

LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Una aventura para Fragmentos, por el Contemplador

COMENTARIOS DEL DIRECTOR

Esta aventura, nace como un homenaje a la que fue en origen de los Zombis, la Noche de los Muertos Vivientes, la genial obra de Romero, quien tomó una idea como la del Zombi Haitiano para convertirla en algo grande y diferente. Un muerto viviente que camina tras morir para poder caminar de nuevo y alimentarse de los vivos.

En esta ocasión, he decidido trasladar esta gran obra en una aventura del juego de rol Fragmentos, el cual, nos permitirá vivir de forma fácil e intensa la experiencia de una película de terror.

Si bien, como comentaba anteriormente, esta aventura esta basada en La Noche de los Muertos Vivientes, en cuanto al apartado gráfico se han utilizado fotogramas de la versión de 1990 de Tom Savini, debido en parte a la diferencia de que esta es a color así como por el gran trabajo que Savini realizó en el maquillaje de los Zombis.

El Fondo de maquetación es obra de Manuel J. Sueiro, editor jefe de Nosolorol (NSR) Ediciones, quien ha cedido desinteresadamente su uso para esta aventura. Desde aquí gracias por ello y por su colaboración.

Sin más, espero que disfrutéis con ella, al menos tanto como yo lo he hecho diseñándola.

BANDA SONORA RECOMENDADA

Opening The Walking Dead: Inicio de la Sesión
CD Audio del Juego Last Night on earth

-On the truck: Posible música para el inicio de sesión (en lugar de la BSO de The Walking Dead) o en los descansos de sesión.

-Heavy Rain: Cuando Susana muera

-Haunted by the past: Durante la Exploración de la casa

-On the Horror: cuando los primeros Zombis comiencen a llegar a la casa.

-Jenny & Johny: Cuando los jugadores consiguen ser rescatados.

-Faith: Durante el asedio final

LA RADIO Y LA TELEVISION

En algunos momentos de la partida los jugadores podrán hacerse con una radio o una televisión de la que obtener información sobre el exterior. En tales casos, se recomienda utilizar los extras de la película Amanecer de los Muertos vivientes, en concreto el apartado del noticiario, ya sea como audio o como video. De no poder proyectarse, se recomienda hacer una narración de esta.



LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

GENERO

-Survival Horror: Se aplican todas las reglas correspondientes a este género.

Los Muertos Vivientes han comenzado a caminar entre los vivos. Sin saber cual es su origen, si religioso, si vírico o extraterrestre, lo único cierto es que las personas que son mordidas por estos muertos, mueren al poco tiempo, tan sólo para levantarse de nuevo como zombis sedientos de la carne de los vivos. Los personajes son supervivientes en un mundo de muertos. Ninguno de ellos cuenta con la protección de guión.

SINOPSIS

¿Cómo ha podido torcerse tanto un día de domingo?

Todo empezó de forma muy precipitada. Surgían de los bosques, entraban en las casas como bestias salvajes, aparecían entre las sombras portando la muerte. Ahora, habéis encontrado una casa aparentemente vacía, situada en mitad de los campos segovianos. Quizá esta plaga no haya llegado hasta aquí, quizá podáis resistir hasta que llegue la ayuda... Al fin y al cabo, parece que vuestro coche no va a poder continuar sin gasolina...

EL PAPEL DEL DIRECTOR

En esta aventura el papel del director es el de sumergir a los jugadores en un ambiente opresivo, oscuro donde en cada esquina se esconde el peligro, en especial al comienzo de la aventura. Más adelante deberá representar un auténtico asalto a la casa, donde los muertos tratarán de entrar por las ventanas y puertas de la vivienda.

REPARTO

Los personajes que se involucran en la trama, han llegado a la casa huyendo de la locura de los muertos vivientes que se había desatado en otros lugares más poblados, como Madrid, Segovia o Ávila. Así, han dado con una casa de campo situada en una pradera en mitad del campo, situado a unos cien kilómetros de la ciudad de Segovia. Esta construcción, de dos plantas, posee un pequeño cobertizo situado a unos cien metros de la casa. Algunos ár-

boles se encuentran dispersos en torno a la casa.

Al llegar, la puerta principal se encuentra abierta. Las luces de su interior están apagadas y no parece haber nadie en su interior.

A continuación, se presentan algunos personajes secundarios que servirán como motor de la trama:

-Miguel Martínez:

Director de Ventas del Corte Ingles

Acción 3: Mantenerse Despierto +1, Conducir +2

Interacción 2: Intimidar +2

Cognición 4: Informática +2, cultura General+2

Hitos: Un hombre violento: Sus problemas con la bebida le han llevado a cometer muchas estupideces a lo largo de su triste vida. El peor de ellos, se produjo tras una caída de las ventas en su empresa, lo que llevo consigo serios problemas con los directivos. Un mal día en el trabajo, unido a una alta dosis de alcohol, desemboco en una agresión física a su actual mujer. Desde entonces, su esposa, Ana Caridad, vive con el miedo sobre ella, sometida a un marido brutal.

Complicaciones: Problemas con la bebida. Miguel ha visto como su vida se escapaba entre sus dedos mientras el alcohol le consumía. Sufre una verdadera adicción, en momentos de gran estrés surge esta aumentando sus ansias de beber. La falta de alcohol le vuelve irascible y violento.

Miguel es un hombre de cuarenta y cuatro años, alto, cercano al metro ochenta de altura y de setenta y cinco kilos de peso. De escaso pelo, un pequeño bigote canoso enmarca una boca siempre contraída en un gesto severo y duro. Es una persona agresiva, autoritaria y altamente desconfiada. Su amor por su esposa e hija acaba y empieza en el hecho de ser familia. Vive para sus negocios y el alcohol. Aunque se encuentra en una posición económica elevada, se puede decir que vive una vida triste y sin sentido.

Se encuentra desde el principio de la aventura oculto junto con su mujer e hija en un pequeño sótano que se encuentra en el cobertizo cercano a la casa.

-Ana Caridad:

Ama de Casa

Acción 2: Correr +1, Ocultarse +1
Interacción 3: Pasar Desapercibida +3
Cognición 4: Meticulosa +3, Empatía +1

Hitos: El trauma sufrido por Ana el día en que su marido la maltrato físicamente a marcado su vida. Su carácter, alegre y abierto hasta ese día cambió para siempre. Ahora, se ha vuelto una persona cerrada, poco habladora y temerosa del género masculino.

Complicaciones: Ana ha volcado todo su amor y tiempo en su hija Susana. Para ella, es su único tesoro y hará lo que sea por protegerla, incluso sacrificar su propia vida.

Ana es una mujer de treinta y nueve años, de un metro sesenta y cinco de altura y cincuenta y nueve kilos de peso. Es una mujer reservada y temerosa. Presenta una gran desconfianza e inseguridad. Siempre apoyará a su marido intentando no contradecirle, a excepción de que la seguridad de su hija este en peligro.

-Susana Martínez:
Estudiante

Acción 2: Correr +2
Interacción 2: Parecer inocente +2
Cognición 2: Intuitiva +2

Hitos: Durante la huida de los Muertos Vivientes, Susana fue herida por una de estas criaturas, contrayendo así la enfermedad.

Complicaciones: en algún momento de la aventura, la maldición de los No Muertos se cobrará la vida de la joven, convirtiéndola a los pocos minutos en un Zombi. Es por tanto, una auténtica Bomba de Relojería.

Susana es una joven de dieciséis años, rubia, de un metro cincuenta de altura y cuarenta y cinco kilos de peso. Es una joven abierta y alegre pero que esconde un profundo odio hacia su padre. La joven sobre protegida por su madre, tiende a ver a esta como su pilar básico. Su estado actual, la convierte en un mero motor de avance de la trama. Es a todas luces, una bomba a punto de explotar.

Esta familia, llegó a la casa tras hacer una parada en un pequeño pueblo cercano, situado a unos cinco kilómetros. Donde sufrieron el ataque de los Zombis. Rodeados y ante la posibilidad de morir por el ataque de estos seres decidieron huir. En su deambular, se toparon con la casa, pero tras pensar en el posible riesgo de adentrarse en una edificación tan grande sin saber si dentro habría más criaturas, decidieron esconderse en el pequeño sótano que había en el cobertizo. Estos personajes no saldrán del sótano a menos que los jugadores den con ellos.



-Antonio Pérez
Jugador de Baloncesto Retirado

Acción 5: Batear +2, Carrera +2, Saltar +1
Interacción 3: Agradable +1, Carismático +2
Cognición 1: Carpintería +1

Hitos: Fue una de las estrellas del Caja-Segovia. Fue un pilar fundamental durante dos temporadas hasta que su rodilla izquierda falló. Ahora, retirado a los veintitrés años, busca su lugar en un mundo para el que no se ha preparado. Sin estudios ni trabajo su porvenir se veía muy negro. Quizás, ahora con los zombis llamando a su puerta no importe ya mucho.

Complicaciones: Su rodilla izquierda no soporta muchos esfuerzos. Así, en algún momento del desarrollo de la partida, cuando Antonio está realizando algún esfuerzo físico, la rodilla se romperá de nuevo, con todo lo que esto supondrá.

Antonio es una persona divertida y simpática, un tipo agradable que suele caer bien a la gente. Mide un metro noventa y cinco, alcanza los ochenta y cinco kilos de peso. Es alguien valiente y protector que tiene a adquirir un papel de ayudante siempre condicionado por otras personas de más liderazgo. Mantiene una relación sentimental con Sara Ramírez.

Sara Ramírez:
Dependiente de Supermercado

Acción 2: Carrera +2
Interacción 4: Sonrisa Irresistible +2, Despampanante +2
Cognición 3: Cultura general +2, Buena Memoria +1

Hito: Sara tubo que emigrar de su país natal, Chile, para buscar un nivel mejor de vida. Así, llevo hasta España donde desgraciadamente, no fue acogida como ella esperaba. Dejó a su familia y amigos para comenzar una nueva vida, una vida en la que tan sólo la aparición de Antonio se podría considerar como algo bueno.

Complicaciones: Sara sufre de ataques epilépticos. En algún momento de la partida, sufrirá uno de estos ataques, lo que conllevará una situación límite en que los personajes deberán socorrerla, mientras hacen frente al peligro de los Zombis.

Sara es una mujer de corta estatura, cercana al metro sesenta, y un peso de sesenta kilos. Es una mujer

que suele caer bien. Mantiene una relación sentimental con Antonio Pérez.

Esta pareja, se encuentra escondida en el dormitorio grande del segundo piso. No saldrán a menos que los jugadores lleguen a la habitación, pues estarán escondidos en el servicio de esta habitación, atemorizados ante la idea de que los ruidos que oyen puedan ser de los Zombis.

MONSTRUO

Los Muertos Vivientes:



Concepto: Muerto reanimado por causas desconocidas

Hitos:

- Se propaga por el contacto con cualquier fluido del ser.
- El tiempo de incubación del virus es igual al valor de Acción del personaje expresado en horas.
- Se desconoce la procedencia del mismo. Las noticias no han hablado de él, simplemente ha comenzado a aparecer hace un par de días por las tierras de Castilla y León y Madrid, extendiéndose con una fuerza imparable.

Acción 3: Morder y Arañar +1, Propagarse +2
Interacción 0:
Cognición 0:

Propagación de la Maldición de los No Muertos:
Cualquier jugador que haya entrado en contacto con los fluidos corporales del Zombi, deberá superar un Conflicto físico, para no contagiarse. El proceso de propagación del virus por el organismo presenta la siguiente sintomatología, desarrollada en diferentes etapas:

- 1- Dolor de cabeza
- 2- Entumecimiento de extremidades
- 3- Mareos y aumento del dolor de cabeza
- 4- Fiebre y desvanecimientos.
- 5- Hemorragia generalizada
- 6- -Coma
- 7- Muerte
- 8- Reanimación

El tiempo que se tarda de pasar a un estado al otro depende de los criterios del Director, pero debería tener en cuenta el tiempo de incubación del jugador (Ver Hitos)

ESCENARIO

La casa en lo alto de la Colina:

Casa de campo situado en la provincia de Segovia.

Esta edificación, responde a la idea de la típica casa de campo española, de dos plantas y con un pequeño sótano a modo de almacén y bodega por igual.

La planta principal, alberga dos habitaciones, una con un carácter marcadamente infantil, y otra más orientada a unos huéspedes adultos. Además, se pueden encontrar en este piso, un pequeño aseo, la cocina de la casa, un salón comedor y una pequeña biblioteca o sala de lectura. A este piso se puede acceder de dos maneras, por un lado por la puerta principal, orientada hacia el sur, y por otro lado por una pequeña puerta trasera, que además permite acceder de forma más rápida al lugar donde se encuentra el cobertizo de la finca. Unas estrechas escaleras permiten acceder a la segunda planta de la casa, mientras que una trampilla situada en un cuarto cerrado con llave, permite descender al almacén situado en el sótano.

El segundo piso, mucho más pequeño que la planta principal, alberga una habitación de invitados, una aseo de mayor tamaño y un pequeño trastero.

El sótano, es un lugar frío y húmedo donde se guardan objetos de poco uso cotidiano como pueda ser los adornos de navidad o algunos muebles en desuso. Además, se usa también como bodega privada, albergando gran cantidad de bebida alcohólica.

Un pequeño cobertizo se encuentra situado a unos treinta metros en dirección norte a la casa. En su interior se almacenan algunos objetos de jardinería y albañilería. Una pequeña portezuela similar a la que se encuentra en la casa permite acceder a un sótano de unos seis metros cuadrados acondicionado como sala de juegos.

Hitos:

-La casa alberga algunos peligros ocultos entre sus paredes. Sus verdaderos inquilinos no se han marchado. Infectados durante las primeras horas de la propagación, la muerte les llegó cuando aun estaban en sus habitaciones, y ahí se encuentran todavía, esperando a que llegue su momento. (Lee la descripción de las diferentes zonas para saber donde se encuentran en concreto).

LA TRAMA

Hace aproximadamente veinticuatro horas, los primeros muertos vivientes comenzaron a aparecer en las calles de las ciudades de Madrid, Segovia y parte de Ávila. Reportes de ataques similares se habían registrado en algunas zonas rurales de estas comunidades, pero se atribuyeron a algún tipo de estallido de rabia en masa ligado con los movimientos de rechazo político de los últimos tiempos. Ahora con la evidencia de que se encuentran ante algo más grande, muchas personas han decidido escapar de los grandes núcleos urbanos donde decenas de muertos campan a sus anchas por las calles.

Los jugadores forman un grupo de supervivientes que han huido desde el pueblo de Guadarrama, situado cerca de los límites entre Madrid y Segovia, en planea sierra. Estos, ante la locura que parece desatarse a su alrededor han decidido echarse a la carretera y poner tierra de por medio. Desgraciadamente, las catástrofes nunca nos cogen preparados. Su coche, casi sin gasolina y ante la increíble visión de todas las gasolineras cerradas y vacías, tan sólo permaneció en marcha unos escasos sesenta kilómetros, dejándoles solos en la oscuridad de una noche que parecía no tener fin, con tan sólo la silueta de una casa de campo recortada entre la luz de la luna.

La partida comenzará con los jugadores a unos cincuenta metros de la casa, en mitad de la noche y sin nada más que unos pocos objetos personales.



Antes de abordar el desarrollo de la trama en sí, pasemos a analizar cada una de las zonas que conforman la casa. Para ello deberemos tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- No hay luz eléctrica en la casa. Los plomos han saltado en algún momento y es necesario ir al cuadro eléctrico situado en el sótano de la estancia.
- Es de noche. Cerca de las doce de la noche para ser exactos.

PRIMER PISO

Zona 1: La puerta de entrada:

La puerta que da acceso a la casa desde su entrada principal permanece abierta. Cuando los jugadores lleguen a este lugar el Director debe leer:

“La puerta de entrada se encuentra ligeramente abierta. La oscuridad del interior de la casa os impide ver el interior de la misma.”

Los jugadores podrían realizar un Reto de Cognición para percatarse de que la cerradura de la puerta ha sido forzada.

Zona 2: La cocina:

En la cocina aun se pueden apreciar una gran cantidad de platos sin lavar apilados en el fregadero. Una trucha a medio cortar se pudre lentamente sobre la encimera. Un cuchillo de cocina aun ensangrentado por su uso en la cocina, descansa sobre el suelo de la estancia.

En la nevera se pueden encontrar algunos alimentos, de los cuales la mayoría parecen estar podridos debido a la falta de electricidad. Algunas latas de refrescos y cerveza descansan sobre una de las viejas baldas de madera de la sala.

La ventana de la cocina permanece abierta de par en par permitiendo que una leve brisa circule por la estancia.

En las estanterías y cajones de la cocina podrán encontrar algunos objetos como:

Un mechero, cuchillos, tenedores, rodillos, un par de ambientadores en aerosol, y demás parafernalia de cocina.

Zona 3: La habitación infantil

Esta zona es un cuarto propio de un joven de unos doce a quince años. Hay pocos objetos o aspectos destacables en la habitación. Sin embargo, si los jugadores deciden mirar bajo la cama, encontrarán un bate de Béisbol.

Zona 4: El Salón Principal:

En esta estancia se encuentra el único televisor de la casa, único medio del que dispondrán los jugadores para conocer lo que está ocurriendo en el mundo exterior, ya que los dos ordenadores que hay en el edificio, ya que carecen de conexión a Internet.

El zombi de un anciano de unos setenta años se encuentra oculto tras el sofá situado al oeste de la sala. Este zombi, en vida era incapaz de mover las piernas, por lo que ahora tras su muerte y alzamiento como No Muerto, tan sólo puede arrastrarse impulsándose con los brazos. Esta peculiaridad, hace que la criatura permanezca oculta sin que los



jugadores puedan percatarse de su presencia. Si algún personaje se sienta en el sofá tras el que se encuentra el ser, deberá realizar una reto de Cognición para poder captar los débiles movimiento de la criatura tras el mueble. En cualquier caso, la criatura seguirá moviéndose por la estancia hacia el personaje más cercano.

Zona 5: El aseo pequeño:

Este cuarto de baño está cerrado por dentro. En su interior, reposa el cuerpo sin vida del único miembro de la familia que no fue infectado, una mujer de treinta y cinco años que tras ver el horror que se cernía sobre ellos, decidió acabar con su vida

cortándose las venas. Se requerirá la superación de un reto de Acción para poder echar la puerta abajo. Si consiguen adentrarse en su interior, el Director debe leer;

“La estancia, un baño pequeño consistente en un váter y un pequeño lavabo, presenta todo el suelo cubierto de una capa de sangre ya reseca. El cuerpo inerte de una mujer permanece apoyado contra el lavabo.”

Junto a la mujer, podrán encontrar un cuchillo de cocina de veinte centímetros de longitud.

Zona 6: El acceso al sótano:

La puerta a esta sala, permanece cerrada con llave. Requerirá el uso de las llaves que porta en uno de sus bolsillos el Zombi descrito e la zona 3 del segundo piso, o bien superar un reto de Acción, para poder acceder a su interior.

Dentro, podrán encontrar una trampilla de acero con un tirador que permite levantarla para acceder al sótano. Además, en las estanterías de este pequeño cuarto, se encuentran algunas botellas de agua-rrás, trapos y objetos de limpieza. Un reto exitoso de Cognición, permitiría elaborar cóctel molotov con los productos que aquí se encuentran.

Zona 7: La habitación principal:

Esta sala, es la habitación de los dueños de la casa. En ella, se pueden encontrar algunos muebles como un escritorio, una cama o un armario. No hay nada destacable en esta habitación a excepción de una escopeta de caza oculta bajo la cama, adherida al somier de la misma.

Zona 8: La Biblioteca:

Esta zona, es el lugar de la casa dedicado a la sala de lectura, donde decenas de libros se amontonan en estanterías que flanquean una gran chimenea de piedra.

En un mueble situado junto a la puerta, los jugadores podrán encontrar las llaves que permiten abrir la caja de los fusibles, situada en el sótano de la casa.

En uno de los cajones del mueble donde se guardan las llaves, hay dos cajas de cartuchos para una escopeta de caza. En total hay veinte cartuchos de escopeta.

Zona 9: La entrada trasera:

Esta puerta, en este caso cerrada con llave, permite la entrada por la parte trasera de la casa. Un pequeño camino de tierra permite llegar desde esta puerta al cobertizo situado unos pocos metros más allá.

Zona 10: Las escaleras de subida:

Estas estrechas escaleras, permiten acceder al segundo piso de la casa.

EL SEGUNDO PISO

Zona 1: El cuarto de baño:

Este baño, mucho más grande que el de la planta principal, cuenta con una bañera.

En un mueble bajo el lavabo, se encuentra un pequeño botiquín, en él, se encuentran los utensilios necesarios como para que un jugador recupere hasta 2 puntos de acción perdidos. Puede usarse en dos ocasiones o en una, según sea necesario.

Zona 2: El cuarto de invitados:

Esta habitación, es la que se usa normalmente para hospedar a los amigos o familiares que los dueños de la casa suelen invitar. A excepción de algunas prendas de ropa y algunas mantas, no hay nada destacable en la habitación.



Zona 3: El trastero:

Esta zona, esta dedicada a guardar diferentes objetos a modo de pequeña despensa. En concreto tiene algunos alimentos no perecederos, alguna botella de agua y algunos objetos de higiene personal como papel higiénico o jabón. Además, podrán encontrar tres cajas de clavos.

Sin embargo, también guarda un terrible peligro. En este pequeño espacio, se encuentra el zombi de un hombre de mediana edad, corpulento y parcialmente desnudo. Este ser es en realidad el esposo de la mujer que se suicidó en el baño del primer piso, quien antes de llevar a cabo esta acción, cerró el cuerpo moribundo de su marido en este lugar. Así, cuando los personajes abran la puerta, el ser se abalanzará sobre ellos con la intención de devorarlos. Sin embargo, tal y como se refleja en el mapa de juego, una serie de manchas de sangre en el pasillo podrán advertir de la presencia del ser, aunque. Esto dependerá de si los aventureros portan algún tipo de fuente de luz, o si han encendido los plomos, o no. De no haber fuente de luz, las manchas de sangre no e verán.

EL SOTANO DE LA CASA

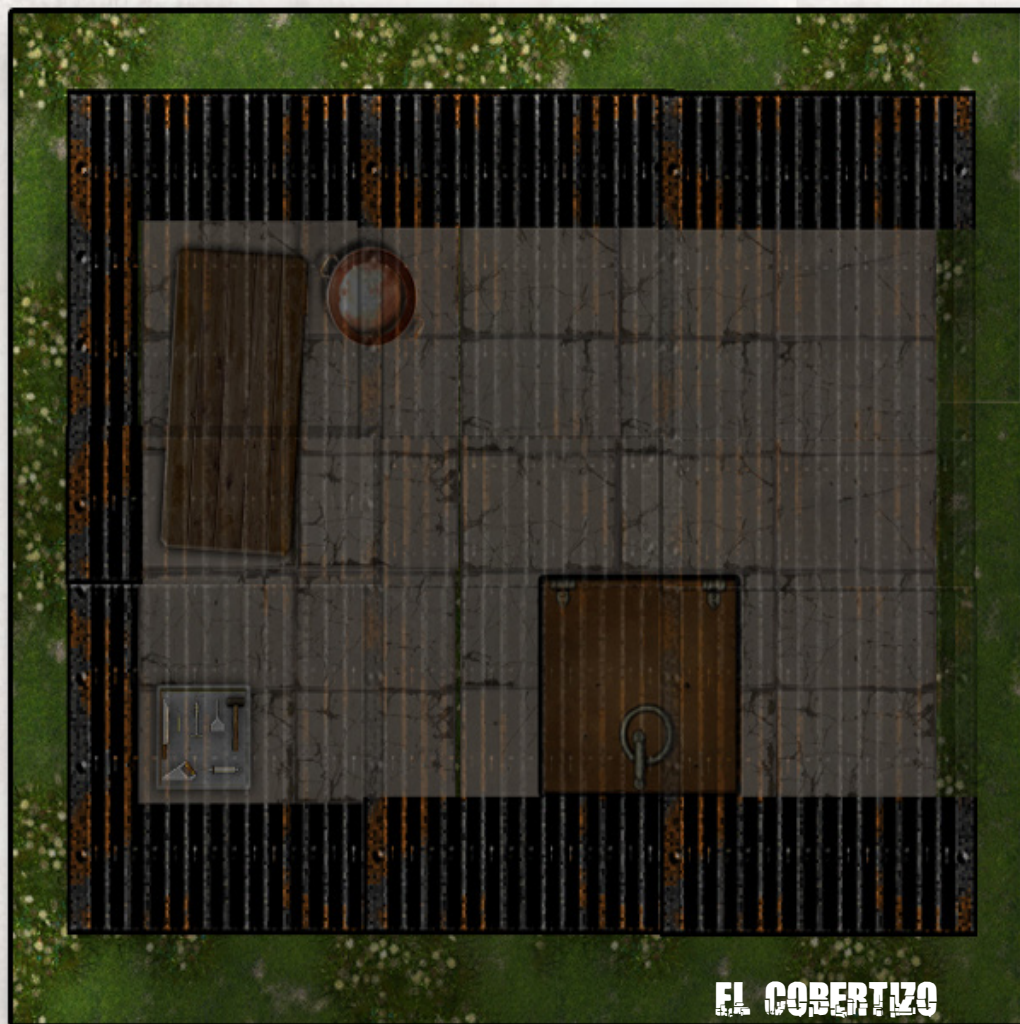
Esta habitación, de reducido tamaño, contiene los fusibles de la vivienda. Es necesario superar un reto de Intelecto para hacerlos funcionar correctamente. Si los jugadores activan los fusibles, el director debe tener en cuenta si comprobaron que las luces de la casa estaban apagadas, en caso contrario, las luces de la cocina, del baño del piso superior y del salón estarán encendidas, lo cual atraerá automáticamente la atención de 1d4+1 Zombis, en este caso, aumenta la Amenaza automáticamente en dos.

Además, esta sala es usada como bodega por la familia dueña de la vivienda. Los jugadores podrán encontrar hasta seis botellas de vino, tres de whisky y dos de coñac. Un reto exitoso de Intelecto permitirá preparar cócteles molotov con estas botellas (las de vino no) y alguna prenda de ropa.

EL COBERTIZO

Este cobertizo, construido con maderas y Uralita, alberga algunos objetos de jardinería como tijeras, rastrillos o cortacésped. Una portezuela de madera con una argolla permite descender hasta un sótano habilitado como sala de juegos.





EL SOTANO DEL COBERTIZO

Podrán encontrar además, un martillo, una sierra de madera y tres rollos de cinta aislante.

El sótano del Cobertizo:

En este sótano se esconden la familia Martines.

La sala, esta acondicionada con un billar, algunos sofás e incluso una radio (no funcionará en el sótano, sólo sonará estática)

Los jugadores podrán conseguir hasta dos palos de billar para usar como arma, aunque estos tan sólo durarán un uso.

-LOS PERSONAJES Y LOS PERSONAJES SECUNDARIOS

Cuando los jugadores se encuentren con los Personajes Secundarios, se producirán dos reacciones, dependiendo de a que grupo se encuentren

-Si se encuentran con la familia Martínez, Miguel se mostrará reacio a abandonar el sótano y dejar esa protección. Los personajes deberán superar un reto de Interacción para poder convencerlos. Aun con todo Miguel será un continuo problema para los jugadores, siendo necesaria en más de una ocasión la superación de retos de Interacción

-Si se encuentran con la pareja del segundo piso, estos se mostrarán amigables y agradecidos de su presencia, Antonio querrá poder ayudarles en todo mientras que Sara se mostrará temerosa y altamente preocupada.

LAS DEFENSAS CONTRA LOS ZOMBIS

Los personajes seguramente querrán atrancar puertas, tapiar ventanas, etc. Para representar esto, un jugador requerirá superar un reto de Acción, para poder construir dichas barricadas. Cada barricada, obligará a los zombis que intenten atravesarlas a superar un reto de Acción adicional (uno o más, según la calidad de la barricada, se deja a criterio del Director). Por supuesto, se requerirá de la utilización de algún tipo de madera (extraídas de puertas, mesas, estanterías o similares), clavos y algún tipo de martillo.

Vayamos ahora a desarrollar la trama principal basándonos en los puntos de Amenaza de la aventura:



Amenaza	Resultado
5	Los personajes entran en la casa. Comienzan a investigar su interior Se recomienda a l director, gastar hasta 3 puntos de la reserva de Amenaza, para hacer aparecer hasta 3 zombis en torno a la casa. Estos provienen de diferentes puntos y se aproximan hacia ella atraídos por la presencia de seres vivos.
6	Los jugadores se topan con el primer zombi de la casa.
7	Algunos Zombis (1d6+2) comienzan a llegar desde diferentes puntos hacia la casa, e intentan entrar en la misma. Intentar entrar por una ventana requerirá que superen un reto de Acción. Atravesar una puerta, requerirá superar dos retos de Acción.
8	Susana Martínez, la niña hija de la pareja que se esconde en el sótano del cobertizo, morirá por causas de la infección Zombi. Reanimándose como Muerto Viviente.
9	Una oleada de Muertos Vivientes se aproxima hacia la casa, llegando desde todas direcciones, atraídas quizá por la presencia de los seres vivos en su interior. Hasta treinta muertos vivientes entran en escena. A partir de este momento, cualquier jugador afectado muere (se acelera su estado), pasando a engrosar las filas de los No Muertos.
+10	La situación es incontenible, la casa sufre una segunda oleada. Hasta treinta zombis adicionales llegan hasta las inmediaciones de la casa

A partir de este momento, los jugadores deben resistir hasta que se alcancen los 20 puntos de Amenaza, momento en el cual llegarán las fuerzas del Orden. Será un grupo de militares y voluntarios encargados de limpiar las zonas rurales, mucho menos congestionadas que los núcleos urbanos.

En este momento el Master debe leer:

“Con una expresión seria, un hombre uniformado con las ropas del ejército se acerca a vosotros y os dice:

-Me alegra ver que aun queda gente con vida en esta comarca. No sé como habéis conseguido sobrevivir, pero desde luego no os falta mérito. Os llevaremos al punto seguro más cercano. No os preocupéis todo esto acabará pronto.

Con una sonrisa triste se despide de vosotros mientras uno de sus compañeros os hace gestos para que subáis a un coche cercano.

Mientras el coche se aleja del lugar donde habéis sufrido las últimas horas, podéis evitar pensar en que las palabras del soldado parecen huecas y vacías. Es momento de pensar y retomar las fuerzas perdidas, de llorar a quienes se han ido y de prepararse para un futuro oscuro y difícil.”

Continuará...

...En El Amanecer de los Muertos Vivientes.







