataques físicos normales, sólo le hieren armas sagradas u objetos específicos, cada ataque que le cause una Herida Seria o mayor le resta -1 a MEN, si llega a cero resulta destruido.

- **Hombre Lobo:** *La luna llena está en el cielo y la llamada de la sangre es inexorable... tiene que salir a cazar y calmar su furia. Al día siguiente no recordará nada, sólo las manchas color carmesí en su ropa hecha trizas le insinuarán que ha cometido actos terribles.*

FIS 7 MEN 3 PER 2, Drama 1

Ataques: Garras (Herida Seria) y Mordisco (Herida Grave)

Especial: Regenera cualquier herida que no sea infligida con fuego (Herida Seria) o un arma de





plata a un ritmo de un nivel de salud por asalto de combate. Si hiere a un personaje éste deberá hacer una tirada de Físico contra un nivel de dificultad 9 o convertirse en hombre lobo en la siguiente luna llena. Puede hacer una tirada de Mente contra un nivel de dificultad 12 para resistir la transformación.

- **Muerto Viviente:** *Un virus mortal, un producto químico experimental o la radiación de un meteorito, algo está haciendo que los muertos recientes salgan de sus tumbas y no pararán hasta devorar la carne de los vivos.*

FIS 1 MEN 1 PER 1, Drama 0

Ataques: Garras (Herida Leve) y Mordisco (Herida Leve)

Especial: Ignora los Rasguños y las Heridas Leves. Si hiere a un personaje éste deberá hacer una tirada de Físico contra un nivel de dificultad de 9 o se convertirá a su vez en muerto viviente después de tres escenas.

- **Muñeco Poseído / Muñeca Diabólica:** *No son un simple juguete, algo habita en ellos, algo oscuro y siniestro. Puede verse en el brillo de sus ojos de cristal, observándolo todo desde la estantería. Esperarán hasta que estemos dormidos y entonces...*

FIS 1 MEN 3 PER 3, Drama 3

Ataques: Cuchillos de cocina, Tijeras, Cuerda pa-

ra estrangular (Herida Leve)(Muñeco) o Telequinesis (Herida Leve)(Muñeca)

Especial: +3 a cualquier tirada de sigilo. Una vez al día pueden desaparecer y aparecer donde quieran dentro de un entorno concreto, como una casa. Para matarlos hay que encontrar su punto débil, puede ser realizarles un exorcismo o destruir una parte concreta de su cuerpo.

- **Paleta Homicida (Billy Ray):** *Esos niños ricos de la ciudad creen que pueden venir a nuestra montaña y hacer lo que se les antoje. Les enseñaremos una lección que no olvidarán, ¿verdad Bubba? Y luego puede que nos hagamos un rico guiso con su carne...*

FIS 3 MEN 2 PER 1, Drama 1

Ataques: Escopeta (Herida Grave) y Cuchillo de Monte (Herida Leve)

Especial: +3 a cualquier tirada de sigilo en su entorno favorito, sea la montaña, la granja familiar o el pueblo abandonado en el que reside.

- **Paleta Homicida (Bubba):** *Uuuuuungh, Bubba tiene hambre, ¡Bubba quiere carne fresca!*

FIS 7 MEN 1 PER 1, Drama 0

Ataques: Hacha (Herida Seria) y Puños (Herida Leve)

Especial: Ignora los Rasguños y las Heridas Leves. +3 a cualquier ataque cuerpo a cuerpo. Tamaño Grande, -3 al nivel de dificultad para golpearle.

- **Psicópata:** *Solitario, anónimo, sin ningún rasgo distintivo, mata por el placer de hacerlo, dejando oscuras pistas para la policía y deseando encontrar un digno adversario que comprenda al fin su perversa lógica.*

FIS 4 MEN 5 PER 3, Drama 2

Ataques: Cuchillo (Herida Leve)

Especial: +1 a Drama por cada víctima.

- **Psychokiller Sobrenatural:** *Quién sabe cómo ocurrió, puede que unos chavales excavarán su tumba en Halloween e hicieran un ritual estúpido. Quizá sus restos cobraron vida por pura sed de venganza. Sea como sea, ha logrado volver del Infierno. Una vez más se pondrá su máscara y recorrerá los lugares que le son familiares acabando*

de forma brutal con todos aquellos que se crucen en su camino.

FIS 8 MEN 2 PER 1, Drama 5

Ataques: Machete (Herida Seria) o Motosierra (Herida Grave)

Especial: Ignora los Rasguños y las Heridas Leves. +1 a FIS cada vez que los personajes le den por muerto y regrese.

- **Sectario Ocultista:** *La voz en su mente es clara, la hora se acerca, los Dioses Antiguos escaparán de su prisión ancestral y reclamarán su trono. O quizá es el Príncipe de la Oscuridad el que requiere sus servicios...*

FIS 3 MEN 2 PER 1, Drama 1

Ataques: Cuchillo Ritual (Herida Leve) o Pistola (Herida Seria)

- **Terror Sin Forma:** *La estación espacial internacional ha caído a la Tierra desintegrándose en mil pedazos. Uno de ellos se ha estrellado en las proximidades. Las últimas llamadas de socorro hablaban de un experimento que salió mal, un organismo criado en gravedad cero que mutó a algo desconocido...*

FIS 10 MEN 2 PER 0, Drama 1

Ataques: Ácido (Herida Seria)

Especial: +1 a FIS por cada víctima consumida. Puede dividirse en tantas partes como puntos de FIS tenga. Cada parte por encima de FIS 6 se considera de Tamaño Grande, -3 al nivel de dificultad para golpearla.

- **Titiritero Macabro:** *Un hotel abandonado, un antiguo parque de atracciones, una mansión en las montañas... el escenario no importa, lo que importa es el juego. Trampas cada vez más refinadas y letales irán acabando con los pobres infelices atrapados en el lugar.*

FIS 3 MEN 7 PER 5, Drama 3

Ataques: Varias armas y trampas

Especial: +1 a Drama por cada muerte espectacular o creativa.

- **Vampiro:** *Dicen que el anciano que se ha mudado a la vieja mansión de la colina es un rico aristócrata europeo, pero nadie le ha visto en per-*

*sona todavía. Ni él ni sus hijas bajan al pueblo, a veces su silueta se recorta de noche en alguna de las ventanas pero por ahora todo sobre él es un misterio.*

FIS 6 MEN 4 PER 5, Drama 3

Ataques: Mordisco (Herida Seria) o Puñetazo (Herida Seria)

Especial: Las armas normales sólo le hacen heridas de tipo Rasguño, pero el fuego o el agua bendita le provocarán Heridas Serias. El contacto con una cruz llevada por una persona con fe verdadera le causará el mismo efecto. La decapitación o una estaca en el corazón también pueden acabar con él. Cada asalto de combate que un vampiro pase bajo la luz del sol o en terreno sagrado le hace perder 1 nivel de salud hasta que resulta destruido.

Tiene un +3 a cualquier tirada para persuadir, interrogar o intimidar. Puede convertirse en murciélago, lobo o niebla a voluntad. Si hace un ataque de Mordisco con éxito recuperará 1 nivel de salud. Una persona herida de esta forma tendrá que hacer una tirada de Físico contra una dificultad de 12 o se convertirá en un vampiro al cabo de tres días.





## FILMOGRAFÍA

Amanecer de los Muertos  
Amusement  
Barco Fantasma  
Candyman  
El Misterio de Salem's Lot  
El Muñeco Diabólico  
El Terror Llama a su Puerta  
El Terror No Tiene Forma  
El Tren del Terror  
Eres el siguiente  
Halloween  
IT  
Jeepers Creepers  
Km. 666: Desvío al Infierno  
La Cabaña en el Bosque  
La Casa de Cera  
La Cosa  
La Invasión de los Ultracuerpos  
La Matanza de Texas  
La Oscura Noche del Espantapájaros  
Las Colinas Tienen Ojos  
Leyenda Urbana  
Los Chicos del Maíz  
Los Extraños  
Pesadilla en Elm Street  
Posesión Infernal  
Psicosis  
Reeker  
San Valentín sangriento  
Saw  
Scream  
Sé lo que hicisteis el último verano  
Silencio Desde el Mal  
The Crazies  
Truco o Trato  
Viernes 13

## BIBLIOGRAFÍA

### ROL

GURPS Horror, Cuarta Edición

### NOVELA

Stephen King  
Clive Barker

### CÓMIC

Creepy  
CIMOC  
1984