

ZOMBIESLAYERS

A DUNGEONSLAYERS SUPPLEMENT



POR DANIEL VALLÉE

DUNGEONSLAYERS
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

ZOMBIESLAYERS

UN SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS

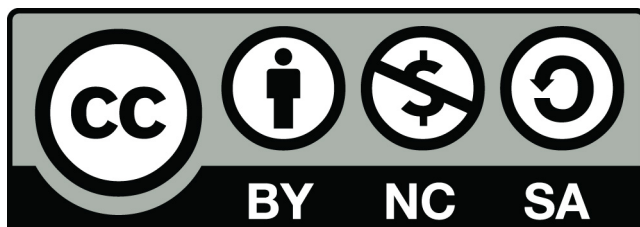
**UN CONCEPTO ORIGINAL DE
CHRISTIAN KENNING**

**PRODUCCIÓN, MAQUETACIÓN ORIGINAL Y LOGO ZOMIESLAYERS
DANIEL VALLÉE**

**FICHA DE PERSONAJE ORIGINAL
KELLY DAVIES**

**TRADUCCIÓN Y MAQUETACIÓN EN ESPAÑOL
CARLOS GÓMEZ**

**ARTE DE PORTADA
SAVAGE ZOMBIE ([HTTP://SAVAGEZOMBIE.DEVIANTART.COM](http://savagezombie.deviantart.com))**



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/deed.es>

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de personajes funciona de una forma algo distinta en Zombieslayers que en Dungeonslayers básico. Se da por hecho que la mayoría de escenarios de apocalipsis zombi tienen lugar en una ambientación moderna sin magia muy similares al mundo real, por lo tanto hay que hacer algunos cambios en la creación de personajes para reflejarlo. Aun así, si quieres hacer una partida de Zombieslayers en una ambientación de fantasía simplemente ignora los siguientes cambios.

1. ELEGIR RAZA

En una partida típica de Zombieslayers todos los jugadores son humanos, obteniendo las habilidades raciales humanas y sus bonos de raza.

2. ELEGIR CLASE

Zombieslayers usa una variante de las clases regulares usadas en Dungeonslayers que son algo diferentes a estas:

Luchador: El músculo del grupo. Es igual que el guerrero a no ser que se especifique otra cosa.

Saqueador: El rápido del grupo. Es igual que el explorador a no ser que se especifique otra cosa.

Manitas: El cerebro del grupo. Es igual que los magos a no ser que se especifique otra cosa.

6. HECHIZOS INICIALES

No hay hechizos en Zombieslayers.

7. EQUIPO

En el mundo de Zombieslayers el dinero ha perdido todo su valor (o lo hará pronto). En lugar de comprar equipo, los personajes comienzan el juego con el resultado de 5 Tiradas de Saqueo. Un personaje puede “comprar” un objeto concreto renunciando a una o más Tiradas de Saqueo, según se indique en la columna de Coste de ese objeto, a cambio. Algunos Costes tienen un modificador entre paréntesis, esto representa objetos de mala o buena calidad y aplica ese modificador en la siguiente Tirada de Saqueo de ese personaje (tanto en la tabla principal como en la secundaria).

Por ejemplo:

Danny quiere crear un a un superviviente motero, un tipo duro, así que hace un Luchador. Pone 10 puntos en Cuerpo, 6 en Movilidad y 4 en Mente, después asigna 3 puntos a Fuerza, 2 a Constitución, 1 punto a Destreza, otro a Agilidad y otro más a Ingenio. Como el personaje es un Luchador significa que puede poner su bono de clase

en Fuerza o Constitución Decide ponerlo en Constitución, con lo que tiene un total de 3 puntos. Tras esto asigna el punto de su bono de raza en Agilidad aumentando este valor a 2 para hacer un personaje más redondeado.

Danny tiene claro el equipo que quiere usar y gasta 4 de sus 5 Tiradas de Saqueo para conseguir una chaqueta de cuero (Coste 2) y una cadena para usar como arma (Coste 2). Hace su última tirada y consigue un 4: Tabla de comida, agua y suministros médicos. Hace una tirada en esa tabla y saca un 3: barritas de cereales o 2 raciones de viaje.

Por último Danny elige reservar sus puntos de talento para cuando llegue a nivel 2 puesto que no le interesa ninguno de los de nivel 1.

Así que final mente su personaje tiene este aspecto:

Bob “el broncas” Smith Luchador Humano de nivel 1

Cuerpo 10 **Movilidad 6** **Mente 4**
Fuerza 3 Agilidad 2 Ingenio 1
Constitución 3 Destreza 2 Aura 0

Puntos de Vida: 23 Defensa: 14 (13+1 chaqueta de cuero)
Ataque CaC: 15 (13+2 cadena)
Iniciativa: 8

TALENTOS

Debido a los cambios de ambientación y reglas son necesarios nuevos talentos más adecuados para enfrentarse a la amenaza zombi puesto que algunos de los talentos del manual básico no funcionarían bien en esta ambientación.

Si quieres puedes adaptar los talentos de Dungeonslayers para usarlos en Zombieslayers o al revés mientras recuerdes la equivalencia de clases: **Guerrero = Luchador, Saqueador = Explorador, Manitas = Mago**

Comida, agua y suministros médicos		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Tabletas de chocolate (1 recurso)	1 (+4)
-3	Algodón o gasas (1 recurso)	1 (+4)
-2 a -1	Vendajes o yodo (2 recursos)	1
0	Bolsa de primeros auxilios (cura 2 PG)	2
1 a 2	Cantimplora o botella de agua (2 recursos)	1
3 a 4	Barras de cereal (2 recursos)	1
5	Antibióticos (3 recursos)	2
6	Botella de refresco, bebida energética o cerveza (3 recursos)	2
7	Bolsa de aperitivos salados (3 recursos)	2
8	Cecina o tallarines (3 recursos)	2
9	Apósitos de calor o frío o jeringas (4 recursos)	2 (-2)
10	Botellas de licor leche o lata de café (4 recursos)	2 (-2)
11	Frutas o verduras (4 recursos)	2 (-2)
12	Botiquín (cura 4 PG)	3
13	Comida enlatada (4 recursos)	2 (-2)
14	Botellas de agua (5 recursos)	3
15	Rebanadas de pan, bacon o carne ahumada (5 recursos)	3
16	Calmantes (5 recursos)	3
17	Cajas de cereal, pasta o arroz (6 recursos)	4
18	Equipo médico (cura 6 PG)	5
19	Caza menor o pescado (6 recursos)	4
20	Conservas o comida pre-cocinada (7 recursos)	4
21	Jamón, salchichas u otras piezas grandes de carne (7 recursos)	5
22	Beta bloqueadores (6 recursos)	5
23	Equipo de cirugía (cura 8 PG)	N/A
24	Morfina o medicamentos fuertes (7 recursos)	N/A
25	Raciones militares (8 recursos)	N/A
26	Inyector o desfibrilador (cura 10 PG)	N/A

Luz y Visión		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Lupa	1 (+6)
-3 a -1	Cerillas (1 recurso)	1 (+4)
0 a 1	Mechero (reduce el penalizador a la iniciativa de del lanzallamas, el soplete, el cóctel molotov, etc en 1)	1
2	Velas (2 recursos)	1 (+2)
3 a 4	Líquido de mechero (3 recursos)	1
5	Puntero láser	1
6 a 7	1-5 antorchas improvisadas	2
8 a 9	Bengalas (4 recursos)	2
10 a 11	1-4 varas fluorescentes (da luz 4h)	2
12 a 13	Pilas (5 recursos)	3
14 a 15	Linterna pequeña	3
16 a 17	Binoculares	3
18	Lámpara de gas	3
19 a 20	Linterna grande	4
21 a 22	Lata de gasolina (6 recursos)	4
23	Soplete (Factor de construcción 4, puede usarse como arma improvisada, BA +4, I -4, con pifia se queda sin combustible (-1))	4 (-2)
24	Pistola de bengalas con 1-5 bengalas (arden por 1 minuto, se puede usar como arma improvisada, BA +2)	4 (-2)
25	Gafas de visión nocturna	5
26	Generador portátil	5

Misceláneos		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Aguja e hilo o silbato	1 (+6)
-3	Esposas	1 (+6)
-2 a -1	Reloj de muñeca	1 (+6)
0	Bridas o gomas elásticas	1 (+4)
1	Mapa o brújula	1 (+4)
2	1-5 lápices (tira para cada uno 1-3 es un rotulador) o una libreta o 10-20 hojas de papel (de 1-5 es papel milimetrado)	1 (+4)
3	Navaja de bolsillo o cutter (una tirada de 1-5 es una navaja suiza) (Factor de construcción 1)	1 (+4)
4	Rollo de cinta americana o tanque de propano (2 recursos)	1 (+2)
5	Herramientas pequeñas (alicate, destornillador, etc) (F. Construcción 2)	1 (+2)
6	Cajas de clavos o tornillos (3 recursos)	1
7	Radio portátil	1
8	Herramienta eléctrica (taladro, radial, pistola de clavos, etc) (Factor de Construcción 3)	1
9	Extintor	1
10	Saco de dormir o tienda de campaña	2 (+2)
11	Lámpara (Factor de Construcción 4)	2
12 a 16	Vuelve a tirar en la tabla primaria con un (1-5) -2, (6-12) -4 p (13-20) -6. Reduce en 1 cualquier cantidad, factor de construcción, VA, PG curados, etc en 1 (min 1) por equipo defectuoso, incompleto, dañado, etc. Cualquier arma es improvisada; BA -1, se encasquilla al pifiar.	N/A
17	Amortiguadores, cables de batería o batería (4 recursos)	2
18 a 19	2 walkie talkies	2
20	Tablones (5 recursos)	3
21	Mesa de sierra, de taladro, etc (Factor de Construcción 5)	3
22	Cuerda (6 recursos)	4
23	Radiotransmisor	4
24	Ganzúas	4
25	1-4 trampas para osos	4
26	(1-5) teléfono móvil, (6-10) smartphone, (11-15) netbook, (16-20) portátil	5

ARREGLADOR I-V 1 PT

Luchador 3, Saqueador 6, Manitas 3

Eres bueno con las herramientas. Obtienes un +1 por rango cuando uses herramientas para construir o reparar cosas.

AYUNO I-V 1 PT

Luchador 6, Saqueador 3, Manitas 9

Puedes aguantar sin comer durante largos periodos de tiempo. Puedes aguantar 1 día más por rango sin comer antes de perder vida o la habilidad de curarte naturalmente.

BLOQUEADOR I-V 2 PT

Luchador 1, Saqueador 6, Manitas 9

Cuando tus amigos necesitan a alguien que bloquee una puerta para impedir a los zombis que entren, tu eres el hombre. Ganas un +1 a cualquier tirada opuesta de FU o CUE por rango.

CONSTRUCTOR EFICIENTE I-III 2 PT

Luchador 5, Saqueador 5, Manitas 3

No hay nada que no puedas construir o reparar. Se considera que tienes un Factor de Construcción 1 punto mayor por rango. Además usas 1 recurso menos al día por rango al construir o reparar cosas.

DETALLISTA I-II 2 PT

Luchador 5, Saqueador 1, Manitas 3

Sueles ver lo que otros pasan por alto. Ganas un +1 por rango en tus Tiradas de Saqueo.

ENFERMERA I-V 2 PT

Luchador 6, Saqueador 4, Manitas 1

Tienes el toque sanador. Cuando uses un botiquín curas un punto adicional sin gastar suministros adicionales.

GENIO INFORMÁTICO I-V 1 PT

Luchador 6, Saqueador 6, Manitas 1

Se te dan bien los ordenadores, sistemas de seguridad y otros aparatos electrónicos. Recibes un +1 por rango en cualquier tirada relacionada con dispositivos electrónicos o computadores.

LA ÚLTIMA BALA I-III 2 PT

Luchador 3, Saqueador 5

Siempre tienes una bala guardada en alguna parte por si acaso. Una vez al día por rango, si obtienes una pifia con un arma a distancia no pierdes la munición

Armadura y Ropa		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Chaqueta de cazador naranja (VA o)	1 (+6)
-3 a -1	Mochila	1 (+6)
0 a 1	Ropa con muchos bolsillos (+2 en tiradas para recuperar objetos pequeños)	1 (+4)
2	Mascara de gas (+4 a resistir enfermedades, toxinas y similares)	1 (+2)
3 a 4	Guantes de albañil, VA +1, -2 en tiradas de habilidad manual	1 (+2)
5 a 6	Casco VA +1	1
7 a 8	Escudo improvisado (como el escudo de madera de DS)	1 (+2)
9	Botas de cuero VA+1 (1-6 refuerzos de metal, patada DO +2, se rompen en una pifia)	1
10 a 11	Ropa de invierno gruesa VA +1, +4 a resistir frio	1 (-2)
12 a 13	Armadura improvisada VA +1 se rompe en una pifia de defensa	1 (+2)
14 a 15	Chaqueta de cuero VA +1	2
16	Escudo antidisturbios (como el escudo de metal de DS)	2
17 a 18	Casco de combate (como el casco de metal de DS)	2
19	Traje estanco protege contra enfermedades, toxinas, etc	2
20	Cota de mallas (como la cota de mallas de DS)	3
21 a 22	Chaleco antibalas VA +2, +3 contra armas de fuego	3 (-2)
23	Armadura de placas (como la de DS)	4
24	Traje de antidisturbios VA+3	5
25	Traje de fragmentación militar VA+4	N/A
26	Armadura de combate militar VA+5	N/A

MÁQUINA DE MATAR I-III 2 PT

Luchador 4, Saqueador 4, Manitas 9

Eres muy peligroso con las armas. Tienes un +1 en el BA de cualquier arma. Este talento se acumula a otros que proporcionen bonos similares.

MAQUINISTA I-V 2 PT

Luchador 4, Saqueador 4, Manitas 1

Eres bueno con la mecánica. Tienes un +1 por rango en todas las tiradas relacionadas con máquinas o dispositivos mecánicos.

RESISTENTE AL VIRUS I-III 2 PT

Luchador 3, Saqueador 6, Manitas 9

Eres muy resistente a la infección zombi. Tienes un +1 por rango en las tiradas para resistir infecciones y enfermedades transmitidas por los zombis.

SAQUEO I-III 2 PT

Luchador 5, Saqueador 1, Manitas 5

Tienes suerte encontrando cosas útiles. Una vez al día por rango puedes repetir una Tirada de Saqueo y quedarte con el resultado que prefieras. Además obtienes 1 Tirada de Saqueo adicional al tener éxito en una prueba de Percepción por rango.

SUMINISTROS

En Dungeonslayers los jugadores no suelen preocuparse de los suministros más allá de

las armas u objetos mágicos. Pero en la ambientación de Zombieslayers esto es esencial. A continuación tienes unas cuantas reglas simples para llevar la cuenta de los suministros.

Cada día que pase los suministros bajan en 1 por cada superviviente para representar el gasto diario de comida, agua, medicinas, combustible, etc. Si no hay suministros que gastar, los supervivientes están en problemas: pueden aguantar sin suministros CUE días sin penalizadores, tras este tiempo pierden 1-5 PG al día para representar el hambre, infecciones, heridas, etc (Este daño no se puede curar hasta que las necesidades del superviviente vuelvan a estar cubiertas) además se pierde la capacidad de curación natural.

Si el grupo tiene un coche o cualquier otro objeto que use combustible, cada día de uso (a discreción del DJ) hace que los suministros bajen en 1 para representar el uso de combustible y reparaciones de piezas.

Cada vez que un arma a distancia, lanzallamas o motosierra obtiene una pifia, pierde 1 de recursos para representar la pérdida de combustible o munición por mal uso además del gasto necesario para repararla.

Cada vez que se use un botiquín, se pierde 1 punto de suministros por cada 5 PG curados para representar el gasto de vendas, drogas, etc.

El uso creativo de los suministros, para

construir una trampa, una barricada, etc gasta de 1 a 5 puntos de suministros dependiendo de la complejidad del uso y a discreción del DJ. De hecho este uso creativo debería ser una alternativa más eficiente a las reglas de construcción. La desventaja es que los personajes necesitan apuntar y recordar todas las cosas encontradas además de encontrar una forma lógica de hacerlo funcionar.

FACTOR DE CONSTRUCCIÓN

Los suministros se pueden usar para construir o reparar equipamiento, o para fortificar el refugio de los supervivientes. Para hacer esto, los jugadores necesitan dos cosas, suministros y herramientas. Las herramientas tienen un Factor de Construcción que es una forma abstracta de representar la cantidad de trabajo que pueden hacer en una hora. Si no tienen herramientas, los supervivientes tienen un Factor de Construcción de 1 puesto que siempre se puede hacer algún trabajo o improvisar alguna herramienta. Para intentar hacer algo los supervivientes deben aportar una cantidad de suministros igual al Factor de Construcción de la tarea y pasar tiempo trabajando hasta igualar o superar el Factor de Construcción de la tarea, asumiendo, por supuesto que superan la tirada de construcción o reparación (ver más abajo). A continuación hay algunos ejemplos:

Asegurar una puerta o ventana requiere 1 o 2 Factores de Construcción.

Construir una trampa o barricada necesita 3 o 4 Factores de Construcción.

Repara un arma o construir una trampa compleja necesita 5 o 6 Factores de Construcción.

Fortificar un edificio o vehículo requiere 7 o más Factores de Construcción.

REGLAS ADICIONALES

Debido a la naturaleza de la ambientación de Zombieslayers (que como hemos mencionado antes es bastante similar a la época actual) es necesario añadir algunas nuevas tiradas para determinadas acciones.

NUEVAS TIRADAS

Tratar con Animales: MEN+AU
 Construir/Reparar: MEN+DE
 Demolición/Explosivos: MEN+IN
 Conducir/Pilotar: MEN+AG
 Primeros Auxilios: MEN+DE
 Atletismo: MOV+CO

SAQUEAR

Cuando los personajes buscan suministros en un área adecuada, el resultado de una tirada exitosa de Percepción garantiza ese número de Tiradas de Saqueo para hacer en las Tablas de Saqueo.

Vehículos		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Monopatín (MOV +1, +2 cuesta abajo, se puede usar como arma improvisada resultado de -4, -5 en la tabla de armas)	1 (+2)
-3 a -2	Caballo	1
-1 a 0	Contenedor de combustible (2)	1 (+2)
1 a 2	Motocicleta (1-4 con sidecar, 5-9 de gama alta)	1
3 a 4	Coche pequeño (2 asientos)	2
5 a 6	Moto de campo o quad (en climas fríos puede ser una moto de nieve, en climas cálidos un buggy)	2
7 a 8	Deportivo (2 asientos)	3
9 a 10	Remolque (1-5 es una auto-caravana)	3
11 a 12	Coche grande (5 asientos)	3
13 a 14	Camioneta (1-5 es un jeep o 4x4)	4
15 a 16	Monovolumen o furgoneta (7 asientos)	4
17 a 18	Camión de reparto	5
19	Autobús	5
20	Camión blindado o ambulancia	N/A
21 a 22	Hummer	N/A
23 a 24	Tanque	N/A
25 a 26	Helicóptero o avión pequeño	N/A

Armas y Munición		
Tirada	Resultado	Coste
-5 a -4	Garrote improvisado (como el de DS)	1 (+6)
-3	Lanza improvisada (como la de DS)	1 (+4)
-2	Puño americano	1 (+4)
-1 a 0	Cuchillo grande (como la daga de DS)	1 (+2)
1	Honda	1
2	Cuchillo de combate (como la daga de DS, 1-10 es una bayoneta que se puede acoplar en un rifle, 11-20 es un cuchillo de combate con brújula, sedal y anzuelo, cerillas a prueba de agua y cuchilla de trabajo (F. Construcción 1 y +1 a cualquier acción en la que se pueda usar como herramienta)	1
3	Bate de baseball (como el garrote de DS)	1
4	Cuchillos arrojadizos	1
5	Machete (como una espada corta de DS)	1
6	Herramienta pesada (palanca, llave de tuerca, etc. Como una palanca de DS. F. de Construcción 2 y +1 al usarla como herramienta)	2
7	Munición (3)	2
8	Arco (como el arco corto de DS)	2
9	Martillo o bate con clavos (como la maza de DS)	2
10	Mangual improvisado (se rompe al pifiar)	2
11	Espada (1-7 espada larga, 8-14 espada ancha, 15-20 espada a dos manos)	3
12	Hacha de bomberos (como el hacha de batalla de DS)	3
13	Ballesta (ballesta ligera de DS)	3
14 a 15	Pistola (como revolver de DS)	4
16 a 17	Rifle (como el rifle de DS)	4
18	Motosierra BA +4, en pifia se queda sin combustible, defensa del oponente -4, Factor de Construcción 4	5
19	1-5 Cócteles molotov BA +5, rango 10m, iniciativa -4, afecta a todo en un rango de 3m, DO sin VA	5
20	Escopeta (1-6 recortada, BA +1 y mitad de rango)	5
21	Rifle de asalto (como mosquete de DS con mira)	5
22	Rifle automático (como rifle de repetición de DS)	N/A
23	Ametralladora ligera (como rifle de repetición de DS, BA +8, repetición 10)	N/A
24	1-5 cartuchos de dinamita	N/A
25	Lanzallamas (como lanzallamas de Fireworks)	N/A
26	1-4 granadas (como la bomba, con radio de 15m)	N/A

El DJ puede usar las tablas disponibles o hacer las suyas propias (más adelante se suministran plantillas e instrucciones sobre cómo hacerlas). Para controlar qué se puede encontrar en un área en concreto el DJ puede asignar cualquier bonificador o penalizador a la tirada.

Por ejemplo:

Si un DJ no quiere que los personajes encuentren vehículos en un área, puede otorgar un penalizador de -2 en la tabla principal. Si el DJ no cree que tenga sentido que los personajes encuentren armas en un área, un penalizador de -4 evitaría que este fuera el resultado.

Además, un DJ, puede otorgar un bonificador en una tabla secundaria si piensa que los personajes pueden encontrar suministros de un tipo determinado de mejor calidad en un área, por ejemplo dar un +2 en la tabla de “Comida, agua y suministros médicos” si se está buscando en un supermercado o un +4 en “Armas y munición” si los supervivientes están en una armería.

Adicionalmente el DJ puede permitir a los jugadores usar sus tiradas para comprar equipamiento como en la creación de personajes si piensa que la zona donde se busca es adecuada. Por supuesto puede aplicar las limitaciones que crea oportuno.

Por ejemplo:

Los jugadores están saqueando un centro comercial después de haberlo limpiado de zombis Tras hacer las tiradas de Percepción y sumar la cantidad de Tiradas de Saqueo que tienen, el DJ anuncia a los jugadores que pueden usar estas tiradas para “comprar” objetos como se hace en la creación de personajes, aunque les prohíbe comprar nada de la tabla de vehículos ni nada que cueste más de 3 tiradas, excepto en la tabla de Misceláneos y además no podrán gastar más de 5 puntos en la tabla de armas.

CURACIÓN

La curación en Zombieslayers no funciona igual que en Dungeonslayers puesto que en esta ambientación no hay magia que ayude a los personajes a recuperar puntos de golpe. Los personajes pueden seguir usando la Curación Natural como en Dungeonslayers (excepto cuando pierdan esta capacidad por las reglas de suministros anteriores), pero los demás métodos se sustituyen por las siguientes reglas.

Para poder curarse, los personajes deben tener equipo médico y superar una tirada de Primeros Auxilios. El resultado de la tirada es la cantidad de puntos curados, siempre limitado por el tipo de equipo médico que se esté usando. Por último se eliminan del inventario los suministros adecuados según las reglas de suministros anteriores.

EL DIRECTOR DE JUEGO

CREACIÓN DE ZOMBIES

Las reglas de creación de zombies te permiten crear enemigos adecuados para amenazar a tus jugadores o encajar en tu propia ambientación. Simplemente comienza con la plantilla de zombi básica y modifícala con las opciones siguientes

PLANTILLA DE ZOMBIE

CUE 12	MOV 2	MEN 0
FU 2	AG 1	IN 0
CO 4	DE 0	AU 0

Ataque CaC: 14 (mordisco)
Defensa: 18 (16+2 no siente dolor)
PG: 26 **PE: 49**

Aumentar Atributos: Aumentar un atributo en 2 puntos permite también aumentar una de sus características correspondientes en 1. Cada uno de estos incrementos añade 3 al valor de PE del zombi. No olvides que si aumentas CUE o CO, los puntos de golpe también se verán aumentados y deberás añadir también 1 PE por punto de golpe aumentado de esta manera. Algunas ventajas o desventajas modifican algunos atributos, características o los PG, esto ya se ha tenido en cuenta en su precio así que no hay necesidad de ajustarlo más.

Nota: si juegas en alguna ambientación que permita magia, añade **Inmunidad Mental** por +10 PE (como los zombies normales de DS).

DESVENTAJAS

ACECHADOR (-7 PE, PUEDE VARIAR)

“¡Oh, mierda, está justo ahí!”

“No te preocupes, es un acechador...estamos demasiado lejos como para que le importe...”

Algunos zombies son “perezosos” y se contentan con quedarse en el sitio esperando a que la comida vaya a ellos... Estos zombies no irán tras los jugadores a no ser que pasen a menos de 5 metros de ellos. Si durante la persecución los personajes se separan más de 5 m de ellos, los zombies perderán el interés, quedándose en el sitio o volviendo a donde estaban originalmente (al azar).

Opcionalmente se puede cambiar el “área de amenaza” del zombi reduciendo o aumentando el precio por cada metro.

COMPETITIVO (-7 PE/5 SI LA PELEA SE PUEDE PARAR)

“¿Qué quieres decir con que no pelean entre ellos?”

“¡Lo hacen si hay comida de por medio!”

Casi siempre los zombies no se molestan entre ellos, pero si hay comida cerca, sálvese quien pueda. Si más de un zombi trata de alimentarse de una misma fuente de comida empezarán a pelearse entre ellos y sólo pararán cuando uno de ellos sea destruido. De forma opcional algunos eventos como la aparición de otra fuente de comida, ser atacados, etc... pueden hacer que dejen de luchar.

DETERIORADO (-3 PE)

“Míralo Está intentando morderme, pero no le quedan fuerzas para levantar la cabeza”

Estos zombies tienen fecha de caducidad. Cada vez que los jugadores encuentren zombies, haz que estos (los zombies) hagan una tirada de CUE+CO -6. Un fallo significa que pierden una cantidad de PG igual a los puntos por los que fallaron debido a la putrefacción. Un resultado de 20 natural en esta prueba significa también la pérdida de 1 punto de atributo o característica aleatorio.

ESTÚPIDOS (-7 PE)

“¡Vaya disfraz!”

“Gracias, puedo hacer lo que quiera cuando lo llevo, los zombies no se atacan entre ellos...”

Es fácil engañar a esos zombies para que te dejen en paz. Maquillaje, pantomimas o incluso el olor a cadáver harán que no se note la diferencia. Mientras los personajes no fallen ninguna tirada de disfrazarse o actuar por más de 3 y no hagan cosas extrañas, los zombies les tomarán por otros no-muertos (o por lo menos, algo que no es comida) y les dejarán en paz.

FASCINACIÓN (ESPECÍFICA) (-25 PE/20 SI SE PUEDEN SOBREPONER)

“¿Fuegos artificiales?”

“No pueden dejar de mirarlos”

Los zombies se distraen fácilmente con algo, ya sea un programa de aeróbic en la tele, fuegos artificiales, una pieza de música clásica. Los zombies con esta desventaja se quedarán quietos sin hacer nada más que mirar o escuchar como si estuvieran en trance mientras dure la distracción. Opcionalmente atacar o interactuar de cualquier otra forma con los zombies puede

sacarles de su estado de fascinación, volviendo a ser una amenaza hasta que los personajes huyan lo suficientemente lejos para que este se olvide de ellos y vuelva su atención al objeto de su interés...

LENTO (-4 PE)

“Son tan lentos que podríamos caminar entre ellos”

Estos zombies son muy lentos. Su movimiento se reduce a la mitad y pierden 1 punto de iniciativa. Además es más fácil dispararles a la cabeza (-2 en lugar de -4).

PIROFOBIA (-4 PE)

“He descubierto...que temen al fuego...”

Los zombies tienen un antinatural e irracional miedo al fuego. Un zombi no se acercará a un personaje si este sostiene una antorcha ante él (aunque otros pueden atacarle por detrás) y huirá de una zona en la que haya un fuego del tamaño de una hoguera o mayor.

RECUERDOS (-1 PE)

“¿Por qué vienen aquí?”

“Tal vez recuerden este lugar...”

Estos zombies conservan algún recuerdo de sus vidas pasadas. Esto no les proporciona ninguna habilidad que tuvieran en el pasado (a no ser que les des la ventaja de Astuto), pero reconocen objetos familiares, lugares y gente. Esto significa, entre otras cosas, que el zombi estará ocupado tratando de completar tareas de su vida pasada y no te persiga o que dude unos segundos antes de devorar a un conocido...No puede parecer mucho pero en este mundo un segundo de distracción puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.

SÓLO CARNE HUMANA (-2 PE)

“Mandemos al perro”

“Estará bien, no le quieren a él, nos quieren a nosotros”

Los zombies sólo comerán carne (o cerebros) humana. Aunque esto no parezca mucho, permitirá a los personajes usar animales para mandar objetos a través de las hordas de zombies

TALÓN DE AQUILES (ESPECÍFICO) (-10PE)

“¡Punto para los buenos!”

Hay algo que mata a estos zombies directamente. Puede ser una fuerte corriente eléctrica, la luz del sol o balas de plata. La mayoría de las veces no será necesaria

ninguna tirada de ataque si se les expone a su punto débil (aunque en otros casos, como las balas de plata, si) y el zombi morirá inmediatamente.

Nota: esta desventaja se usa a menudo junto con Difícil de Matar y es independiente de Tiro en la Cabeza.

TIRO EN LA CABEZA (-10 PE)

“Mata al cerebro, mata al monstruo”

Cualquier cantidad de daño en la cabeza mata al zombi Para apuntar a la cabeza se debe asumir un penalizador de -4 a la tirada de ataque.

VENTAJAS

ASTUTO (+2PE /RANGO)

“Te lo juro, es como si se comunicaran... están hablando...aquí pasa algo...”

La mayoría de los zombis son tontos como una planta. Tanto que caerían de cabeza en un foso si hubiera alguien atrayéndoles desde el otro lado...Pero no estos zombis.. Cada rango les da un Punto de Talento como si fueran personajes jugadores. Podrán comprar estos talentos como si fueran de un nivel igual a sus puntos de Astuto en la clase que antes les deje comprar ese talento.

Por cada dos rangos ganan además un +1 en cualquier tirada para aprender cosas o adaptarse a nuevas situaciones. Además rango 3 les permite usar la acción de Esquivar, rango 5 les habilita para el uso de armas, pero sus valores de ataque son la mitad (redondeados hacia abajo) antes de añadir el BA, en rango 7 los valores se reducen un 25% y a rango 9 usan sus valores completos.

Nota: este ventaja es muy adecuada para una campaña de “infectados” y funcionará mejor si se aumentan previamente los valores de MEN, IN o AU de los zombis

DETECTAR VIDA (+5PE/RANGO)

“¡Hay uno allí!”

“Ok, es el momento de probar nuestros disfraces...”

Estos zombis pueden notar la presencia de seres vivos cerca de ellos, haciendo inútiles los disfraces y esconderse de ellos más difícil. Estos zombis detectan la presencia de seres vivos y automáticamente reconocen lo que son en un radio de 1m por rango.

DIFÍCIL DE MATAR (+15 PE/RANGO)

“¿No decías que destruyendo el cerebro acabaríamos con ellos?”

“¡En las películas funcionaba!”

Es muy difícil librarse de estos zombis.. puedes partirles en pedazos y las partes de su cuerpo seguirán persiguiéndote.. Esto les otorga 1+ PG y +1 a DEF por rango y más importante, no pueden matarles por los

medios normales... se regeneran. En rango 3, los miembros cercenados se mueven y arrastran hacia los jugadores para atacarles (usando la mitad de los valores del zombi redondeado hacia abajo).

Nota: esta ventaja funciona mejor combinándola con Talón de Aquiles.

ESCUPIDOR (+3 PE/RANGO)

“¡Mierda! ¡Un escupidor a las 3! ¡Matadlo, RAPIDO!”

Estos zombis tienen un escupitajo corrosivo que usan como arma. El primer rango les otorga el escupitajo corrosivo (o venenoso) que pueden usar hasta un rango igual a su AGI en metros, tirando su AGI+DE para impactar. Cada rango más allá del primero aumenta el rango y el BA en +1. Si el zombi tiene también Mordisco Infeccioso a rango 3 o superior, su ataque de escupitajo también puede infectar a los jugadores como si fuera un mordisco de dos rangos menos.

ESTERTORES (+3 PE/RANGO)

“¡Oh, venga ya! Esto no es divertido, estoy cubierto de tripas de zombi”

Estos zombis tienen la mala costumbre de explotar al morir cubriendo todo en un radio de 2m de tripas de zombi Estar cubierto de tripas de zombi tiene el efecto secundario de atraer a los otros zombis aumentando en 1 los radios de efectividad de **Acechador** y **Detectar Vida** y posiblemente anulando defectos como **Competitivo**, **Estúpidos**, **Fascinación** y **Recuerdos** (a discreción del DJ). Esto además hace que los zombis ataquen primero a los personajes afectados y les da un +1 a la Percepción para detectarles. Si estos zombis tienen también la ventaja de **Mordisco Infeccioso**, los personajes afectados deberán hacer también una tirada de CUE+CO como si hubieran sido mordidos, pero con un +2 a la tirada.

MIRADA PARALIZANTE (+5PE/RANGO)

“Cuando miras esos ojos rojos y brillantes las fuerzas te abandonan. Algunos han reportado sentir dolor, como una sensación abrasadora...”

Estos zombis tienen un terrible ataque de mirada. Al enfrentarse a su mirada, los jugadores deben superar una tirada de CUE+CO o se quedarán quietos, sin poder realizar acciones mientras se mantenga la mirada. En rango 5 la mirada no necesita ser mantenida para que la parálisis continúe y durará 1 turno por cada 2 rangos después de que se interrumpa la mirada.

MORDISCO INFECCIOSO (+7PE/RANGO)

“He visto gente a la que han mordido...nadie sobrevivió más de tres días...”

El primer rango de esta ventaja equipa al zombi con un mordisco infeccioso. Cuando alguien sea mordido por un zombi infeccioso,

debe hacer una tirada de CUE+CO o pierde 1 punto de CUE, si esto pasa debe seguir tirando cada día hasta que su CUE sea igual a 0, en ese momento muere y se convierte en zombi en un número de horas igual a su valor original de CUE. Opcionalmente si estás jugando una campaña de “Infectados”, el personaje pierde MEN en lugar de CUE, y cuando su MEN llega a 0 se convierte automáticamente en una máquina de matar. Cada dos rangos se obtiene un penalizador de -1 acumulativo a la tirada de resistencia. En rango 3 la tirada se repite cada hora en vez de una vez al día, en rango 5 el personaje se vuelve un zombi en minutos en lugar de horas, a rango 7 las tiradas de infección se hacen cada minuto.

RÁPIDO (+1 PE/RANGO)

*“Esos c***nes son rápidos”*

Estos zombis son rápidos. Se abalanzan corriendo contra ti con furia sobrenatural. Añade 1 metro al MOV. del zombi por rango.

RIDÍCULAMENTE FUERTE (+2PE/RANGO)

“Cuando mire atrás les vi desmembrándola...”

Estos zombis son inhumanamente fuertes. Entrar en combate cerrado con ellos es un suicidio. El BA de todos los ataques físicos de estos zombis aumenta en +1 por rango. También tienen un +1 por rango en las tiradas de CUE o FU.

SIGILOSO (+2PE/RANGO)

*“¿De dónde c**o ha salido ese?”*

A estos zombis les gusta sorprender a sus presas. Tienen un +1 por rango en todas las tiradas que tengan que ver con no ser vistos ni oídos o permanecer ocultos.

En rango 3, estos zombis tienen por costumbre esconderse en sitios inusuales. Cada vez que un personaje entre en una nueva área hay un 20% de posibilidades de que, aunque parezca segura/o si ya la han limpiado de zombis, siga quedando alguno.

SUPER ZOMBI (+20 PE/RANGO)

“Tras meses de especulación, las autoridades confirman la existencia de zombis gigantes”

Estos zombis son enormes, tanto como un edificio pequeño. Cada rango duplica la cantidad de PG del zombi Además aumenta el BA de sus ataques en +3 y su DEF en +1. Nota: esta ventaja dará mejores resultados si los zombis también tienen sus valores de CUE, FU y CO aumentados.

TREPAMUROS (+2PE)

“¡Mirad! ¡En la pared!”

Estos zombis pueden trepar por paredes y muros moviéndose a la mitad de su velocidad normal (redondeada hacia abajo).

[illegible]

Las Tablas de Saqueo genéricas de este libro cubren una gran variedad de objetos, incluyendo algunos iconos de las películas de zombis. Aún así no pueden tener en cuenta cualquier situación. Puede que algunos resultados no sean adecuados en algunas situaciones. Las siguientes reglas permiten al DJ cambiar las existentes tablas o crear algunas nuevas que se adapten mejor a situaciones concretas.

Al hacer una tabla es importante recordar que los jugadores pueden tener bonificadores o penalizadores así que los resultados estarán entre -5 y 26).

La segunda cosa a tener en cuenta es asignarle un efecto a cada objeto: pueden ser suministros, servir para construir, curar PG, etc. La mayoría de los objetos serán consumibles y se usarán como suministros, pero también hay que añadir objetos útiles en otros campos para que los personajes puedan sobrevivir. Una forma sencilla de hacer esto sería usar un objeto de Dungeonslayers y adaptarlo (mismo efecto, nombre distinto; p.e. el machete funciona como una espada corta). Otro método es modificar ligeramente un objeto ya existente (p.e. Las varas de luz funcionan como antorchas que no se pueden usar para atacar). Otros objetos pueden tener efectos obvios que no necesitan reglas o descripción (p.e. Un coche o un puntero láser). Por último, algunos objetos pueden necesitar algo de creatividad, añadiendo algún bonificador a una tirada o evitar una regla de algún modo (p.e. La máscara antigás da un bonificador para resistir gases o el botiquín recupera PG perdidos). Si un objeto se puede usar como armadura asígnele un VA, si puede ser usado como un arma, aunque sea improvisada, dale un BA y si puede ser usado como una herramienta deberá tener un Factor de Construcción o al menos dar un +1 en algunas circunstancias.

Lo último será tener en cuenta el coste y la localización; guíate con las tablas existentes. Si crees que un objeto vale algo más o menos pero no lo suficiente como para subir un punto el coste, dale un modificador entre paréntesis. Los objetos más débiles se colocarán al principio de la tabla mientras que los objetos más fuertes y útiles irán al final. Si crees que sería más conveniente mover un objeto en la tabla por las circunstancias que sean, no lo dudes y hazlo.

John, el DJ de Danny, quiere reemplazar la entrada del arco en la Tabla de Armas y Munición con otra cosa. Por ejemplo unas bandoleras. Revisando algunos suplementos de Dungeonslayers, ve que funcionarían como un cinturón de munición, además cree que deberían ser más raras, así que mueve las demás cosas y pone la bandolera como la entrada 6 de la tabla.

ZOMBIESLAYERS

JUGADOR :

ORIGEN :

PERSONAJE :

CLASE :

NIVEL

PP

TP

CUERPO

MOVILIDAD

MENTE

FUERZA

AGILIDAD

INTELECTO

CONSTITUCIÓN

DESTREZA

AURA



PUNTOS GOLPE

CUE+CO+10



DEFENSA

CUE+CO+VA



INICIATIVA

MOV+AG



MOVIMIENTO

MOV/2 +1



ATAQUE CAC

CUE+FU



ATAQUE DIS

MOV+DE

ARMA	BA	ATC	ATD	TOTAL	ESPECIAL/MUNICIÓN
DESARMADO	+0				DEFENSA DEL Oponente +5

ARMADURA	VA	ESPECIAL

TALENTO	RANGO	EFEECTO

INFECCIÓN



MORDIDO
MEN+AU
OCULTARSE



FIEBRE
-1 A TODAS
LAS TIRADAS



EXHAUSTO
-2 A TODAS
LAS TIRADAS



CAMINANTE

¡GEEEEEEEEEBROOOOSSS!

- SISTEMA DE CREACIÓN DE ZOMBIES: CREA LOS ZOMBIES DE TUS PELÍCULAS O VIDEOJUEGOS FAVORITOS Y ENFRENATALOS A TUS JUGADORES
- 12 NUEVOS TALENTOS: ¡TUS SUPERVIVIENTES NECESITARÁN APRENDER NUEVOS TRUCOS PARA SOBREVIVIR AL APOCALIPSIS ZOMBIE!
- ADMINISTRA TUS RECURSOS: REGLAS FÁCILES Y RÁPIDAS PARA LA GESTION DE RECURSOS - EL MUNDO ESTÁ EN RUINAS Y LOS RECURSOS SON ESCASOS Y POCO ACCESIBLES

DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS ES UN JUEGO DE ROL CLÁSICO, EN EL CUAL LOS JUGADORES MATAN MONSTRUOS Y SAQUEAN MAZMORRAS A LA ANTIGUA. EL SISTEMA DE REGLAS DE DUNGEONSLAYERS ESTÁ DISEÑADO PARA SER RÁPIDO Y SIMPLE - EN MENOS DE 5 MINUTOS TU PERSONAJE ESTARÁ LISTO PARA SU PRIMERA INCURSIÓN EN UNA MAZMORRA.

ASI QUE, PONTE TU COTA DE MALLAS Y DESENVAINA TU ESPADA, ARCO O LIBRO DE HECHIZOS - TE ESPERA LA AVENTURA...

[HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM](http://www.dungeonslayers.com)

