

# Introducción

Saludos a todos:

Intentaré ser breve. En nuestra mesa de juego se planteó la idea de aparcar la campaña a la que jugábamos y hacer un “one-shot” especial para Halloween. El resultado es este documento.

Como era para una fecha con tanto trasfondo parecía buena idea tocar la temática Zombi, y para ello me releí un “Pack de Introducción del All Flesh Must Be Eaten” que cayó en mis manos. Dicho pack ofrece una aventura corta con personajes pregenerados y las bases del reglamento, lo justo para empezar a jugar. Siguiendo el esquema que el pack ofrecía, lo modifiqué hasta que no se pareció en nada al original. Espero que os guste puesto que no es la típica aventura de zombies (pese a estar llena de tópicos).

El día que quedamos para jugar sólo disponíamos de 2 horas y media, así que intenté que la aventura fuera lo más dinámica posible. Consta de dos partes: En el Capítulo 1 se pone a los jugadores en situación y en el Capítulo dos empieza el caos. Simple pero efectivo ☺

Puedes encontrar más información sobre la línea de productos *Zombie: All Flesh Must Be Eaten* en <http://www.edgeent.com> y <http://www.allflesh.com>.

## Ambientación

Si algo queda claro al leer AFMBE es que no tiene una ambientación específica, la única constante es el concepto de horror y supervivencia. La aventura del pack de demostración del que os he hablado antes tiene lugar en la América actual, pero “¡¡Nos han robao los Gallinos!!” no tiene nada que ver con ello. acontece en “Colgajos de Res”, un pueblecito **FICTICIO** en algún lugar de una *ficción* Castilla-La Mancha.

Perdonad que utilice las mayúsculas para remarcar lo FICTICIO de la aventura pero me gustaría dejar claro que todo lo relacionado con este módulo es pura ficción. La intención es retocar y reubicar parte de lo que todos conocemos como “La España Profunda” en medio de La Mancha, utilizando para ello referencias humorísticas de programas como “La Hora Chanante” o “La Hora de José Mota”. Por supuesto, esta aventura contiene una cierta cantidad de humor...negro. Y se basa en que los jugadores y sus personajes crean que la cosa va de zombies (o al menos que crean que los muertos vivientes son su mayor problema).

En resumen, la aventura transcurre en un lugar inventado dentro del territorio nacional en el año 2012, así nos ahorramos la documentación histórica (que en una one-shot de introducción a un juego no es que haga mucha falta).

## Personajes pregenerados

Los personajes pregenerados que se utilizan en este “módulo” son gente normal que está ligeramente por

encima de la media. Son los que en una película de terror durarían los primeros quince minutos como mínimo. Deberían tener un nombre, e incluso pueden ser modificados por cualquiera que esté familiarizado con el juego.

Toda referencia al reglamento del AFMBE se ha eliminado, quedando sólo las hojas de personaje como detalle. Esta aventura puede ser adaptada a cualquier sistema dado que está pensada para jugarse de carrerilla en no más de 3 horas.



¡¡Si l'han mordió hay que tirala pa que no se convierta en zombe!!

# ¡¡Nos han robao los gallinos!!

Esta aventura está pensada para de 4 a 6 jugadores que interpretarán a unos personajes un poco dispares aunque todos ellos tendrán algo en común. Todos forman parte de la plantilla del Restaurante “Le Petit Pierrette”, un negocio situado en...¿Barcelona? Cuya recién adquirida fama ha generado tanto trabajo (y estrés en su personal) que los dueños les han invitado a un fin de semana temático de desconexión para que recuperen fuerzas.

La situación antes de empezar es esta:

**Los trabajadores** no entienden como en lugar de haberles dado un extra de dinero en mano por la sobrecarga de trabajo les están haciendo ir al culo del mundo a “disfrutar de una desconexión” rodeados de la gente de la que quieren desconectar.

**El encargado** por su parte, conocía el hecho de que la plantilla se estaba quemando a marchas forzadas (demasiadas horas extra, cambios de turno en el último momento...), y lo que hizo en su día fue avisar de la situación a los jefes. Hace el viaje porque no le queda más remedio.

**Los jefes** por su parte, lo único que vieron fue la oportunidad de “escaparse” de sus mujeres todo un fin de semana con la excusa de que era un asunto de empresa que había que solucionar y “mejor que ellas no vinieran porque los currantes podían molestar”. Sus intenciones (entre otras) son las de ponerse cerdos a comer y beber durante dos días, pasando bastante de su plantilla.

Independientemente de la cantidad de jugadores, debería haber al menos 1 de cada clase, siendo siempre mayoría los trabajadores, y sólo incluyendo al segundo jefe si el total es de 6.

## Capítulo uno:

### 1- ¡¿Pero esto qué mierda es!?

Los jefes, listos ellos, se obcecaban ante la mera idea de poder librarse de sus respectivas durante dos días enteros, así que cuando uno de los clientes les habló de las maravillas del campo manchego y les comentó que conocía una familia que ofrecía su casa para “fin de semana temáticos a empresas”, se mostraron interesados.

Tras un par de charlas más con el cliente (Don Alexandre Foix i Martingala) y después de ver fotos del bucólico lugar que les recomendaba, decidieron matar dos pájaros de un tiro y utilizar el cabreo del personal en beneficio propio.

Lo que ambos jefes no sabían era que el señor Foix era el padre de la novia de Manel, el que vendía los productos de limpieza al restaurante y llevaba sin cobrar dos pedidos porque los jefes postergaban bastante los pagos a distribuidores. (La teoría de que no se hace uno rico sólo trabajando mucho...). Así que el Sr. Alexandre,

con dos cojones como dos adornos de árbol de Navidad, decidió “devolvérsela” a los que le estaban jodiendo la vida a su futuro yerno. Con la ayuda de este, se metieron en Gúgel y con un mapa de Gúgel Maps, unas cuantas fotos y un copy-paste de la web de una agencia de viajes montaron un panfleto acerca de las maravillas del retiro manchego. Eligieron lo más barato y de difícil acceso de entre todas las casas rurales de alquiler, le adjuntaron las fotos de lo más atractivo que encontraron e hicieron un arreglo con el precio: **Precio de lo peor del catálogo + pasta que le debían a Manel = El precio final del retiro manchego.** Ofreciéndose Don Alexandre voluntario para realizar las gestiones, todo quedó arreglado.

Así pues, después de haber pagado por una casa rural en medio de un valle, con habitaciones individuales, Internet, miles de canales de televisión, piscinas climatizadas, todo tipo de extras y a menos de 20 kilómetros de una gran urbe, lo que encontrarán será básicamente lo opuesto.

### 1.01- La llegada:

De “Castilla’s Best Retirement and Joy” a “Casa Filadelfo” sin comerlo ni beberlo.

Los jefes, en un afán de ostentación, comprarán un nuevo GPS para la Furgoneta – Monovolumen de la empresa y lo seguirán a ciegas hasta llegar a las coordenadas indicadas (que Don Alejandro, amablemente les habrá ayudado a introducir). Por supuesto tampoco es que se vayan a fijar en la gasolina, con que dé para llegar será suficiente, ya repostarán una vez ahí. El viaje empieza

Antes de llegar a destino, indica a tus jugadores que cruzan un camino a través de una arboleda que no deja ver más allá de la carretera por la que transitan, dejándolos esperanzados hasta el último segundo, cuando se terminen los árboles y se den de bruces con la cruda realidad: CASA FILADELFO.

Casa Filadelfo vive su primera temporada como casa rural. Intentan capear la crisis alquilando la casa por fines de semana a la gente de la capital (La pensión de jubilación ya no llega por mucho que se estire).

Por supuesto, Filadelfo y Sra. (Doña Bienvenida) no tienen ni puta idea de regentar una casa rural, pero el hijo del médico del pueblo (que tiene estudios) les ha aconsejado que preparen actividades como excursiones por la zona y otras cosas que los de capital no sepan hacer y ellos puedan gestionar (que con la gota de Bienvenida y el reuma de Filadelfo más bien serán pocas). Aunque han pedido ayuda a un zagal del pueblo para que lleve a los inquilinos de caza por la zona a cambio de unos reales.

Llegados a este punto mejor especificar lo que los personajes esperaban encontrar pero **no** tendrán en su retiro:

**Agua corriente – NO** (hay que ir a buscarla a la fuente del pueblo y los “anfitriones” no están para muchos trotes.

**Corriente eléctrica – SI pero NO.** En esta zona hay generadores de gasolina pero el de Casa Filadelfo no se suele usar mucho. Al fin y al cabo la *Rural Experience*

incluye irse a dormir con el sol y levantarse con el canto del gallo.

**Conexión Wi-Fi, Pago con tarjeta, Cobertura de móvil y cualquier cosa que dependa de conexión telefónica – NO** (Aunque el bar del pueblo tiene teléfono, el único del lugar).

**WC individual o comunitario – SI** (Claro que sí. Hay una letrina conectada a un pozo ciego detrás de la casa.) Filadelfo recomendará “De cagar, lo jut.to. A vé si va a rebasar la mierda” con su mejor sonrisa.

**Calefacción central – SI.** Es rústica: un hacha, un árbol, mucho ejercicio y un hogar de fuego. “Si se cierra tó bien, dá pa la casa entera”.

**Jacuzzi** – Si los jugadores tienen los cojones como para llenar la bañera a base de garrafas de agua traídas desde la fuente del pueblo... allá ellos, aún así, las burbujicas las tendrá que poner cada uno...

Lo que sí tendrán son huevos frescos para desayunar, leche (de la vaca al cazo y cuando hierva a la taza, ni uperisación ni hostias, leche leche.) y verduras directas del huerto.

Otros servicios o “extras” quedan a discreción del Narrador, eso sí, teniendo siempre en cuenta que los jugadores se encuentran “donde Cristo perdió la sandalia” (No literalmente pero casi).

Otro dato acerca de La Casa: Si la pensión casi no les llega para comer, imaginad lo que pueden invertir en mantenimiento... ruidos de madera por la noche, olores fétidos procedentes de la letrina según hacia donde sople el viento, goteras... la casa es un personaje más, utilízalo como creas conveniente.

Explicada esta parte, te toca como Narrador, enfrentar a los jugadores a la estafa de la que han sido víctimas. Los dueños (Sr. Y Sra. De Pasalodos de aquí en adelante), han recibido el pago por todo el fin de semana para X personas (donde X es el número de jugadores). Filadelfo Pasalodos ha tenido que ir en el tractor de su sobrino hasta el banco en la ciudad a comprobarlo, así que tienen el fin de semana pagado, y por supuesto, los Pasalodos no saben nada del Sr. Foix (este hizo toda la transacción con el nombre de uno de los jefes.). Si los personajes acusan a sus anfitriones de estafa o algo parecido, la puedes liar tan parda como quieras. Para ellos, los de la capital son gente que va de lista pero “no tienen ni *puta* idea de ná del campo”, y no les piensan pasar ni una. Tus jugadores deberían entender que están lejos de la civilización, la gasolina es insuficiente para volver, en esta zona todo el mundo sabe cazar por lo que tiene escopeta y lo que es más importante: la diplomacia de los lugareños se reduce a dar los buenos días a la gente que no conocen.

Convence a tus jugadores que habiendo llegado un viernes noche y con el cansancio del viaje, lo mejor será quedarse al menos a pasar la noche y solucionar el “entuerto” el sábado por la mañana. Además está el problema de la gasolina, que tendrán que comprar a algún lugareño o pedir que les lleven si no quieren andar unos cuantos kilómetros.

Al final de esta página encontraréis los detalles de un recorrido Barcelona – Puertollano para que os hagáis una idea de lo cansados que pueden llegar los personajes.

Incluye **Km. Totales – Media de velocidad en coche – Duración aproximada total del viaje** (con parada de hora y media) – **Consumo y Coste aproximado.** Después de casi 8 horas de viaje los jugadores deberían tener culo carpeta, lo que puede desmotivarles aún más a volverse por donde han venido.



Casa Filadelfo

## Capítulo Dos:

### 2- Sábado por la mañana:

#### ¡¡Los Gallinos!! ¡¡Los Gallinos!!

Los personajes habrán pasado la noche en 1 ó 2 habitaciones (dependiendo de si el grupo es mixto o un campo de nabos). En estas estancias “especialmente acondicionadas” por los dueños, habrán podido disfrutar de la experiencia de dormir en somieres a los que habría que hacer la prueba del Carbono 14 y en colchones rellenos de lana (si alguno de tus jugadores decide ser alérgico al polvo más le valdrá dormir en la furgoneta), lo cual surte la experiencia de ruiditos metálicos y aromas de antaño e impide un placentero descanso al grupo. (Ah, orinal included).

Si el descanso ha sido duro, el despertar será aún peor. Bienvenida, como cada día se habrá levantado a las 6:00a.m. y se habrá acercado al gallinero a por huevos para el desayuno, pero al llegar lo habrá encontrado todo destrozado. En este punto empieza el ajetreo que no parará hasta el final. El de la partida o el de los jugadores, lo que se dé antes.

Filadelfo, oyendo los gritos de su mujer habrá establecido comunicación punto a punto con ella. O lo que es lo mismo, habrán empezado a gritarse el uno al otro a una distancia de unos 70 metros en medio del silencio de la noche, provocando el efecto despertador en los personajes.

**745.8 km**

**95 km/h**

**7h 48min**

**55.9 L**

**95.03 EUR**

Los personajes despertarán con los gritos, con dolores posicionales por dormir donde lo han hecho sin estar acostumbrados y con mucho sueño. Eso sí, igual el tono de los gritos de fondo hagan que se les active la adrenalina.

Mientras se vistan o si tardan en aparecer en el comedor – sala común, Filadelfo entrará en su habitación escopeta en mano y voceando cosas como “Como haya sio uno de vosotros os va a costar cara la broma” o “yastáis yendo al gallinero a ver cá pasao!” (recuerda, querido Narrador, que alguien gritando y gesticulando con una escopeta de caza en la mano en una habitación cerrada puede ser una muy buena motivación para hacer lo que se les pide a los personajes).

---

Hago aquí un inciso para que entendáis lo que ha pasado y qué ha llevado al robo y posible asesinato en masa de aves de corral.

En el pueblo hay un joven, adolescente él, que harto de pasar sus días en la villa decidió dedicar sus energías a aprender cosas de la vida en la ciudad. Juntándose con otros zagales de pueblos cercanos crearon una pandilla y se introdujeron, todos ellos, en el mundo de las drogas recreativas. Sin Internet ni conexión telefónica, solían quedar en la ciudad e ir de marcha hasta altas horas de la madrugada.

Pasado un tiempo y habiendo descubierto lo que era “el interné” decidió que para qué comprar drogaína si en algún sitio de la web tenían que explicar como fabricarla...

**Resumiendo:** imaginad a alguien sin instrucción ni en la más elemental de las químicas intentando sintetizar Éxtasis en un granero sin ninguna garantía de higiene o esterilización y utilizando cosas como pegamento (que también coloca) para sustituir a los componentes de los que no conocía ni el nombre... Por suerte, una patrulla de la Guardia Civil pasó a saludar a uno de los lugareños y el “fabricante de drogas”, al que llamaremos **Vicentico**, entró en pánico y decidió deshacerse de su “alijo”. Para que no se notara el fuerte olor de lo que había estado elaborando no tuvo mejor idea que volcarlo todo sobre un montón de estiércol, creyendo que un aroma cubriría a otro. Y así fue.

Días después, alguien utilizó ese montón de estiércol para abonar sus campos y lo que ocurrió fue lo siguiente: Estiércol natural 100% + “Éxtasis casero” se filtraron en la tierra cercana al cementerio.

Teniendo en cuenta que soy de Letras y que de química ni papa pero esto es un juego de ciencia ficción, digamos que el “éxtasis” potenció el efecto “fertilizante” del abono y esto afectó entre otras cosas a los cadáveres del cementerio, que se volvieron a alzar.

Estos “Zombes” atacaron a los dos hijos de un pastor que vive en el pueblo y estos, zombificados, asaltaron el gallinero de los Pasalodos empezando una cadena de sucesos que involucra directamente a nuestros personajes.

---

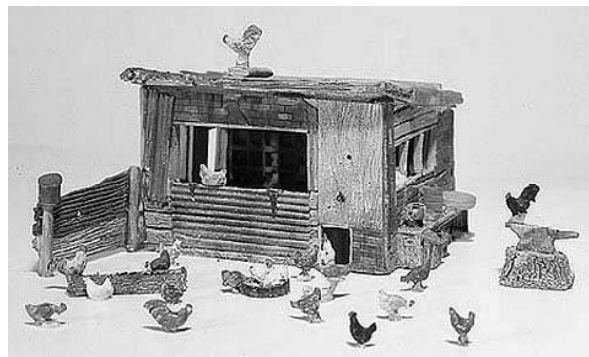
Hasta aquí el inciso.

---

Como iba diciendo, con prisas, Filadelfo ofrecerá una escopeta de caza cargada a un jugador e instará a los demás a que pillen palos o lo que puedan de entre todo lo

que tiene almacenado en su “cuarto de las herramientas” (azadas, hoces, garrotas, etc.). Al ver que Bienvenida corre hacia la casa asustada y gritando, instará a los jugadores a que vayan a ver el gallinero mientras él calma a su esposa.

## 2.01- El Gallinero



ZombeCococó! ZombeCocorico!

Si los personajes se acercan al gallinero (como hemos dicho, está a unos 70 metros de la casa), no percibirán nada extraño hasta estar bien cerca (sobre todo si no han visto un gallinero en su vida). Una vez ahí y tras algunas tiradas de percepción, pueden obtener la siguiente información:

1.- De las 10 gallinas que poseen los Pasalodos, solo quedan dos en el gallinero, y por su aspecto parece que algo las ha mordido y arrancado parte de sus pequeños y desprotegidos cuerpecitos de gallina.

2.- El resto de gallinas parecen haber escapado hacia la arboleda que rodea la entrada a la finca (si, la misma de la que hablábamos para mantener a los jugadores en la inopia hasta llegar a su destino). Por lo menos eso es lo que parece por los “gritos gallináceos” (o cloqueos y cacareos desgarradores) que parecen proceder de ahí.

3.- Posiblemente vean también un reguero de sangre (de gallina. Aunque en CSI tardarían 6 horas para saberlo y aquí no hay CSI que valga).

4.- Con una tirada muy buena podrán oír también voces de niños mezclados con los ruidos de las gallinas. No se puede entender qué dicen (más que nada porque son Zombes y no dicen nada) pero claramente se distinguen como voces de niños... (¡Oh dios mío, Narrador! ¡Qué haces que no incitas a los jugadores a ir a ver qué pasa si hay dos niños en peligro!)

Como Narrador no suelo comportarme como un cabrón, pero esta partida está diseñada para un día especial, así que ahí va: Si alguno de los jugadores entra en el gallinero a inspeccionar los “cadáveres” de las gallinas, puede que se lleve un zombepicotazo (sí, las gallinas también son zombes) y empiece a partir de ahí su proceso de transformación. (si eso ocurre, saca al jugador aparte y hazle únicamente participe a él de su nueva condición de futuro zombe, todos sabemos que en las pelis pasa algo así, el infectado calla como un putilla hasta que es demasiado tarde, permítele a tu jugador hacer lo mismo y ve comentándole como evoluciona su estado- un consejo,

cuanta más adrenalina secrete, más rápido será el proceso.) Es posible que al llevarte a un jugador aparte, los demás quieran saber de qué va el tema y decidan entrar también en el gallinero a inspeccionar. Los zombepicotazos son gratis, no te cortes... ¡si les han picao ha sio por marujas! ¡Que son unas marujas y tó lo quieren saber!

## 2.02- Los Infantizombes:

Pedrico y Madalena son hermanos y residentes en Colgajos de Res, disfrutan de una educación espartana por parte de su padre, pastor él, y de mayores quieren ser Astronauta y Descubridera de la cura del cáncer. Bueno, eso sería así si no hubieran sido atacados por el zombe de su bisabuelo, también pastor en su día.

Su recién adquirida condición de zombes ha hecho crecer en ellos una insaciable hambre hacia la carne cruda (lo que en parte habría alegrado a su padre, que siempre creyó que los niños le habían salío a la madre, muy flaca ella).

Por donde iba... ¡sí! Los niños recién zombefecados despertaron a su nueva vida/no-muerte-llámalo-como-quieras con el hambre antes mencionada y lo primero que percibieron fue el olor y calor corporal de las gallinas, así que aprovechando su pequeño tamaño se colaron por un ventanuco del gallinero dejando dos gallinas "muertas" y 8 más en estado desconocido que se dieron a la fuga viendo que aquello no tenía visos de acabar bien. En ese momento, los zombes, que durante toda su infancia tuvieron el juego de "persigue a la gallina" entre sus favoritos, decidieron ponerse a jugar (aunque esta vez las gallinas sospechaban de algún motivo oculto tras el juego y no dejaron de correr hasta la arboleda).

Una vez en la arboleda y sabiendo como sabemos todos que las gallinas no son muy duchas en las carreras de obstáculos, los plumíferos perdieron velocidad, lo que dio como resultado 4 bajas más en el bando de las aves, consiguiendo solo 4 de ellas cruzar la carretera (¿que porqué cruzó la gallina la carretera? Ahí lo tienes, por unos putos zombes de metro veinte.) En fin, después de entrenarse con estas 4 gallinas pero antes de seguir a por las restantes es cuando los personajes pueden llegar a la arboleda y ver el **dantesco espectáculo** (una partida de zombes sin la palabra "dantesco" no es partida ni es ná).



Niños Zombe...¡dan ganicas de abrazalos!

Por supuesto los niños son niños pero no tontos, si tienen que decidir entre seguir jugando a corre corre gallinita o saltar sobre unos incautos que por su trabajo aún mantienen cierto olor a especias en su ropa...el resultado está claro. Atacarán a los jugadores sin miramientos, directos a la yugular y sin pararse a pensar en "Tate, que llevan escopeta".

Los infantizombes tienen el aspecto de dos niños normales de pueblo. Bueno, si no fuera porque chorrean sangre y plumas de gallina por la boca, tienen los ojos en blanco, se mueven un poco raro y apestan a muerte. Serán relativamente fáciles de matar, deja que los jugadores adquieran confianza...incluso dales otro zombi (otro recién infectado del pueblo), pónselo a cierta distancia por si quieren hacer prácticas de tiro con él...

Si uno de los personajes quiere tener en su currículum algún curso de Somelier o experto en catas, descríbele con todo detalle los mil aromas que proceden de los niños. ¡Que aquí se aprovechan todas las habilidades!

Recuérdales a los jugadores que sus personajes han visto series o películas de zombies y que hay que detener esto porque casi siempre acaba en epidemia y luego hay que evacuar las ciudades, se queda uno sin Internet, el whatsapp deja de funcionar...lo que viene siendo un marronazo. Intenta que se sientan los héroes de la historia, hazles creer que si esto estuviera muy extendido se habrían enterado antes de llegar aquí, así que es muy posible que estén en medio de la zona cero y puedan evitar que pase a mayores. Déjales que inspeccionen un poco los alrededores mientras, si se ha dado el caso, vas contándole a tu jugador infectado (apartándolo del resto) como se le caen las uñas o los dientes, o los gases abandonan su cuerpo sin que pueda controlarlo (se va a convertir en zombe, no hay porque seguir las normas de etiqueta...)

## Capítulo tres: 3-¡IZASCA!!

En este punto, los personajes contarán con una escopeta de caza de dos cañones y un total de 3 ó 4 cartuchos (salieron de la casa con la escopeta cargada y un puñado de 4 cartuchos, descuenta los utilizados para matar a los dos zombecitos y al señor zombe que paseaba a lo lejos). Aparte, cuentan con aperos de labranza que pueden usar como armas.

Si todo ha ido bien, los jugadores habrán matado 3 zombes y no habrá ningún contagio...intenta que no sea así. En este momento puedes plantearles si quieren seguir buscando muertos vivientes o qué quieren hacer. Mientras, los lugareños se acercarán al lugar de donde han provenido los disparos y aquí empieza la partida: A ver como explican los jugadores que han matado a los dos hijos del pastor y a Ciríaco, el primo de un Guardia Civil de la ciudad (que le vino a ver estando de patrulla hace unos días, desencadenando el vertido de "Extiércolsis"). Déjales claro que aparte de los tiros y la sangre, los 3 zombes no dan muestras de tener otras heridas (o las heridas estaban bajo los disparos y ya no se ven), así que será difícil demostrar que ya estuvieran muertos antes de que los cosieran a tiros. Si a los jugadores les da por hablar de Zombis, imagina la cara que pondrán los Colgajenses (gentilicio de Colgajos del

Rey, para vuestra información). Lo más fácil será que crean que los jugadores se han tomado algo o que el aire de campo les afecta seriamente. Todo esto sin acercarse demasiado e instando al jugador que lleva la escopeta a que su personaje deje el arma en el suelo.



McZombe Chicken Nuggets, ¡próximamente en tu local de comida rápida más cercano! ¡se mueven solos en el plato!

A partir este punto pueden pasar 3 cosas:

1.- **“Puerto Urracooooo”**: O lo que viene a ser lo mismo: el personaje que carga con la escopeta no se deshace de ella y los aldeanos empiezan a estar hasta los cojones, así que pasa lo que tendría que pasar y se lían de Dios es Cristo. Saca papel y lápiz, dibuja un mapa y pregunta a cada jugador donde quiere morir... esto... donde está su personaje, interpreta el combate y a ver qué pasa. 5 Colgajenses de varias edades y con escopeta (oír disparos anima a ir armado) contra los jugadores.

2.- **“Reinventando el buzón de sugerencias”**: Los personajes son reducidos una vez suelten las armas y llevados a casa Filadelfo donde se les encierra en una habitación del piso de arriba hasta que lleguen las fuerzas del orden a detenerlos (si se dejan hacer los encierros, si se ponen chulos... bueno, paliza y encerrados). Bien, ESTE es el momento ideal para que el/los jugadores infectados “cambien de título” y pasen de jugadores a Zombes. Deja que se interpreten a sí mismos mientras intentan comerse los cerebros de sus compañeros. Antes de que cambien, describe la habitación a todo el mundo (hasta la pata de una silla es un arma en una situación así).

3.- **“La Cabalgata de las Valkyrias”** Los jugadores huyen antes de que los lugareños se acerquen demasiado. En este caso tendrán que huir a pie mientras los que les persiguen (una vez hayan visto los cadáveres y hayan sacado sus propias conclusiones) volverán a por sus vehículos y establecerán una partida de caza (eso sí, previa llamada al Guardia Civil antes mencionado y explición de que unos de la capital se han cargao a su primo de un escopetazo en la cara. Por si quieres interpretar un encuentro entre la benemérita y los jugadores en un futuro

próximo). Si no es así, tienes la tensión asegurada... diles a los jugadores que los del pueblo corren en dirección opuesta a ellos (yendo a buscar los vehículos) y explícales que X de ellos (los infectados) se cansan rápido y ralentizan la marcha (correr más = más adrenalina = Instant Zombe). Cuando se empiecen a transformar haz lo mismo que en el caso anterior, deja que se interpreten ellos, pero aquí cambia algo: si tienes Internet, ponles este vídeo a los jugadores, pero quita el sonido y si puedes pon la cabalgata de las valkyrias:

[http://www.youtube.com/watch?v=qEgV\\_HwKV88](http://www.youtube.com/watch?v=qEgV_HwKV88)

FIN

A continuación algo de “documentación” para ayudar al Narrador en su labor:

## Webografía pa ir apañáicos:

### Nombres de pueblos:

<http://chuano.net/pueblos-de-la-espana-profunda/>

### Nombres y Apellidos:

<http://nombresprofundos.blogindario.com/2011/10/00001-nombres-de-la-espana-profunda.html>

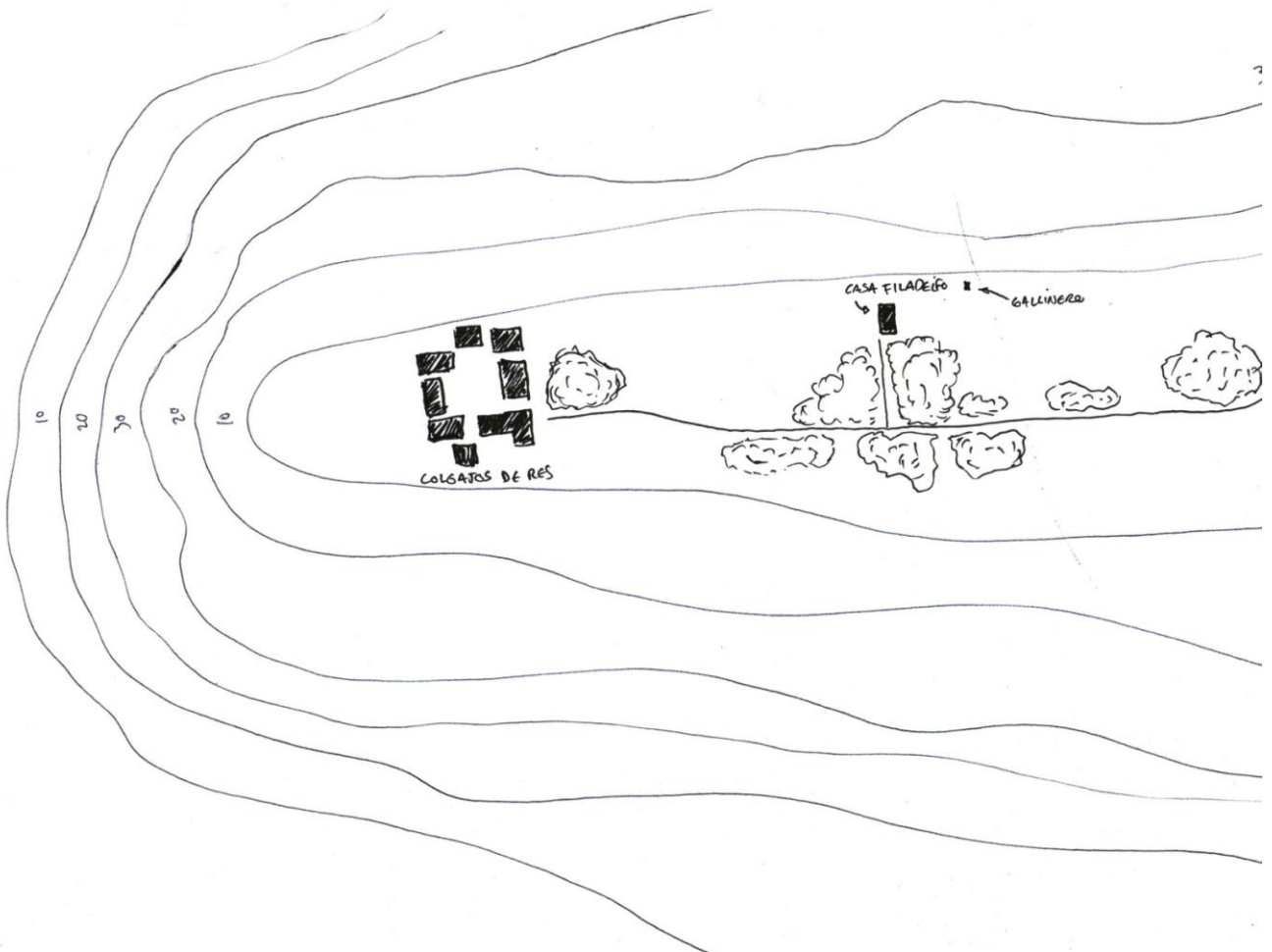
### Jerga chanante variada:

[http://es.wikiquote.org/wiki/La\\_Hora\\_Chanante](http://es.wikiquote.org/wiki/La_Hora_Chanante)

## Bibliografía:

“Ortega y Pacheco” de Pedro Vera (El Jueves).





# El Jefe 1

Normal

## Personalidad

Estoy de la hostelería hasta los huevos, yo quería ser simplemente un inversor de capital pero la crisis mandó mis planes a la mierda. Aún tuve suerte y gracias a la gente que conocía no me fui a la ruina del todo. Ahora he montado un restaurante que parece que funciona sólo y gracias a mis contactos cada día va mejor. Sólo espero que no cambie el partido en el ayuntamiento y me hundan a base de pedir permisos y burocracia varia. Hasta que no llegue ese día, seguiré haciéndome de oro a costa de reducir costes y aumentar beneficios. Gracias a Dios con la última reforma laboral esto se ha vuelto muy fácil, aunque no quiero que me estalle en la cara, y espero que estas minivacaciones relajen el ambiente. Lo suyo me ha costado.

## Cita

"Eso ya lo pagaremos mañana"

## Ventajas y Desventajas

Atractivo +1

Carisma +1 (+2 a las Pruebas sociales)

Nervios de Acero (sólo es necesario un Chequeo de Miedo en las situaciones más horripilantes, y obtiene un +4)

Obsesión (su dinero)

## Habilidades

Arma de Fuego (Escopeta) 1

Conducir (moto) 2

Conducir (Coche) 2

Deporte (Fútbol) 3

Deporte (Pádel) 3

Documentación / Investigación 1

Elocuencia 2

Esquivar 2

Informática 2

Lanzar (Esfera) 3

Mecánica 2

Nadar 3

Pelear 2

Primeros Auxilios 1

Sigilo 1

Tocar Instrumento (Piano) 2

## Equipo

Ropa para una semana (camisas, pantalones, ropa de abrigo), Blackberry, raqueta de pádel, documentación del restaurante, mapa de carreteras de Castilla La Mancha, botella de agua, tarjetas de crédito y talonario.

Fue 3 Des 2 Con 3

Int 2 Per 2 Vol 2

PV 34

PR 29

Vel 15

Esencia 14





# El jefe 2

Normal

Fue 2 DeS 3 Con 2

Int 2 Per 3 VOI 2

PV 26

PR 23

Vel 15

Esencia 14

## Personalidad

Siempre has vivido a la sombra del jefe 1, desde el colegio privado hasta la universidad. Hace poco os reencontrasteis y te pidió que le ayudaras con un negocio. La mitad del Restaurante es tuyo, los dos pusisteis la misma cantidad de dinero, pero para todos sólo él es el jefe.

Con el tiempo tu resentimiento ha ido en aumento y ahora por fin has reunido el valor para devolvérsela. A efectos legales tú eres el socio capitalista, así que cuando el personal estalle, los distribuidores denuncien por impago y muchos etc. El marrón será para él. Cuando él haya desaparecido ya seguirás tú con el negocio. Este fin de semana te será útil para que el personal vea que te preocupas por ellos y que pueden confiar en ti.

## Cita

"Eso el que lo sabe es (Jefe1)."

## Ventajas y Desventajas

Carisma +2 (+2 a las Pruebas Sociales)

Conocimiento de la Situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percatarse de los problemas)

Grupo minoritario (muy bajito)

(sufrirá prejuicios en la mayoría de zonas del país)

Reacción Rápida (+1 a los Chequeos de Miedo)

## Habilidades

Actuar 1

Arma Cuerpo a Cuerpo (Palo) 2

Bailar (Sardana) 2

Callejeo 1

Conducir (Coche) 3

Elocuencia 3

Escritura (Creativa) 3

Esquivar 2

Idioma (Español) 2

Informática 2

Observación 2

Pelear 3

Sedución 2

Sigilo 2

Equipo

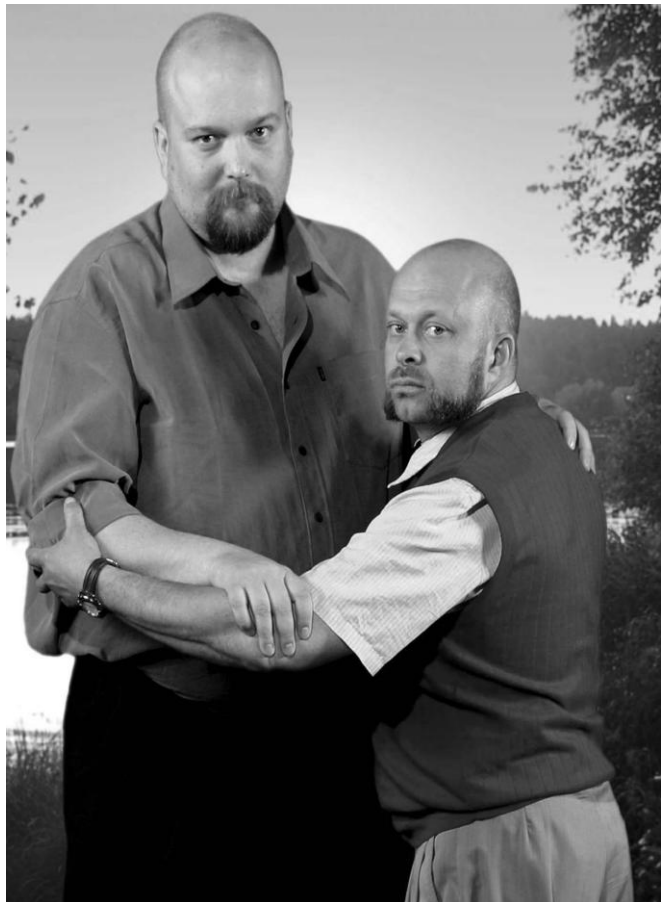
Ropa para una semana, Blackberry

CDs variados (de todo, desde Miles Davis a Serrat),

una antología de poesía hablada del

Taller de Poetas de Barcelona, unas gafas de sol

muy chulas, un diario, talonario y tarjeta de crédito.



# El Maitre

## Normal

Fue 1 Des 2 Con 1

Int 4 Per 3 Vol 3

PV 24

PR 20

Vel 15

Esencia 14

## Ventajas y Desventajas

Difícil de Engañar (+2 a los Chequeos)

Memoria Fotográfica (+1 a cualquier habilidad que requiera memoria, +1 a +3 a cualquier Prueba que utilice la memoria; se aplicarán las dos según el criterio del Narrador)

Recursos 1 (tiene algo de dinero propio)

Atractivo -1 (-1 a las Pruebas sociales)

Cobarde -1 (se requiere un Chequeo Sencillo de Voluntad para evitar huir del peligro o incluso correr pequeños riesgos)

Problemas Emocionales (Miedo al Rechazo) (se siente dolido y enfadado cuando le rechazan o ignoran)

## Habilidades

Ciencias (Gastronomía) 3

Ciencias (Química) 2

Ciencias (Matemáticas) 3

Deporte (Golf) 2

Documentación / Investigación 3

Electrónica 3

Escritura (Académica) 1

Humanidades (Historia) 2

Idioma (Francés) 1

Idioma (Español) 1

Informática 3

Ingeniería (Eléctrica) 2

Pilotar (Lancha motora) 1

Programación 3

Sigilo 2

## Equipo

Ropa para una semana, móvil, tarjeta Visa Oro.

## Personalidad

El instituto fue un infierno. Siempre se metían conmigo por ser listo en lugar de atlético. Como si aquellos deportistas estúpidos fueran a llegar a algo en la vida. Estaba ansioso por graduarme para poder ir a la universidad, donde mis talentos fueran apreciados. Terminaste la Universidad y caíste de cabeza en la crisis. La hostelería te ha salvado de la pobreza, pero no estudiaste tantos años para esto y cada día te quemas más. Como encargado eres el pararrayos de todas las quejas del restaurante, los jefes se

quejan de los empleados, los empleados de los jefes, y tú ejerciendo de diplomático en el medio. No te gusta tu trabajo ni la gente que te rodea porque no hacen el suyo como deberían.

## Cita

“Creo que el jefe se encarga de eso, ya le preguntaré y mañana te digo algo ”



# El Piquero

(Fregaplatos)

Normal

Fue 2 Des 2 Con 3

Int 2 Per 3 Vol 3

PV 39

PR 26

Vel 15

Esencia 14

## Personalidad

Te encanta tu trabajo, no tienes que hablar con los clientes y todo se reduce a limpiar y limpiar todo lo rápido que puedas. Si no fuera por los gilipollas de los camareros sería perfecto. No saben vaciar los restos de un plato antes de dejarlo para lavar? Que un niño de 7 años se olvide tiene un pase, pero estos lo hacen por joder, porque avisados lo están.

Casi no tienes relación con tus compañeros y si has sido invitado a este viaje es porque un camarero se puso "enfermo" a última hora. Has venido porque te hueles algo raro con los jefes y quieres saber qué es.

## Cita

"Como vuelva a ver un cigarro apagado en un plato os corto los huevos"

## Ventajas y Desventajas

Carisma +2 (+2 a todas las Pruebas Sociales)  
Difícil de Engañar +3 (+3 a todos los Chequeos)  
Adicción -2 (*bebedor empedernido, consumo habitual de alcohol; el síndrome de abstinencia provoca un -2 a todas las acciones, la penalización por estar bebido constantemente depende del Narrador*)  
Bufón (*nunca se toma nada en serio y está de broma constantemente*)  
Codicioso (*lujuria*) -2 (*puede actuar contra sus propias convicciones para perseguir al sexo opuesto; enfrentado a la tentación, puede hacer algo reprobable a menos que supere un Chequeo Sencillo de Voluntad con una penalización de -1 a -3 según las circunstancias*).

## Habilidades

Actuar 3

Bailar (Industrial) 3

Callejeo 4

Cantar 1

Ciencia (Química) 1

Conducir (Coche) 2

Elocuencia 3

Esquivar 2

Hacer Trampas 3

Juego 3

Pelear 2

Primero Auxilios 2

Regatear 2

Seducción 2

Tocar Instrumento (Batería) 1

Tocar Instrumento (Guitarra) 1

## Equipo

Ropa para menos de una semana (vaqueros, camisetas, camisas, jerséis, mechero, paquete de Camel, media botella de Tequilla Sauza Hornitos y una caja de condones lubricados y ribeteados para mayor placer, con espermicida.



# El Cocinero

Normal

Fue 1 Des 2 Con 2

Int 4 Per 1 Vol 4

PV 22

PR 26

Vel 12

Esencia 14

## Personalidad

De los doce años que has estado en varias escuelas de cocina pasaste a trabajar aquí. Nunca te planteaste trabajar de cocinero pero tus padres ya estaban cansados de pagar tus estudios. Este trabajo es demasiado estresante y no es para ti. Ni este ni ninguno, aunque de momento aguantarás hasta tener dinero suficiente para ser tu propio jefe. Eres muy bueno cocinando, pero nunca antes habías cocinado para otros de forma profesional. Se te da muy bien y algunos clientes han accedido a veces a la cocina a felicitarte personalmente.

## Cita

"¿ESO te parece un corte en juliana? ¿¡ESO!?"

## Ventajas y Desventajas

Conocimiento de la Situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percatarse de los problemas)

Nervios de Acero (sólo tiene que hacer el Chequeo de Miedo en las situaciones más espantosas, y obtiene un +4)

Vago (evita trabajar)

Vista Disminuida (sin sus gafas, sus tiradas de visión basadas en la percepción sufren un -3)

## Habilidades

Ciencias (Gastronomía) 4

Ciencias (Matemáticas) 2

Documentación / Investigación 3

Electrónica 2

Elocuencia 2

Escritura (Académica) 2

Humanidades (Historia) 2

Humanidades (Económicas) 2

Humanidades (Derecho) 1

Idioma (Latín) 2

Informática 3

Ingeniería (Mecánica) 2

Instruir 2

Mecánica 1

Mitos y Leyendas (Europa Medieval) 1

Programación 2

## Equipo

Algo de ropa extra (vaqueros y camisas viejas),

dos litros de bebida isotónica, una bolsa de patatas fritas a la vinagreta, una bolsa de chocolatinas Crunch de Nestlé, móvil y un iBook con libros de cocina manchega.



# El camarero

Normal

fue 2 Des 3 Con 3

Int 2 Per 1 Vol 3

PV 36

PR 29

Vel 18

Esencia 14

## Ventajas y Desventajas

Difícil de Matar +2 (+2 a las *Pruebas de Supervivencia*)

Buena Suerte +3 (+3 a cualquier acción una vez por sesión de juego; a discreción del jugador, puede utilizarse como una bonificación de +3, tres de +1 o una de +2 y otra de +1)

Sin Talento (−3 a todo lo creativo, incluyendo esfuerzos creativos y *Habilidades Sociales*, como *Intimidación*, *Seducción* y *Elocuencia*)

## Habilidades

Acrobacias 2

Bellas Artes (Pintar) 2

Callejeo 3

Deporte (Skate) 4

Deporte (Surf) 2

Deporte (Voleibol) 2

Elocuencia 1

Esquivar 2

Forzar Cerraduras 2

Intimidación 2

Juego 1

Lanzar (Platillo) 3

Lanzar (Esfera) 2

Pelear 2

Trepar 3

## Equipo

Ropa para un par de días (unos pantalones realmente anchos, móvil, camisetas estrechas y una gorra hecha para llevarse al revés), una bolsa extra-grande de Fritos, seis latas de Heineken, algunas monedas.

## Personalidad

Estás aquí como podrías estar en cualquier lado, trabajas bien y le pones ganas, pero no ves tu futuro en la hostelería porque te aburre. Cuando hayas reunido algo de dinero lo dejarás y quien sabe, puede que montes un estudio de tatuajes o algo así. De momento te entretienes viendo las “peleas entre el personal y los jefes.

Cita

“Ahora mismo, caballero”

