

A woman with long dark hair, wearing a dark tactical vest and pants, is crouching in a stone archway. She is holding a handgun in her right hand. The scene is dimly lit, with light coming from the opening of the archway, creating a dramatic silhouette effect. The ground is covered in leaves and debris.

VADEMECUM DEL SUPERVIVIENTE

**NO HAY TRIUNFO SIN RENUNCIA, VICTORIA SIN
SUFRIMIENTO, LIBERTAD SIN SACRIFICIO.**

NUEVOS ARQUETIPOS

A continuación se describen una serie de nuevos arquetipos para tus PJs, recopilados del foro de Holocubierta. Con el permiso de sus autores (Zilus, Juan, Yimbo...) se pretende tenerlos todos agrupados en un mismo documento, y además añadiendo alguna imagen para caracterizarlos. Gracias a todos y enhorabuena por vuestra imaginación y aportes desinteresados.

Cazador

Descripción

Tal vez provengas de una familia de cazadores, de una tribu indígena o simplemente sea tu afición. El caso es que siempre te ha gustado cazar independientemente del terreno: bosques, montañas, praderas, etc.

Tu colección de armas puede ser impresionante si te dedicas a ello de manera profesional o simplemente tener una escopeta y/o un fusil de caza dependiendo de lo que quieras cazar. Tu compañía siempre han sido por orden de importancia: tu armamento, tus perros (si los tuvieses), tus compañeros de caza, tu familia y luego los demás. Aquellos que no encajaban dentro de tu mundo eran relegados a un segundo plano por lo que tu vida social siempre se redujo a revistas, congresos, adiestramiento de perros y todo el mundo que rodea a la caza.

Psicología

Eres una persona hosca, dura y directa y sólo te gusta la compañía de gente que piense como tú. O así era antes de la puta invasión zombie. Ahora tienes otra presa aunque no se pueda comer pero su fin parece ser el objetivo de tu armamento. Debido a tus habilidades de supervivencia eres el "rastreador" del grupo y siempre estás en primera línea cuando hay que salir a buscar provisiones. Últimamente te estás planteando si dejar a estos "niñatos" solos para que se las apañen e ir a la cabaña de tu familia en las montañas, allí podrías preparar trampas y cazar y volver un poco a la vida que tenías antes, la cual y aunque no lo reconozcas delante de nadie, añoras.

Frase

"Si se mueve, se puede cazar"

Agilidad: 4D: Discreción 1D y saltar.

Destreza: 3D+2: Armas de fuego o de tiro 2D, conducir, reparar.

Fuerza: 3D+1: Resistencia 1D.

Conocimientos: 2D: Armamento, orientarse.

Percepción: 3D: Camuflaje, rastrear 1D y supervivencia 1D.

Presencia: 2D: Amaestrar u ordenar 1D.

Desplazamiento: 7 **Bonificación al daño:** 2D

Nivel de vida: Clase obrera/Clase media baja

Rata Callejera

Descripción

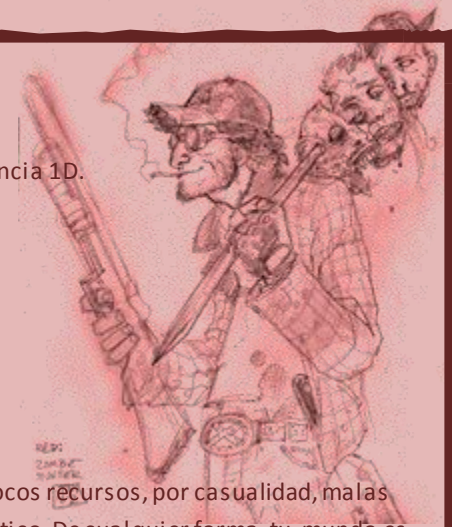
A lo mejor provienes de una familia con pocos recursos, por casualidad, malas compañías o haberte criado en un barrio problemático. De cualquier forma, tu mundo es la calle y la violencia callejera o los robos. Nunca te has sentido atraído por la cultura y aquello que tenían que enseñarte en los centros educativos, bien sean de primaria o secundaria. La universidad, obviamente, ni te la planteaste. Siempre aprendiste todo en la calle y tu entorno nunca ha sido muy estable exceptuando, quizás, aquellas veces que te juntabas con gente como tú para llevar una estafa o atraco mayor.

Psicología

Nunca te han gustado esos señoritos en sus grandes casas aunque no le hacías ascos a robarles. La sociedad te parece una mentira impuesta por los poderosos y siempre has preferido la supervivencia pura y dura, ya sea del más fuerte o el más astuto. El latrocinio es tu vida y aunque no puedas permitirte grandes lujos, sí que ganas lo suficiente para pagarte una comida sin tener que dar un dólar al sistema, por lo que ahorras un poquito cada vez para los momentos de necesidad, o eso pensabas tú. Después del día Z como lo llamas quedó probado que la sociedad era una gran mentira. Ahora esto es una jungla e impera la ley del más fuerte. Ya no luchas por llevarte unos dólares al bolsillo si no por vivir un día más y aunque no es esto lo que tenías en mente, siempre puedes sacar algo a cambio (comida, munición, etc) de tus servicios debido al conocimiento de la ciudad y sus entresijos (mensajero, distribuidor de mercancías entre supervivientes, etc).

Frase

"Claro que puedo hacerte ese favor. ¿Qué me darás a cambio?"



Agilidad: 4D: Contorsión (colarse), discreción 1D y trepar.

Destreza: 4D+2: Conducir, dedos ágiles 2D y forzar cerraduras.

Fuerza: 2D: Correr 1D.

Conocimientos: 2D: Erudición (calles de la ciudad) 1D, negociación (precios) 1D.

Percepción: 3D+1: Buscar, callejeo.

Presencia: 2D: Engañar 1D.

Desplazamiento: 6 **Bonificación al daño:** 1D **Nivel de vida:** Pobre.

Bateador universitario

Descripción

Siempre te ha gustado el béisbol. De niño coleccionabas cromos y posters y te sentabas en frente de la televisión durante horas mientras veías los partidos, embobado con las jugadas y en cómo la pelota salía disparada tras cada golpe con el bate. Así que tus primeros pasos en las ligas juveniles fueron casi como un sueño para tí. Al llegar al instituto tenías claro que querías formar parte del equipo de béisbol donde destacaste como bateador. Esto te ayudó a conseguir una beca en la universidad y te convirtió en una estrella del béisbol. Tu fuerza física y técnica hicieron que varios ojeadores pusieran los ojos sobre tí y tu vida parecía ir a mejor y tener un futuro asegurado si no fuese por esa maldita infección que ha truncado tus sueños y los ha convertido en pesadillas.

Psicología

Eres una persona de carácter abierto. Antes de la infección eras alegre y divertido pero después te has convertido en un cínico insoportable. Ahora los campos están vacíos y nadie grita el nombre de tu equipo en las gradas. Tu bate y tu fuerza sirven ahora para batear cabezas de zombies que sólo te da un placer momentáneo pues sabes que ya no hay futuro aunque harás pagar a estos asquerosos por ello. Sus cabezas son el objetivo de tu frustración así que has desarrollado una malsana interrelación con los muertos andantes, los odias pero te encantan.

Frase

“¿Qué quieres que te acompañe al walmart?. Bien, siempre que haya algún melón zombie que batear estaré encantado de acompañarte. ¿Qué pasa si no lo hay?, oh, bueno, mientras haya maniqués...”

Agilidad: 3D: Melé 2D+2.

Destreza: 3D: Conducir y lanzar.

Fuerza: 4D: Correr, lanzar 2D+1 y levantar.

Conocimientos: 2D: Medicina (lesiones deportivas).

Percepción: 3D: Buscar (movimientos) y juegos.

Presencia: 3D: Empatía, intimidación, voluntad 1D+1.

Desplazamiento: 7 **Bonificación al daño:** 2D

Muñeca Rota

Descripción

La vida era bonita. Papá trabajaba y mamá cuidaba de tí y los fines de semana eran geniales ya que todos ibais a la bolera y os lo pasabais genial. Aunque las mejores fiestas que recuerdas son las de cumpleaños y de pijamas con tus amigas hablando de chicos y contándoos historias de miedo, sobre todo de zombies que estaban de moda. Tu vida era perfecta y no podías pedir nada más ahora que ibas a cumplir trece años. Pues resulta que esas historias de zombies no eran tan historias, ya que existen de verdad, y este mundo ya no es una fiesta de pijamas. Todo ocurrió el día de tu cumpleaños, cuando



en la hamburguesería donde celebrabais tu fiesta entró un vagabundo loco y empezó a morder y arrancartozos de carne a todos los que se ponían por delante. El ataque de un loco inducido por psicotrópicos dijo la policía, pero nadie te advirtió de lo que pasaría tres días después. Tus padres y la mayoría de los padres de tus amigas, murieron y cuando esa misma noche dormías en casa de tu abuelita alguien entró por la ventana. Cuando bajasteis viste a tu padre y a tu madre romper todo y de repente se abalanzaron como locos sobre tí, intentaste que te reconociesen pero sus ojos estaban inyectados en sangre y sus pupilas dilatadas en extremo, sin una chispa de vida.

Tu abuela se interpuso entre ellos y tú y viste como empezaban a devorarla viva. Los

últimos recuerdos que tienes son los de tu abuela suplicándote entre gritos de dolor que corrieses mientras era devorada viva por unos seres que parecían tus padres. Pasaste la noche en un almacén abandonado e intentaste ir a ver a tus amigas pero sus casas estaban rodeadas de muertos andantes. Incluso alguna de ellas estaba entre esos cadáveres tambaleantes que se alimentaban de los vivos. A partir de ahí pasaste de ser una adolescente cuasi pueril a ser una mujer que ha vivido en pocas semanas lo que no se vive en toda una vida siendo testigo de las mayores bondades y atrocidades por parte del ser humano. A veces perder la virginidad no es una cuestión física y ese es tu caso.

Psicología

Ver a tus padres muertos alzarse y alimentarse de tu abuela es algo que aún te produce pesadillas y hace que te levantes entre lágrimas. Ver a tus amigas y sus padres alimentarse de los vivos fue algo horrendo. Ambas cosas han hecho que tu forma de ver el mundo haya cambiado. No hay pijamas, ni fiesta, ni cines. El mundo es un lugar cruel donde sólo sobrevive el que mejor se esconde y consiga comida así que por encima de todo, y de todos, tú sobrevives. Te escondes, robas comida y te vuelves a esconder. De vez en cuando te unes a un grupo de supervivientes pero algunos te miran como si fueses una carga que no vale para nada y otros como si fueses una muñeca con la que jugar, así que a los primeros les robas y a los segundos, dependiendo de qué tipo de muñeca quieran, los matas o te aprovechas de ellos hasta que no pueden ofrecerte nada más.

Frase

“Sí ya sé que querías protegerme en la noche y que por eso te arrastrabas sin hacer ruido hasta mi saco. Puede que mi papá no esté aquí para protegerme pero mi tía Walter sí lo está” - sonido de un pistola Walter PPK amartillándose - “¿Qué dices, qué escuchas zombies afuera? No te preocupes creo que a las serpientes y a los cerdos los dejan vivir”.

Agilidad: 4D: Agilidad (gimnasia) 1D, contorsión, discreción y trepar

Destreza: 2D+2: Armas de fuego (revólveres).

Fuerza: 2D: Correr 1D.

Conocimientos: 2D+1: Orientarse.

Percepción: 3D+1: Buscar 1D.

Presencia: 3D+2: Disfrazarse, empatía 1D, engañar (niña buena) 1D y voluntad 2D

Desplazamiento: 6 Bonificación al daño: 1D

Nivel de vida: Pobre.

Nativo Americano

Descripción

Creciste en una reserva con tu familia y apenas salías de la misma excepto para ir a la escuela del pueblo. Por el día tu vida era de lo más rutinaria pero al anochecer tu abuelo tejía las historias de tu pueblo alrededor del fuego y os enseñaba las leyendas y conocimientos. Los fines de semana tu tío te enseñaba a disparar con el arco, a cabalgar y a seguir con las tradiciones de tu pueblo. Nunca odiaste al hombre blanco pero ellos os encerraron en las reservas como si fueseis animales, y aún hoy, más de un siglo después, apenas os aceptan. El hombre blanco se queja de los guetos de los nazis pero tienen reservas en su propio país. Ahora le estás agradecido. El hombre blanco ha molestado a los grandes espíritus y por ello estáis sufriendo esta plaga pero debido a que vuestra reserva estaba alejada del pueblo pudisteis hacer un punto franco libre de cadáveres andantes. Ofrecisteis al ejército vuestras tierras como antaño hicieron vuestros ancestros y la historia volvió a repetirse. El hombre blanco trajo un mal consigo y no supo controlarlo. Ahora sobrevives con otras personas y ya quedan lejos los recuerdos de la reserva y tu niñez. Ayudas al hombre blanco porque no quieres ser como ellos aunque a veces te preguntas si no será mejor dejarlos al juicio de los espíritus pues han sido quienes los han enfurecido, aunque por otra parte, recuerdas las palabras de tu abuelo: “¿Y quién te ha dicho que no estén enfadados con nosotros por nuestra indiferencia y este sea su manera de castigarnos? Es hora de dejar el odio de nuestros corazones pues todos somos hijos del gran espíritu y el mal hecho a nuestros hermanos blancos es también nuestro mal. Si no ayudamos y nos comportamos como una familia acabaremos desapareciendo aunque el hombre blanco lo haya olvidado”. Así que aquí estás, con el corazón dividido y el arco tenso. Eres el rastreador, el vigilante de tu nueva familia e intentas hacerlo lo mejor que puedes aunque a veces te apetezca desollar a más de uno.

Psicología

El hombre blanco ni te gusta ni te deja de gustar. Claro que es el culpable de esta plaga de cadáveres andantes come-hombres y de encerraros en las reservas. Si es cierto que es el día del juicio de los espíritus tú estarás preparado para afrontarlo sólo o con compañía. Recuerdas las palabras de tu abuelo y ello hace que permanezcas al lado de aquellos que lo merezcan, indios, blancos, negros o cualquier otro ser humano. Los que no lo merecen le das a elegir entre una muerte rápida o una vida corta pues toda supervivencia queda reducida casi a nulo si no se permanece unido. Eres un hombre de pocas palabras pero cuando hablas pareces como si estuvieses juzgando y cuando preparas tu arco y flechas para la batalla te pintas como lo hacían tus ancestros, sabes que

esto no dará miedo a los muertos pues no tienen espíritus, pero sí fortalecerá el tuyo y el de tus aliados. Hoy luchas, mañana vives.

Frase

“El viento trae olor a muerte. Preparaos para luchar por lo que es nuestro.”

Agilidad: 3D: Equitación 1D y trepar.

Destreza: 4D: Armas de tiro 2D, conducir y lanzar.

Fuerza: 2D+2: Resistencia 1D.

Conocimientos: 2D+1: Ciencias ocultas, lenguas (nativa) 1D+1 y orientarse.

Percepción: 3D: Rastrear y supervivencia.

Presencia: 3D: Voluntad 1D+2.

Desplazamiento: 5 **Bonificación al daño:** 1D

Nivel de vida: Clase media-baja.

Vaquero Rico

Descripción

Toda tu vida has adorado los rodeos. De pequeño ya te apoyabas en la valla de madera viendo a los vaqueros de tu padre domar a los caballos y toros y te encantaba ir a las fiestas del condado para ver los espectáculos de rodeo. Tu familia siempre tuvo una posición económica acomodada aunque había que trabajar duro pues los animales no se domesticaban solos y los pastos había que recorrerlos para el recuento de reses. Aun así te encantaba esa vida. Fuiste a la universidad y te licenciaste en veterinaria y económicas pues querías seguir con el negocio familiar y viste en los rodeos una forma de publicitar la marca de tu familia, “Reses Tucson”, y de paso dar rienda suelta a una de tus pasiones. En los rodeos te apodaban “El Rico T” debido a tu fortuna pero te daba igual ya que solías quedar bien posicionado y eso hacía que el negocio subiese como la espuma. Pero de repente todo cambió. Empezó con la desaparición de unas reses así que enviaste a unos jornaleros a investigar pensando que sería cosas de lobos pero desaparecieron y tras no volver en tres días y no contestar al teléfono supusiste lo peor. Informaste a las autoridades y se abrió una investigación pero también desaparecieron así que todo el pueblo hizo una batida. Peinasteis tus tierras y el espectáculo era dantesco, decenas de reses muertas a medio devorar y pudriéndose al sol, buscasteis huellas pero



sólo había pisadas humanas y los mordiscos a las reses parecían de hombre, ¡hombres! Lo peor fue al regreso casi de noche cuando os atacó una turba de gente, al principio no los reconocisteis y abristeis fuego. Pero aun así no se paraban. Cuando se acercaron empezaron a morder a las distintas personas del grupo de batida y entonces fue cuando los visteis. ¡Todos los desaparecidos!, jornaleros y policías os estaban atacando presas de un frenesí extraño y no parecían reconoceros, no contestaban a los nombres y no había manera de tumbarlos, ¡y empezaron a matar a los hombres a mordiscos! ¡Volviste a abrir fuego y sólo aquellos disparos que reventaban su cabeza y esparcían sus sesos como mantequilla caían. Sólo volvisteis seis e informasteis a las autoridades. A partir de ahí todo fue a pique, el estado de alerta por enfermedad y los cadáveres andantes. Ahora sobrevives como puedes pero las caras de tus vecinos y trabajadores devorando a la batida aún llenan tus sueños.

Psicología

Eras una persona abierta aunque dura. La vida de vaquero nunca ha sido fácil aunque tengas una buena cuenta bancaria, no si te dedicas también al trabajo de campo. Echas de menos los rodeos y las fiestas pero sabes que hasta que esto pase lo mejor es aguantar. Y aguantarás. No has pasado por la vida de vaquero y la universidad para amedrentarte ahora. Eres duro como un buey, fuerte como un caballo y astuto como un zorro pero sobre todo eres un vaquero acostumbrado a la vida dura. No te fías de los extraños después de lo que te ha pasado y cuando miras a la gente lo haces de forma tan profunda que pareces examinar hasta el alma misma.

Frase

“¡Diablos muchacho! Eres más lento de entendederas que un cerdo. Si no sabes disparar ni lanzar el lazo entonces vivirás poco.”

Agilidad: 3D: Equitación 1D y lucha 1D.

Destreza: 3D+1: Armas de fuego 1D y conducir.

Fuerza: 3D: Levantar 1D y resistencia.

Conocimientos: 2D+2: Lenguas (español), negocios.

Percepción: 3D: Buscar 1D y supervivencia.

Presencia: 3D: Ordenar 1D y voluntad 1D.

Desplazamiento: 6 **Bonificación al daño:** 2D

Nivel de vida: Clase alta.

Paleta

(Redneck en los Estados Unidos del sur, Cracker en Georgia y Florida, Hillbilly en las montañas de los Apalaches y Ozarks o simplemente White Trash)

Descripción

Crees que Pa y Ma, hicieron un buen trabajo, no señor no, no criaron a un hijo tonto. Puede ser que no caces al vuelo lo que esos señoritos de ciudad con su boca llena de palabras digan, no señor, pero no hay que ser muy listo, no señor no, para ver si se burlan de uno, romper esas bocas llenas de dientes de momento.

Pa, no me llevo al colegio, pero me llevo al campo, tal vez no sepa contar sin usar los deos, pero nadie pezca mejó que yo con dinamitah.

Y ahí estaba yo, en la vieja mecedora de Ma, con el banjo al lado y comiendo unos cangrejos de río, que con perdón del señó, hasta cristo se habría pegado por ellos y chupao los deós despues con ellos, cuando apareció Betty Sue Jean, la hija del vecino.

Como hay dios que era una chica bonita, algunos dirían que era fácil, pero volvía locos a todos los hombres que tengan algo entre las piernas, ¿mentiendo, no? Tenía un cuerpo, con mas curvas que la retorcia espalda d'un horobaó.

Venia dando tumbos, azi que seguro que había estao bebiendo zumo de mazorca, sí señó, tanto que apenas se había dado cuenta de que la camisa anudada que solía llevar para pa presentar sas carnes apretaas que tenia, se le había abierto y mostraba too el genero. Se me se acercaba con una zonriza abierta en su cara, o ezo creí jo que era una zonriza.

¿Puede cree usted, que la japuta me intento morder? No me entienda mal, muchos se dejarían por semejante jembra, peo Pa me enseñó bien, a distinguir a las furias rabiosas,



la empuje y se levanto, volviendo con ansia hacia mí, y pos no hubo otra cosa que hacer, no señor, y es una tristezah porque la amaba, palabra del señó, la golpee y reegolpee hasta destrozaá aquella perra loca. Luego tuve que quemar sus restos, pos quedo destrozaá, mi pobe Gwendoline, no había bajo mas mejor en el mundo, palabra del señó. Me acerque a la casa de los padres de Betty Sue Jean, y los encontré, tan raros como estaba su hija, pero no fueron problema para mi acopeta, fue como cazar zarigüeyas en una noche de borrachera, excitante.

Antonces, fue cuando me acerque a la ciudad, y me entere de todo esta mierda, y recordé a Ma, y sus ratos leyendo el

libro del señor, y diciendo a Pa que se arrepentiría de sus pecaos, algún día, que el apoca... apoca, bueno señor ya sabe, eto que ta pasando.

Pero m'alargao mas de lo necesario, y y nuestro "amigos" parecen impacientes alla afuera, peo no se me preocupe usted, que tengo suficiente "cebo de pezca", Pa siempre fue un hombre de larga vista, sabe usted, y este carnaa, vale lo mismo pa pezes que pa , pa, como los llaman, sozombis?? Pa mi son como canne podría, si señó.

Psicología

Quizás no seas el tipo más espabilado del estado, pero si algo se cultiva en la granja son los músculos cortando leña para el alambique, o plantando el huerto, o pescando con dinamita o cazando con escopeta a todo lo que se moviese.

La ciudad es extraña para ti, incluso el pueblo en el que creciste, era raro para ti, así que tan solo ibas a buscar lo que Pa, Ma y tú necesitabais en la granja. Pa y Ma te dejaron en el último tornado, el que se llevo media casa.

Ahora que la habías acabado de reconstruir, bueno eso es lo que piensa tu cabeza pues poca diferencia hay con como quedo después del tornado, que la temporada de pesca iba a empezar y pronto los chicos ibais a ir de cacería nocturna montados en vuestras rancheras llenas de focos, pasa esto.

Bueno, a lo mejor, el sheriff paga por eliminarlos, como cuando hay demasiadas zarigüeyas o conejos, y aunque son más agresivos que esos, por suerte son más tontos que tú, o eso crees.

Frase

"Es usted un estúpido pueblerino de ciudad"

Agilidad 3D: Esquivar 1D y Lucha 1D.

Destreza 4D: Armas de fuego 1D, Conducir y Reparar 1D.

Fuerza 4D: Levantar y Resistencia.

Conocimientos 2D: Demolición 1D.

Percepción 3D: Rastrear 1D y Supervivencia.

Presencia 2D: Intimidar 1D y Engañar.

Desplazamiento: 7 **Bonificación al daño:** 2D

Nivel de vida: Pobre



Conductor de Monsters Truck

Descripción

Desde que recuerdas tu primer juguete fueron una colección de coches que te encantaba chocar y destruir, después llegaron los scalextric a los que les añadías trampas y otros accesorios de tu colección para verlos salir disparados de la pista. En tu adolescencia las revistas de coches y tractores siempre llenaban tu cuarto repartidos de manera desordenada pareciendo que hubiese pasado una furgoneta de reparto y los hubiese dejado ahí sin ton ni son. Pero lo que te encantaba sobre todo eran los todoterrenos, y cuanto más grandes mejor, así que los espectáculos de monster truck eran tu prioridad. Gracias a ello te dedicaste a estudiar mecánica y a aprender a conducir ese tipo de vehículo hasta ganarte la vida de manera profesional con ello. Después de la invasión del virus Z como lo llamas rediseñaste tu coche y te encanta el ruido que hacen los huesos de esos monstruos al hacerse papilla por debajo de las ruedas de tu monster truck, aunque ahora apenas lo sacas ya que conseguir gasolina y accesorios está cada vez más difícil por lo que conduces generalmente un todoterreno y sólo sacas al monstruo cuando tienes un día malo y bajas a la ciudad a partir zombies.

Psicología

Siempre has pensado que cuanto más grande mejor y si es en coche más todavía. Más motor, más potencia, más tamaño. Eras de los típicos abusones del colegio que robabas la merienda a los demás, de ahí pasaste a robarles el coche para darte una vuelta y después te dedicaste de manera profesional a la conducción y la mecánica. Disfrutabas aplastado a otros coches en espectáculo con tu monster truck aunque realmente te gusta machacar cualquier cosa. El cambio de situación en tu país le ha dado una vuelta al trabajo de machacar por lo que has cambiado coches por zombies. Bueno, ya están muertos y no son personas, así que, qué más da. Y si la iglesia y los pastores han dado su visto bueno quién eres tú para dudar de los que conocen al señor. Tu pericia en la conducción te ha ayudado a sobrevivir pues muchos te contratan para que los lleves de aquí para allá de manera segura así que intercambias tus servicios por comida, munición, accesorios y otras cosas útiles para tus vehículos. Aunque siempre intentas conseguir algo para Pequeñín que es como has bautizado a tu monster truck y sobre el que has puesto una pintura acrílica que pone "Eat this zombie".

Frase

"Hey Billy mira lo que he conseguido para Pequeñín, ¿cómo que qué es?, maldita sea Billy son un par de ametralladoras de posición. Anda, deja eso y vamos a montárselo a Pequeñín".

Agilidad: 3D: Lucha.

Destreza: 4D+1: Armas de fuego, conducir 2D, y reparar 1D+1.

Fuerza: 2D+2: Levantar y resistencia.

Conocimientos: 2D: Electrónica y mecánica 1D+2.

Percepción: 3D: Buscar.

Presencia: 3D: Empatía, intimidación y voluntad 2D.

Desplazamiento: 5 **Bonificación al daño:** 1D

Nivel de vida: Clase media-alta.



Yakuza arrepentido

Descripción

Tu cuerpo es un mapa de tu pasado. Aunque en otro tiempo los exhibías con orgullo, ahora tratas de ocultarlo tras una camiseta de pana a cuadros. Los tatuajes son una declaración de lo que fuiste, y sobre todo de lo que hiciste. Como si de un libro se tratase, tratas de pasar la página. Fueron años de amenazas y sangre que tratas de mantenerlo lo más lejos posible. Quizás por eso intentaste ocultarte un pueblo perdido en el Estados Unidos profundo. Quizás haya sido la solución. No te importa que auténticas fortunas hayan pasado por tus manos y que ahora los pueblerinos se rían de tus rasgos y se crean que sólo eres el típico 'chino' encargado de una tienda de alimentos. ¿Será un castigo por tu pasado? En ese caso lo aceptas con entereza. Pero cuando llegaron todo cambió. Siempre pensaste que tus antiguos hermanos vendrían a acabar contigo por desertor, pero jamás pensaste que el destino te pondría a prueba de esta forma: con los muertos levantándose de sus tumbas. Te juraste que nunca más tomarías un arma en tus manos, y por eso te deshiciste de todo tu arsenal, incluidos tus caros trajes de Armani. Bueno, todas no, ¿o acaso la Katana de tus ancestros se puede considerar como tal? Al fin y al cabo es una reliquia familiar.

Psicología

Siempre quisiste convencerte de que las muertes y torturas sólo eran negocios. Incluso cuando tu familia, tu verdadera familia, renunció a su hijo, llegaste a renegar de ellos. Pero tu oscuro pasado quedó atrás y ahora sólo quieres redimirte. Quizás la llegada del apocalipsis sea una prueba que te ha puesto el destino. Quizás una vez superada hasta tu familia volverá a aceptarte. En tal caso erradicarás este mal del mundo si fuera necesario para volver a Japón como un héroe y un hijo.

Frase

"No hay peligro para quien está preparado" (proverbio japonés)

Agilidad 4D: Discreción +1, Esquivar +2, Lucha, Melé 1D

Destreza 3D: Armas de fuego 2D

Fuerza 3D

Conocimientos 2D: Lenguas 1D (Inglés), Seguridad +1

Percepción 3D+2: Buscar +1, Callejeo +1, Investigación +1

Presencia 2D+1: Intimidación +1, Voluntad +2

Desplazamiento: 7D **Bonificador al daño:** 2D

Nivel de vida: clase media alta

Maestro de artes marciales

Descripción

Viajaste a Japón muy joven y aprendiste la senda del Loto Rojo. Tus maestros eran crueles contigo, eras uno de los pocos privilegiados que había podido estudiar con ellos. 20 años más tarde volviste a tu país como Profesor de artes marciales y te ganaste cierto renombre enseñando y fundando varias escuelas por la zona. La filosofía oriental y el sentido de la vida, sin embargo, se imponían en tus clases por encima de la disciplina del cuerpo. Mente sobre materia. Espíritu sobre carne. Agua sobre piedra. Muchos no llegaron a entender esta filosofía, y por eso eras incluso más solicitado, pues eras un maestro verdadero donde muchos "maestrillos" decían saberlo todo.

Ahora todo aquello ha quedado atrás. Las calles están invadidas y el mundo, oriental y occidental, se ha ido al infierno. Te has sobrepuesto bien a los primeros momentos de la pandemia y con tus armas orientales y tu férrea disciplina te has abierto camino en el corazón de la ciudad, sobreviviendo a veces por pura suerte, para poder ver un día más.

Psicología

El camino está claro delante de ti. Eres un instructor, y ahora más que nunca hay gente desvalida y un enemigo común al que combatir rudamente. Pretendes, ahora más



Frase

que nunca, transmitir tu máxima, para enaltecer el espíritu humano en momentos de dificultad y, de camino, enseñarles a todos como reventar una cabeza con una vara de Bo.

Frase

"El camino permanecerá oculto para el que no mira en la dirección correcta"

Agilidad 4D: esquivar +2, lucha 2D, melé 1D

Destreza 3D: armas de tiro +1, lanzar

Fuerza 4D: correr +1, resistencia

Conocimientos 2D: erudición +2, lenguas (japonés) 1D

Percepción 3D: rastrear, supervivencia

Presencia 2D: voluntad 1D

Desplazamiento: 7 **Bonificador al daño:** 2D

Nivel de vida: clase media alta

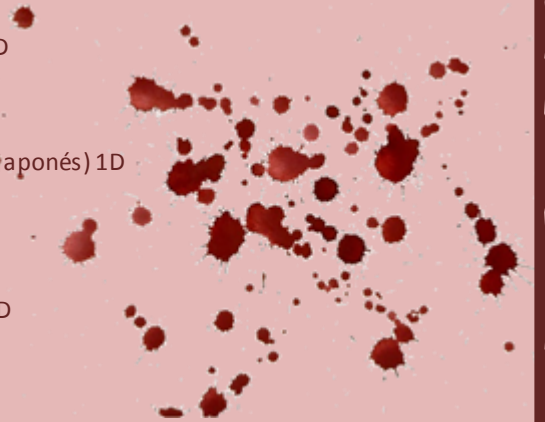
Boxeador profesional

Descripción

Eres duro, te has forjado en gimnasios, el ring y la calle. En momentos malos de tu carrera has caído en la bebida o en cosas peores. Incluso tuviste una época demasiado buena: la copa regional y luego, la nacional. Aquél tipo era duro, duro de verdad, creíste que todo estaba perdido, pero un fugaz momento en el último round en el que el tiempo pareció detenerse y viste, claramente ante ti, la mirada desaprobadora de tu padre, bastó para poner fin a la pelea... y darte la victoria. Sin duda, era el mejor momento de tu carrera.

Entonces llegaron esas cosas y todo se jodió. Escapaste junto a tu manager justo después del combate, sin tiempo ni para cambiarte ni recoger la copa. Todo el mundo corría. Te habrías ido de la ciudad, pero había gente que ahora te debía mucho dinero. Cuando visitaste a tu prestamista particular y casi te desgarró el hombro de un mordisco, lo viste claro. Esas cosas eran el peor enemigo al que se había enfrentado nunca el hombre. Por poco, pero con toda tu fuerza y tus mejores golpes conseguiste abatirlo y, ahora, por primera vez en tu vida, no sabes que hacer. Una cosa al menos es cierta, esos jodidos bichos te van a poner a prueba de veras.

Psicología



Si hay un obstáculo delante de ti, siempre has tenido un dicho: “A cabezazos si hace falta”. No dialogas demasiado, eres práctico, y porque no decirlo, un poco bruto. No tienes mucha “sicología” o como se llame. Siempre te bastaron, en cualquier discusión, proponer dos caminos posibles: “por las buenas o por las malas”. Ahora, siempre, es irremediabilmente por las tuyas.

Frase

"Este es el combate más largo y sangriento que he disputado... y pienso ganarlo"

Agilidad 2D: esquivar 2D, lucha 3D

Destreza 3D: conducir

Fuerza 5D: correr, levantar, resistencia 1D

Conocimientos 2D: negocios, seguridad

Percepción 2D: buscar, callejeo +1, juegos

Presencia 2D: intimidación +2

Desplazamiento: 7 **Bonificador al daño:** 3D

Nivel de vida: clase obrera



Ex Agente del FBI.

Descripción

Cuando pusieron aquél asunto sobre la mesa, ni a tu compañero ni a ti os gustó un pelo: un asunto de extrañas desapariciones, ataques de histerismo y contaminación en Texas. Ya instalados en la zona, la Agencia cambió los planes y os envió a Alma... pero en pleno viaje se desató el infierno. Un atasco de mil demonios, donde más adelante se veía como los conductores, fuera de sus vehículos, se atacaban entre sí. Tu compañero, de sangre más caliente, se acercó para mediar en la disputa y nunca volvió. Las imágenes de quién estuvo contigo 20 años en el cuerpo te acompañarán toda la vida, intentando llegar al coche de nuevo y siendo atacado y derribado en plena carrera, sin balas en el cargador. Aterrorizado huiste de la zona a una población cercana segura y te pusiste en contacto con la Agencia. “Vuelva inmediatamente, queda relegado del servicio por su propia seguridad”. Por nada del mundo. 20 años, ese hombre era poco menos que tu hermano. “Perdón, creo que tengo un cruce de líneas” fue toda tu respuesta. Acto seguido, pisoteaste tu móvil y te pusiste en camino.

Psicología

No te detendrás. Sabes que la Agencia ya no cuenta contigo oficialmente, pero en medio de este infierno, quien puede saberlo. Aquí eres la autoridad, y no piensas detenerte ante nada hasta que esclarezcas qué ha pasado aquí, quién es el culpable y, sobre todo, por qué tu compañero yace en una carretera maloliente mordisqueado por las alimañas. Si antes no estaba claro, ahora si le ves sentido a tu vida.

Frase

"¡¡FBI!!... bueno, más o menos."

Agilidad 3D: discreción, esquivar +2, lucha

Destreza 3D: armas de fuego 1D, conducir 1D

Fuerza 2D: correr +2

Conocimientos 3D: seguridad 1D, informática +1

Percepción 4D: buscar, callejeo 1D, investigación

Presencia 3D: intimidación 1D, persuadir +1

Desplazamiento: 5 **Bonificador al daño:** 1D

Nivel de vida: clase media

Bombero desesperado.

Descripción

Aquello era demasiado... 75 alertas en una hora. No erais ni por asomo suficientes efectivos para cubrir las todas. Las peticiones de ayuda a otros departamentos ni siquiera fueron atendidas. La crisis parecía evidente, pero mucho más, cuando en plena actuación la misma gente atacó el camión de bomberos y a tus compañeros. Como pudiste, y entre la enfebrecida muchedumbre, volviste a casa para irte con tu mujer e hijo de aquél infierno... al pequeño lo encontraste en su habitación con la tráquea desgarrada, y de tu mujer no has vuelto a saber nada... simplemente abandonó la casa, por lo que pudiste deducir. Estás desgarrado pero la situación te obliga a moverte.

En tu camino ayudaste a otros supervivientes, después de todo, estás entrenado para hacerlo. Hasta que te topaste con un hombre atrapado en un coche que estaba siendo asediado por una de esas cosas... desgarrada, con la mirada vacía y un histerismo frenético por alcanzar a aquel hombre, el recuerdo de lo que fue tu mujer se te antojaba un espectáculo horrendo. No pudiste, no tuviste fuerzas... abandonaste a aquél hombre y

corríste como si todos los demonios del infierno te persiguieran. Sabes que eso te perseguirá el resto de tu vida.

Psicología

Estás destrozado, pero todos esperan que respondas como lo que eres. Sin embargo no te quedan fuerzas, no te queda moral, y no quieres seguir viviendo en un mundo así. Buscas cada día un motivo para hacer lo que haces, y temes el día en que no lo encuentres y quieras acabar con todo.

Frase

"Que te ayude... ¿¿Para qué??"

Agilidad 3D+1: saltar +2, trepar +2

Destreza 2D: conducir +1

Fuerza 3D: correr +2, levantar, resistencia 1D+1

Conocimientos 3D: orientarse

Percepción 4D: buscar 1D, rastrear 1D, supervivencia 1D

Presencia 2D+2: ordenar +1, voluntad

Desplazamiento: 5 **Bonificador al daño:** 2D

Nivel de vida: clase media



REFUGIO: PROVISIONES, HIGIENE Y MORAL.

"Salimos a por medicamentos, y casi habíamos olvidado el nivel de estado físico y forma que hacía falta para aventurarse en las calles. Estábamos débiles, apáticos y muy deteriorados moralmente... las primeras cuatro manzanas que cruzamos quedó en evidencia nuestra efectividad para desenvolvernos en este entorno cruel... La primera de esas cosas que nos vio tuvo una extraña reacción, y después de mirarnos, nos obvió como si fuésemos parte del mobiliario... supongo que a primera vista nuestro deambular le pareció idéntico al de los muertos... y nuestro olor no es que fuese mucho mejor..."

Las siguientes reglas son totalmente opcionales en el juego, quedando totalmente a criterio de los jugadores el incluirlas en él o no, y por supuesto su modificación.

EL REFUGIO

Cuando en un grupo de PJs (o PNJs) se ha establecido un refugio más o menos duradero que les protege de las calles infectadas de caminantes y llevan en él cierto tiempo esperando a ser rescatados o a contactar con otros grupos parecidos al suyo, podemos hablar de tres valores básicos dentro del mismo refugio: Alimentos, Higiene y Moral.

ALIMENTOS: Cada PJ consume su código D de FUERZA multiplicado x2 en lo que llamamos Ptos de Alimentación. Por cada Pto de Alimentación que le falte cada día acumula un pto de Carencia. (Hablaemos más tarde de la Carencia). Cada ración de comida o agua reporta a un PJ varios Ptos de Alimentación diarios, que pueden o no ser suficientes para él, contando siempre con el grupo... Así, tendremos unos valores lógicos y cuantificables de cuánta comida nos queda en el refugio, cuánta agua y de si es suficiente o no para los PJs que lo habitan. Pueden llegar las rencillas, puede ser necesario salir a buscar más, y puede ser el punto de partida de muchas aventuras.



Ejemplos: -Lata de conserva 3 ptos de Ali.

-Botellín de agua 2 pto de Ali.

-Refresco 1 pto de Ali.

-Frutos secos 1 pto de Ali.

-Raciones de campaña 10 ptos de Ali.

-Paquete de supervivencia de One World 20 ptos de Ali.

-Barra energética 1 pto de Ali.

HIGIENE: Aquí englobamos la higiene del refugio (pasta de dientes, jabón, agua para lavarse) así como la tenencia de medicamentos básicos. La necesidad de un

PJ del Valor Higiene es igual a su código D de PRESENCIA multiplicado x2. Cada comodidad en el refugio nos reportará ptos de Higiene en general, pero repercutirá en cada PJ de forma distinta, al ser la Presencia de unos mas elevada que otros. Cada día que el valor Higiene no esté cubierto por el refugio, se acumula igualmente un pto de Carencia.

Ejemplos: -Cepillo de dientes o hilo dental 1 pto de Hig.

-Analgésicos 2 ptos de Hig.

-Acceso a agua para lavarse 5 ptos de Hig.

-Champús y jabón 2 ptos de Hig. (Acumulable con el acceso a agua, se consume en 1 pto cada 10 días por Superviviente)

-Toallitas húmedas 1 pto de Hig. (Se consume en 3 días)

-Botiquín 5 ptos de Hig. (Se consumirá a razón de 1 pto cada 5 días por Superviviente en el Refugio)

MORAL: La moral general de los habitantes del refugio también repercute en el estado general de todos los que lo habitan. Para ello tenemos el valor Moral, que en cada PJ será igual al código D de CONOCIMIENTOS más el código D de PERCEPCION. En el refugio, sucesos beneficiosos añadirán ptos de Moral al mismo, sucesos traumáticos, rencillas y otros hechos nefastos consumirán ptos de Moral del refugio. Cada PJ que no tenga su valor Moral cubierto cada día acumula un pto de Carencia.

Ejemplos: -Rencilla reciente -3 Moral (si no se agrava, solo dura 3 días)

-Asesinato en el seno del refugio -6 Moral

-Por Superviviente que aporte algo nuevo en el Refugio +2 Moral

-Por hallazgo que aporte mejoras en el Refugio +2 Moral

-Si se tiene una de las otra necesidades desatendidas -3 Moral

-Si se tienen las dos necesidades desatendidas -5 Moral

-Por recibir noticias del exterior o de otros Supervivientes +4 Moral (Dura 1 semana si no hay nuevas noticias)

LA CARENCIA: La Carencia es un estado anímico y físico a la vez. Cada 3 ptos de Carencia que acumule un PJ tendrá -1 de penalizador a las tiradas en las que se pida una interacción con otro Superviviente (Empatía, Engañar, Negocios, Persuadir, Seducir...) así como un malus a algunas tiradas físicas (Saltar, Acrobacias, Nadar, Trepas) y si el DJ lo considera necesario y oportuno, también será un malus en el combate. Por todo ello, los PJs verán interesante tener sus valores de Alimentación, Higiene y Moral altos en el refugio, o su salud y sus relaciones con los demás se verán mermadas. La máxima Carencia que es posible aplicar en penalizador, aunque su valor sea superior, será -6.

HUIR DE LA ESCENA

Son interesantes las partidas de "inicio de la pandemia" pero como ha dicho otro forero, las posibilidades que tienen los pjs son tantas como caminos hay en una ciudad o un pueblo. Una partida se te puede descontrolar cuando cada PJ tira para un sitio, creyendo que es lo mejor, o cuando están pasando demasiadas cosas como para que un solo tío las controle. Hay que ir acortando desde YA las posibilidades de los Pjs. ¿Como? Ofreciendo desde el principio mini-refugios interesantes que quieran elegir... o que DEBAN elegir.

Paso 1.- LAS CARRETERAS: La pandemia se ha desatado, los PJs intentan huir y punto y tienen un montón de carreteras principales y secundarias para hacerlo. Para cortarles un poco las alas a los PJs en este sentido tienes que estar preparado de antemano o en plena partida se te pueden pirar y dejarte con cara de "what the fuck". Prepara mínimamente el mapa sobre el que se moverán señalando en él las rutas principales de huida y las anexas. Sobre cada ruta pon el motivo por el cual está cortada o es de muy difícil tránsito. Esto no es la partida, así que te quede claro (y



sobre todo que les quede a ellos si intentan salir por ahí) que no te andas con bromas... las carreteras tienen que ser infernales.

Ejemplos: una banda de motoristas ha aprovechado el caos y ha cruzado un poste telefónico sobre la calzada, y se dedican a asaltar y atacar a todo el que se para cerca, la situación pronto se descontrola y la zona se llena poco a poco de caminantes. Una célula aislada del ejército está cumpliendo su última orden, no dejar salir a nadie, dos jeeps, un humby y una ametralladora sobre un trípode es todo lo que necesitas. Acumulación de coches, caravanas interminables o accidentes de grandes camiones y autobuses; viajan durante algunos kilómetros por la carretera y de pronto, en la distancia ven una avioneta caer en picado y explotar en una bola de fuego sobre la autopista... un aterrizaje forzoso que ha salido mal... en cada carretera pasa algo, sí, es así de crudo, quizá no en el kilómetro 1, pero en el 5 o 6, o 16 las cosas se tuercen y hay que dar la vuelta o ir campo a través.

Deja alguna carretera libre... precisamente la que lleva a las escenas de la partida. Lo siento, es un juego de rol, hay libertad de acción... pero si se van por otro lado hay que reconducirles o NO HABRA PARTIDA.

Paso 2.- CAMPO A TRAVÉS: Es plausible... siempre que quieran deambular durante días por el campo con más cosas de esas sueltas... Viajar en coche campo a través tampoco es una opción y si consiguen una moto de motocross o similar... que casualidad que le queda muyyy poca gasolina o esta gripada (por eso su dueño la dejó). Además, nada más intentar huir campo a través, muéstrales de lejos algunos bichos zombis... dobermans, lobos, gatos... incluso pájaros. No creo que les agrade mucho la idea.

Paso 3.- EL MINIREFUGIO: Vale, les dejas claro que no van a salir demasiado fácilmente de la ciudad, tendrán que esperar ayuda o tendrán que ingeniárselas con lo que tienen

alrededor... píntales algunas zonas mal... MAL de verdad. Grupos de caminantes que se abalanzan sobre gente metida en un coche, callejones repletos de muertos silenciosos, cuerpos tirados por doquier, los cuales no se sabe cuál está muerto de verdad y cuál es un zombi inactivo... y luego diles "hacia tal zona la cosa parece más despejada" y píntales un refugio de difícil acceso que les sirva para relajarse un poco... pero no demasiado.

Lo siguiente está extraído de Mundo Zombie.

Refugios posibles (diferentes a la casa)

Edificios de apartamentos: Los edificios de apartamentos varían mucho. Sin embargo, vivas en el edificio que vivas, ciertas reglas básicas se aplican a todos.

Los apartamentos de la planta baja son los que más riesgo corren, la razón es simple, son los más accesibles.

Los habitantes que viven por encima del nivel del suelo, están casi siempre más seguros que en cualquier tipo de casa. Destruir o bloquear completamente la escalera, aísla al efectivamente al resto del edificio de los zombis. Con el ascensor apagado y la escalera de incendios demasiado alta como para que la alcance un zombi, cualquier edificio puede transformarse en un fabuloso refugio contra los muertos vivos.

Otra ventaja del edificio de apartamentos es su gran población. Mientras que el dueño de casa debe defender su refugio por sí mismo, los edificios pueden ser defendidos por todos sus habitantes.

Esto también aumenta las posibilidades de contar con personas con diferentes habilidades, como médicos, carpinteros, electricistas, policías y hasta soldados (aunque es bastante improbable). Por supuesto, cuanto más gente sea, mayores son las posibilidades de conflictos sociales. Sin embargo este posible problema no debe ser considerado nunca a la hora



de elegir un edificio por sobre una casa. Ante la alternativa, siempre elija el edificio.

Importante: No recurra a manuales de defensa del hogar. Si bien la mayor parte de los manuales y guías convencionales (sobre temas útiles como técnicas militares, supervivencia o ayuda médica) sirven, esto no se aplica a las guías para defender viviendas. Estos libros están hechos para defender casas de seres humanos con inteligencia humana y habilidades humanas. Muchas de los aparatos de esos libros, como alarmas, clavos, vidrios y otras defensas dolorosas, pero no letales, son inútiles contra los muertos vivientes.

Edificios de oficinas:

Muchas de las mismas reglas que se aplican en edificios de departamentos, se aplican también a edificios de oficinas. Una vez que la planta baja fue abandonada, las escaleras destruidas y los ascensores apagados, el edificio de oficinas puede ser un refugio muy seguro.

Escuelas:

Ya que sus estructuras no siguen ningún patrón general, decidir si una escuela es un refugio seguro o no puede ser complicado. Desafortunadamente para nuestra sociedad pero afortunadamente para una invasión de zombies, las escuelas de zonas urbanas tienen una atmósfera como de fortaleza militar. No solo los edificios pueden soportar los ataques sino que sus alambradas y cercas hacen parecer a estos edificios, más complejos militares que centros educativos. En sus confiterías, enfermerías y gimnasios se pueden encontrar comida y medicamentos. Muchas veces una escuela puede ser el mejor lugar, no para educarse sino para protegerse de los muertos vivos.

Hospitales:

El que podría ser el lugar mas seguro y confiable en cualquier otra situación, resulta ser el peor durante una invasión zombie.

Si, los hospitales están llenos de medicamentos, comida y personal especializado.

Si, los edificios pueden ser defendidos y asegurados como cualquier edificio de departamentos u oficinas.

Si, Pueden tener seguridad e incluso presencia policial.

En cualquier otra situación, un hospital sería la alternativa más confiable, pero no lo es cuando los muertos se levantan. Generalmente, incluso mucho después del comienzo de la epidemia, las infecciones zombies son mal diagnosticadas. Los humanos con mordidas y los cuerpos recientemente fallecidos siempre son llevados a los hospitales.

Generalmente, la primera gran ola de zombies esta compuesta de médicos y personal de los hospitales relacionados con el tratamiento de cadáveres. Los mapas cronológicos de epidemias zombies los muestran, literalmente, irradiando de estos edificios.

Estaciones de policía:

A diferencia de los hospitales, la razón para evitar las estaciones de policía tienen menos que ver con zombies que lo que tienen que ver con humanos. Probablemente, al comienzo de la invasión, la gente de tu ciudad corra a las estaciones de policía, creando caos, cuerpos y, eventualmente, sangre. Imagínate una multitud de gente aterrorizada todos tratando de forzar sus entradas al edificio que, para ellos, representa seguridad.

Así que cuando la invasión zombie comience, localice su estación de policía más cercana, y camine en la dirección contraria.

Kioscos y Almacenes de barrio:

Esos que tienen persianas de metal pueden aguantar un asedio de hasta diez zombies por varios días y mantenerte seguro. Si el asedio dura más que eso o si se juntan más zombies, la situación puede cambiar dramáticamente. Los cuerpos y manos golpeando contra la persiana eventualmente la romperán. Siempre ten una ruta de escape alternativa preparada, de forma que si las defensas caen, puedas huir rápidamente. Los negocios que no tengan persianas de metal no deben siquiera ser considerados, sus ventanas de vidrio no harán mas que advertirles a los zombies de tu presencia.



Supermercados:

A pesar de que poseen suficiente comida como para alimentar a tu grupo durante años, los supermercados son de todos modos peligrosos.

Sus enormes ventanas de vidrio, aun estando cerradas y trabadas, no constituyen una buena defensa y son muy difíciles de defender. Esas ventanas no fueron construidas para proteger sino para mostrarle a los humanos la deliciosa comida que les espera adentro. Con zombies afuera y humanos adentro, eso es exactamente lo que va a hacer.

Sin embargo no todos los mercados son malos, los pequeños mercados familiares de los barrios con sus fuertes persianas de acero pueden servir bien como refugio durante un tiempo ya que fueron construidas para protegerlos de robos y saqueos. Si puedes encontrar uno de estos, recuerda comer primero los alimentos perecederos y dejar los otros para después de que se corte la electricidad.

Shoppings:

Estructuras casi indefendibles. Los shoppings grandes son siempre objetivos tanto para humanos como para zombies. Si la crisis ocurre repentinamente un gran número de compradores pueden quedar atrapados en el shopping creando problemas de multitudes, aplastamientos, sofocación y muertos vivientes. En cualquier invasión zombie, dirigirse a un centro comercial es dirigirse al centro del caos.

Iglesias:

La principal ventaja de la mayor parte de las iglesias, templos, catedrales, sinagogas, mezquitas o cualquier otro edificio religioso es que están contruidos a la antigua, resistente a que fuercen la entrada. La mayoría tienen puertas pesadas de madera o metal. Sus ventanas tienden a estar lejos del suelo. Muchas también

tienen antipáticas rejas de metal que sirven como defensa. Comparadas con estructuras seculares de igual tamaño, las iglesias son sorprendentemente seguras.

Galpones:

Por su ausencia de ventanas, entradas relativamente fáciles de defender y sus lugares espaciosos, los galpones pueden ser un excelente refugio para un largo periodo de tiempo. Muchos galpones tienen una

oficina de seguridad, con baños y agua. Si los bienes que almacenan ahí son pesados y están almacenados en grandes y resistentes contenedores, tienes suerte. Estos contenedores pueden ser usados para reforzar entradas, crear habitaciones privadas e incluso, como hacías cuando eras chico, crear un fuerte, una segunda línea de defensa para mantener un área segura. Existe una pequeña probabilidad de que los bienes almacenados sean útiles a tu supervivencia. Por estas razones, los galpones se encuentran entre los mejores refugios posibles durante una invasión zombie. Aunque probablemente se encuentre cerca de fábricas, puertos y otros edificios industriales, así que mantente alerta y listo para partir. También ten

cuidado con los galpones refrigerados que albergan alimentos perecederos, una vez que se corte la energía, estos bienes se pudren y se transforman en un peligro para tu salud y la de tu grupo.

Puertos y muelles:

Con algunas modificaciones, aprovisionamiento suficiente y una buena localización, estos edificios pueden ser una fortaleza inalcanzable. Ya que los zombies no pueden nadar ni trepar, la única entrada posible sería por tierra. Destruir el acceso trasformaría automáticamente a tu refugio en una isla artificial.



Bancos:

¿Qué puede ser mas seguro que la fortaleza construida para albergar al bien maspreciado de la tierra? ¿No parece un lugar lógico para defenderse? ¿No debería poder contener a una marea de muertos vivientes? En realidad no. El más superficial de los exámenes revela que la mayor parte de la llamada “seguridad” requiere la presencia de policías o fuerzas de seguridad externas. Durante una epidemia zombie, las cámaras de seguridad, alarmas silenciosas y puertas blindadas, serán inútiles cuando los muertos atraviesen el vidrio en busca de carne humana. Pero claro, siempre está la seguridad de la bóveda. Estas construcciones titánicas detendrían a los zombies aún si estuviesen armados con lanzadores de cohetes (No, los zombies NO saben como operar una lanzadora de cohetes). Pero de todos modos, una vez dentro de la bóveda ¿entonces, que? No hay comida, no hay agua, no hay oxígeno. Refugiarte en una bóveda, apenas tiene la ventaja de darte suficiente tiempo para ponerte un arma en la cabeza, despedirte del mundo y apretar el gatillo.

Cementerios:

Irónicamente, y a pesar de los mitos populares, los cementerios no son el peor lugar para estar cuando los muertos caminen. De hecho, pueden ser una parada de descanso relativamente segura. La mayor parte de los cadáveres infectados son llevados a morgues u hospitales, reviviendo mucho antes de que puedan ser enterrados. Pero aún si lo enterrasen antes de que reviva, realmente ¿se “levantaría de su tumba”?

Para responder esta pregunta hay que hacerse otra: ¿Cómo? ¿Cómo haría un cuerpo con fuerza humana normal, salir de su ataúd, posiblemente hecho de acero, posiblemente de varios centímetros de madera sólida y sellada, posiblemente, enterrados a seis metros de profundidad? Si uno mira los procedimientos estándar para sepultar a los muertos, entiende que no hay forma de que un cuerpo, vivo o muerto, consiga salir a la superficie sin ayuda. Pero ¿y que si el ataúd no es de acero? Aún una caja de madera de pino puede contener al más fuerte de los muertos vivos. ¿Y que si la caja está podrida? En ese caso el cadáver estuvo tanto tiempo enterrado que el cerebro (una de las partes que mas rápido se descompone en un cuerpo humano) ya está descompuesto y por lo

tanto es inútil para el virus.

Edificios municipales:

Aplicar el mismo criterio aplicado a estaciones de policía, hospitales o iglesias. La mayoría se transformarían en principio en centros de caos, de gente aterrorizada y más adelante en hogar de los muertos vivos. Evitar los edificios municipales en la medida de lo posible. Como veis son un grupo de buenas ideas para refugiarse y en base a las cuales podemos edificar nuestras partidas. Cada cual, por su misma ubicación y utilidad, ofrece distintas posibilidades para jugar. Espero que os sirva de ayuda para confeccionar tramas o mini tramas en las partidas.

TOTAL DE RESISTENCIA AL DAÑO OPCIONAL

Regla totalmente opcional, para hacer el juego mas realista y evitar PJs y PNJs inmortales. Es preferible q esta regla se aplique con el Nivel de Contagio de las Unidades Z-Corps.

El Total de Resistencia al Daño se calcula con el valor del Código D de Fuerza + el dado comodín + la bonificación de su armadura y restando los modificadores oportunos. Por ejemplo, un PJ con Fuerza 3 y una chaqueta de aviador tiraría como TRD= 3 de su Fuerza + 1D comodín + 1D+1 de la chaqueta para un total de 2D+4.

TRD= Valor de Fuerza como modificador + 1D comodín + Protección - modificadores varios.

Valores Medios

La media de este sistema de TRD es FUE 3 (la media de FUE humana), o sea, una TRD de $1D+3 = 6$ o 7 . La media de daño de un hostil es $2D = 10$ u 11 .

De media, un hostil SI le hace daño a un PJ desprovisto de protección alguna. Pero en el caso de que simplemente se calce una chaqueta de aviador estará, evidentemente mejor provisto para salir a lidiar con los No Muertos.

Las armas de fuego

Evidentemente, un arma de fuego, cuyo daño puede llegar hasta los 7D, puede matar y con toda probabilidad lo va a hacer, a un PJ o PNJ de un tiro... si este va a pecho descubierto. En el caso de que el PJ salga a pegar tiros con un chaleco antibalas (agenciado convenientemente en "poli muerto" de cualquier morgue) su valor de TRD subirá a 3 Fuerza + 1D comodín + 3D del chaleco = 4D+3, una cifra nada despreciable para llevar un chaleco antibalas.

Antiguos valores

Todos los cálculos anteriores pueden ser comparados a continuación con la regla de TRD del libro de reglas.

Personaje sin protección TRD 3D

Personaje con Chaqueta de Aviador 4D+1

Personaje con Chaleco Antibalas 6D

Daño de un hostil 2D

Daño de una pistola media 3D+2

Daño de un arma pesada 6D

Conclusión

Este sistema hace el juego más letal aunque más realista, obliga a los PJs a buscar protección, pues están en un medio ambiente MUY hostil, y anula las protecciones de "piel" o "pecho lobo" que igualan a un chaleco antibalas. Con el sistema del libro, es posible y MUY posible que te den un tiro con una pistola (3D+2 de daño), que te impacte y te haga 12 o 13 de daño, y sin embargo con tu tirada de TRD no te haga NADA... ¿por qué? ¡¡Si no llevas NADA encima!! Este sistema minimiza un poco la protección natural de un PJ o PNJ pero sin tocar para nada las protecciones extra diseñadas por el juego. Si vas a salir a jugar la vida, o te proteges mínimamente, o las tienes todas para morir... en pocos minutos.



CONTENEDORES

Estas en plena partida de Z-Corps, tus jugadores cogen el camino incorrecto, o se meten en un improvisado refugio, o les da por abrir un maletero... y llega la fatídica pregunta: “¿Qué encontramos?” En un juego de supervivencia como este, no nos engañemos, a los PJs les da por buscar en todos sitios, quieren encontrar armas potentes, munición, comida, otros supervivientes... y en todas las partidas no puedes tener predefinido lo que van a encontrar en todos los sitios donde se les ocurra buscar.

Lo siguiente es una ayuda para Z-Corps, para facilitar la tarea al DJ en el caso en que a sus jugadores les de por hacer de “buscadores de lo oculto”, y de las posibles cosas que pueden encontrar en sus andanzas.

PROCEDIMIENTO: dentro de cada tipo de Contenedor, lanza 1D para determinar ante qué Tipo de Contenedor estás. Dentro del Tipo de Contenedor puede mostrar qué hemos encontrado o puede pedir una nueva tirada para definir el tipo de hallazgo. ¿Fácil, no?

TIPOS DE CONTENEDOR:

→ Maleteros (de coches privados)



1- **Impecable:** un maletero correcto. Es posible encontrar una rueda de repuesto, un gato y un par de destornilladores o llaves, un mapa, dos conos o triángulos y varios papeles del coche en cuestión.

2- **Saqueado:** el maletero está vacío por completo, revuelto y con restos de algo de material o ropa, pero nada

aprovechable.

- 3- **Mala suerte:** encuentras un cadáver encerrado en el maletero, alguien que tuvo su último, y nunca mejor dicho, escondite. No lleva nada aprovechable encima, y huele bastante mal.
- 4- **Hallazgo importante:** Tira 1D. **1-** Material de pesca. **2-** Escopeta Remington 1100 TAC-4 y una caja con 25 cartuchos (o arma similar) **3-** Una katana **4-** Un bate de beisbol. **5-** 1 extintor en perfecto estado. **6-** Una maleta: tira una vez en el Contenedor: Maletas Abandonadas.
- 5- **Peligroso:** maldiciendo, retrocedes cuando ves que en el interior del maletero hay un Muerto Viviente.
- 6- **Previsor:** Tira 1D. **1 y 2,** encuentras provisiones (15 ptos de Ali). **3, 4 y 5,** encuentras latas de conservas y refrescos (25 ptos de Ali). **6,** encuentras 3 paquetes de provisiones de OW (60 ptos de Ali).

→ Escritorios o mesas de despacho



- 1- **Documentos:** En los cajones encuentras un montón de papeleo (relacionado con el sitio en cuestión). Puede o no incluir algo importante en la aventura a discreción del DJ.
- 2- **Depravado:** Este hombre no se aburría... braguitas, sujetadores y ligeros pueblan su despacho... no sabes si se los dieron consentidamente o no.
- 3- **Útiles:** Cinta aislante, grapadora, regla, escuadra y cartabón, pegamento y cola blanca, bolígrafos y blocs de notas.
- 4- **Guardián de las llaves:** Encuentras varias llaves y candados, cadenas finas de medio metro y 30 bridas negras.
- 5- **Saqueado:** Está vacío por completo, solo quedan migajas...
- 6- **Si te aburres...:** Algún libro que otro, novelas contemporáneas y manuales de informática.

→ Cajas fuertes personales (abiertas, evidentemente... si no, habrá que buscar el método para abrirlas)



- 1- **Bilietoso:** Se encuentran 500\$+ (1Dx1000\$)
- 2- **Secreto importante:** Importantes documentos relacionados con el emplazamiento donde se encuentre la caja fuerte.

- 3- **Vacía:** Más saqueada que una bolsa de caramelos en Halloween.
- 4- **Arma:** Un revolver o pistola, a discreción del DJ con unas 50 balas.
- 5- **Joyas:** Joyas, diamantes y pequeños abalorios de oro por valor de 100.000\$.
- 6- **Millonario:** pues una barbaridad de dinero... 100.000\$+ (1Dx50.000\$)

→ **Maletas abandonadas** (están por doquier... que descuidada es la gente)



- 1- **Ropa:** Algo de ropa de abrigo, guantes de cuero, gorros y orejeras, calcetines y algo de ropa interior. (tira **1D**: **1, 2 y 3** es de hombre, y **4, 5 y 6** es de mujer)
- 2- **Comida:** Encuentras conservas y bebida por valor de 1Dx5 Ptos de Ali.
- 3- **Armas:** Tira **1D**. **1:** un cuchillo. **2:** un puñal de monte. **3:** un hacha de mano. **4:** dos o tres navajas y dagas de extrañas formas. **5:** un látigo (y unas esposas con terciopelo). **6:** dos tonfas.
- 4- **Dinero:** ¿Como se puede viajar con tanto dinero encima? 100\$+ (2Dx50\$)
- 5- **Documentos:** Documentos de una empresa, un caso o un emplazamiento en particular. Puede ser la escritura de una propiedad o una herencia que nunca se entregó. Eran importantes para la persona que los ha perdido.
- 6- **Vacía:** Aun puede servir como maleta para el que la encontró :P.

→ **Mesas de trabajo** (preferiblemente de un taller)



- 1- **Bien provista:** Varios juegos de las siguientes herramientas: tenazas, destornilladores, martillos, alicates, llaves en L, llaves Allen, seguetas, sierra, además de muchos clavos, tornillos y tuercas de diferentes medidas.
- 2- **Mediocre:** Dos o tres de cada una de las siguientes herramientas: destornilladores. alguna de las siguientes herramientas: alicates, segueta, martillo y tenazas.
- 3- **Saqueada:** Tenía de todo... pero se lo llevaron.
- 4- **Algunas cosas:** 1 destornillador, 1 alicate, varios clavos y tornillos, 1 martillo medio roto.
- 5- **Inamovible:** Una sierra de mesa y un torno de trabajo. Tristemente, la mesa está fijada al suelo.
- 6- **El soldador:** Este tío era un soldador seguro: un soldador de mano, un soplete con su botella a medio gastar, una pistola de plasma (electricidad y aire a

presión), varios electrodos, 2 pares de gafas de soldador, 1 máscara protectora, 1 delantal y 1 par de guantes de cuero.

→ **Armarios de cocina.**

- 1- **Previsor:** Varias latas y alimentos aprovechables por valor de 10+ (1Dx3) Ptos de Alimentación.
- 2- **Útiles:** Algunos cuchillos pequeños, cubertería, colador, sartenes y ollas, vasos y algún plato.
- 3- **Asqueroso:** Aquí "hubo" comida... ahora hay cucarachas, ratones e insectos repulsivos paseándose entre los restos de los alimentos llenos de moho.
- 4- **Saqueado:** El tipo que vivía aquí tenía más hambre que tú.
- 5- **Armas:** 1 cuchillo de grandes dimensiones, 1 pequeña hacha o unas grandes tijeras de cocina.
- 6- **Mala suerte:** Esta ama de casa era muy previsor... pero a corto plazo. Casi toda la comida está mala y solo puedes aprovechar 1D+3 Ptos de Alimentación.

→ **Armarios de WC.**

- 1- **Cosméticos:** Algunos champús, jabones y esponjas de baño por un valor de 10 Ptos de Higiene. Duración: 1 cada 10 días por persona.
- 2- **Sucio:** El interior está sucio, antiguo y lleno de telarañas. Parece que no era la parte más usada de la casa.
- 3- **Vacío:** El dueño era tan limpio que se llevó todo lo que había en su baño... ¡antes incluso que las armas!
- 4- **Medicamentos básicos:** Algunos antibióticos, ibuprofeno y antihistamínicos básicos por valor de 10 Ptos de Higiene. Duración: 1 cada 5 días por persona.
- 5- **Botiquín:** Un botiquín completo y bien provisto. Permite curar GH: 6, y equivale a 8 Ptos. de Higiene. Duración: 1 cada 5 días por persona.
- 6- **Justo lo más requerido:** Buscabas medicinas, armas o alimentos... ¿y con qué te limpias cuando vas al baño? Pues lo acabas de encontrar: 15 rollos de papel higiénico. Higiene 5. Duración: 1 cada 5 días por persona.

→ **Armario de dormitorio (YIMBO)**

- 1- **Sorpresa desagradable:** ¡Necromurciélagos! Les ha dado por montar su nueva casa en el armario y... tienen hambre.
- 2- **Vacío:** Se han llevado hasta la ropa.

- 3- **Ropa normal:** Pues eso, algunas camisas, pantalones y vestido.
- 4- **¡Algo útil!** Chaqueta de Aviator (TRD +1D+1)
- 5- **¡Pastal!** Caja metálica con algo de dinero (1Dx70\$)
- 6- **¡Por fin!** Un revolver (Colt Snub, S&W .38 o Peacemaker) con 2D+6 balas.

→ Sifonieres de dormitorio.

- 1- **Lo normal:** Pijamas, ropa interior y calcetines a porrillo. Y además, con dibujitos molones.
- 2- **Caja de costura (ZILUS):** La caja de costura de la abuela, con hilo de muchos tipos, diferentes agujas y todo cómodamente transportable.
- 3- **Sado:** Esta gente era... original. Un látigo (+1D), un punzón de hielo (+2), 1D+3 velas (1 hora duración cada una), un mechero, y varias prendas de cuero.
- 4- **Saqueado:** A alguien que pasó por aquí le gustó lo que vio.
- 5- **¡Pero qué cojones!:** ¡¡Qué le pasa a la gente!! ¿¿Una Uzi con 30 balas en un dormitorio??
- 6- **Molón:** Un par de rollos de cuerda (2 metros cada una), dos pares de esposas con terciopelo, un antifaz para dormir y varios vestiditos sexis. ¡Mola!

→ Mostradores de pequeño comercio.

- 1- **Fuera de aquí, gamberros:** Este hombre no se andaba con chiquitas. Escopeta Remington 1100 con 1D+10 balas.
- 2- **Caja registradora:** La caja registradora aun esta en la tienda. Contiene 100+ (3Dx10)\$.
- 3- **Aburrido:** El dueño pasaba largas tardes sin que nadie entrase a su tienda. Aun se pueden encontrar aquí frutos secos y otros comestibles por valor de 1Dx5 pts de Ali. Además de algunas revistas de contenido... interesante y algún libro que otro.
- 4- **Ya han pasado:** Alguien pasó por aquí y se llevó lo poco que quedase... y seguro que era algo muy bueno. Has llegado tarde.



- 5- **Variado:** Tira **1D:** 1- unos prismáticos. 2- una radio pequeña con pilas. 3- un bate de beisbol. 4- una grabadora digital con batería. 5- una navaja multiusos. 6- una mano amputada con un bonito reloj aun en la muñeca.
- 6- **¡Carajo!** Cuando das la vuelta al mostrador a ver que encuentras, un Muerto Viviente que estaba tumbado te escucha y se incorpora con la furia dibujada en el rostro.

BOTIQUINES

La tirada de Medicina o Primeros Auxilios (Supervivencia) que podemos hacer para ayudar a alguien a curarse más rápido debe ir apoyada por algún tipo de instrumental médico. Pero ¿hasta cuando puede continuar curando este instrumental? ¿Indefinidamente? ¿Cuántos usos tiene un botiquín? Una forma rápida y cuantificable de medir hasta donde cura un botiquín o un entorno médico es la siguiente: (la lista no es exhaustiva)



- Botiquín:** GH (4).
- Bolsa de doctor:** H (3), GH (1).
- Hospital de campaña** (requiere Medicina 3D+): HM (4), H (8).
- Bolsa con lo indispensable:** H (2).
- Vendas, hilo y aguja:** H (3), GH (1).
- Yodo, esparadrapo y vendaje compresivo:** H (6).
- Quirófano** (requiere Medicina 4D+): HM (8).

En cada equipo médico debe indicar mediante siglas qué tipo de herida puede curar y cuantos niveles. En este caso el botiquín permite curar a Gravemente Heridos o estados inferiores, un máximo de veces igual a cuatro niveles, la bolsa de doctor cura Heridos o heridas inferiores, un máximo de tres niveles y a Gravemente Heridos una sola vez, y un Hospital de Campaña permite curar a Heridos de Muerte un total de cuatro niveles, o a Heridos o inferior un máximo de ocho niveles.

Ejemplo: Tenemos a Marcus, que ha sido mordido por un zombi, encontrándose después de un solo ataque Gravemente Herido. Solo disponemos para curarle de Yodo, esparadrapo y vendaje compresivo... no es posible curar a Marcus de esta gran herida solo con el instrumental disponible, por lo que habrá que buscar algo mejor para parar la hemorragia y evitar que muera.

Por suerte, algunos minutos más tarde, y corriendo como locos, encontramos un Botiquín colgado de la pared de una caseta de socorro. Como el Botiquín indica GH (4) nos sirve perfectamente. Después de realizar la tirada de Medicina, Marcus pasa a estar Herido y el Botiquín quedará con GH (3).

TIPOS DE MUERTO VIVIENTE

“...y de pronto algo me cogió por el tobillo. Rápidamente eché mano del arma reglamentaria, mientras la criatura tironeaba de mí y acercaba su chasqueante mandíbula descarnada a mi pierna...”



Los Muertos Vivientes son la Fase de zombi más común en Z-Corps. Pertenecen al ciudadano medio que ha sido mordido por otros zombis o infectado por el virus Z, e invariablemente ha terminado convertido en otro caminante más.

Por ello los Muertos Vivientes son tan variopintos como pueden serlo las personas que vemos todos los días en la calle, en el metro, en empresas, por la noche, en los partidos de rugby... en guarderías.

La siguiente ayuda para Z-Corps trata a cada uno de los tipos de Muerto Viviente de forma particular, dando en cada caso las reglas necesarias para lidiar con ellos.

→ Muerto Viviente clásico

Se transcribe en esta sección las características del Muerto Viviente tipo del libro básico para tener una fácil referencia de él, así como de sus diferencias con los otros Muertos Vivientes.



AGI 3D: Lucha 3D+2

DES 1D:

FUE 3D: Levantar 3D

CON 1D:

PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D

PRE 1D: Intimidar 3D

Desplazamiento 4

BD: 2D

TRD: 1D+3 (3D)

→ Tipo Enorme

En vida un jugador de rugby, un portero de discoteca, un matón a sueldo o simplemente un tipo enorme, este Muerto Viviente pasa de los dos metros de altura y del metro y pico de anchura. Aguanta mucho más que otros zombis, y es impresionante en todos los aspectos. Destaca por encima de los demás, y los PJs lo verán acercarse de lejos por encima de las cabezas de los demás Muertos Vivientes.



AGI 3D: Lucha 3D+2
DES 1D:
FUE 5D: Levantar 5D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D
PRE 1D: Intimidar 4D

Desplazamiento 4 **BD: 3D** **TRD: 1D+5 (5D)**

→ Atlético (Recién Muerto)

Antiguamente era alguien atlético, en buena forma física, y para más inri está en su actual estado de Muerto Viviente desde hace relativamente poco, por lo que sus capacidades psicomotrices se han mantenido casi intactas. Si los demás Muertos Vivientes son “poco menos” veloces que los PJs, este tipo de zombi puede incluso correr y saltar algunos obstáculos. Su ansia por alcanzar a sus víctimas despierta en él el vago recuerdo de lo que su cuerpo pudo hacer en su día.



AGI 3D: Lucha 3D+2, Correr 2D
DES 1D:
FUE 3D: Levantar 3D

CON 1D:
PER 2D: Buscar 4D, Rastrear 4D
PRE 1D: Intimidar 3D

Desplazamiento 6 **BD: 2D** **TRD: 1D+3 (3D)**

→ Solo Medio Zombi

Vale, este muerto ha tenido mala suerte, lo han partido por la mitad, pero dentro de lo “lelo” que puede ser un Muerto Viviente, este tipo aprovecha (consciente o inconscientemente) su actual estado para esconderse bajo coches, camas, y demás sitios agradables para dar sustos a los PJs, que van por ahí sin tener en cuenta que una cosa con tan poca altura puede ser igual de peligrosa que una de metro ochenta.



AGI 1D: Lucha 1D+2
DES 1D:
FUE 3D: Levantar 3D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D, Camuflaje 3D
PRE 1D: Intimidar 3D

Desplazamiento 2 **BD: 2D** **TRD: 1D+3 (3D)**

→ Mutación Ósea

El Virus Z dentro de este organismo ha obrado una extraña mutación: el Muerto Viviente no llega a ser Fase 2: Blob, pero sus huesos se han alargado, deformado y, en algunas zonas, forman una cobertura ósea en el cuerpo del zombi. Además sus falanges se han desarrollado en extremo, dotando a esta subclase de “garras”, e incluso algún cuerno óseo en codos, hombros y cabeza. No es, que digamos, muy agradable de ver.

AGI 2D+2: Lucha 3D+1
DES 1D:
FUE 3D: Levantar 3D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D
PRE 1D: Intimidar 4D

Desplazamiento 4 **BD: 2D** **Garras:** daño 1D+1 **TRD: 2D+3 (4D)**

→ Soldado, Policía o Bombero

Este pobre tipo se protegió con lo que pudo, o bien el ataque lo pilló en el desarrollo de sus funciones... sea como sea, ahora tenemos un bonito zombi andando por la ciudad completamente equipado para el combate o para la actuación, por lo que lleva un casco y, en ciertos casos, protección para el cuerpo, en algunos casos pesada. Enfrentarse a un zombi soldado totalmente equipado y con protección extra para la cabeza os digo que no es de lo prioritario que tiene un Superviviente en su día a día.



AGI 3D: Lucha 3D+2
DES 1D:
FUE 3D: Levantar 3D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D
PRE 1D: Intimidar 3D

Desplazamiento 4 **BD:** 2D

TRD: -**Bombero:** 2D+3 (4D) y 3D+3 (5D) si va completamente equipado.
 -**Policía con chaleco:** 4D+3 (6D), pero en cabeza sigue teniendo 1D+3 (3D) (no lleva casco).
 -**Soldado o miembro de cuerpos especiales de intervención:** 4D+3 (6D)

→ Niño Zombi (o Esos Locos Bajitos)

Jodido, ¿eh? Pero sí, los Niños Zombi existen. Es muy crudo enfrentarse a una criatura que, por muy fea y feroz que parezca y por mucho que quiera matarnos, sabemos (nuestro subconsciente lo sabe) lo que es. Para atacar a un Niño Zombi hay que superar una prueba de Voluntad dif. 10+Inocencia del Niño Zombi en cuestión (ver ficha).

Ejemplo: Alex se ve sorprendido por un Niño Zombi cerca del Aeropuerto de Wamego... antes de que la criatura se le eche encima, apunta con su revolver a la cabeza, pero antes de disparar el DJ le pide una tirada de Voluntad. Acto seguido el DJ tira los 2D de Inocencia del Muerto Viviente obteniendo un 8. La dif. de la prueba de Voluntad de Alex para dispararle al zombi será 18; tira y obtiene 15... por lo que baja su arma con lágrimas en los ojos y sabiendo que no podrá dispararle. No le queda otra que dar media vuelta y correr.

Además los Niños Zombi aprovechan (de nuevo, consciente o inconscientemente) su poca altura para esconderse detrás de setos, muebles, coches y otros objetos de los que salen con una sonrisa pútrida en el rostro.

AGI 3D: Lucha 3D+2
DES 1D:
FUE 1D: Levantar 2D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D, Camuflaje 2D+1
PRE 1D: Intimidar 2D, Inocencia 2D

Desplazamiento 4 **BD:** 1D

TRD: 1D+1 (1D)

→ Cayéndose a Pedazos

Un zombi pútrido, lento, casi no se aguanta en pie. La causa de esto puede ser vertido de residuos tóxicos, que haya pasado por un incendio sin ser consumido del todo, que le hayan caído escombros encima... mil causas. Sea como sea, este zombi apenas se tiene en pie. A la hora de repartir recompensas, un reto compuesto por este tipo de zombis representa un reto Fácil.



AGI 2D: Lucha 2D+2
DES 1D:
FUE 2D: Levantar 2D

CON 1D:
PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D
PRE 1D: Intimidar 3D

Desplazamiento 4 **BD:** 1D

TRD: 1D+2 (2D)

→ Zombi Espectral, Terrorífico

¡El terrorífico zombi del lodazal! Este tipo de zombi tiene una apariencia extremadamente horripilante, ya sea por estar horriblemente despellejado, por venir de un entorno pútrido (morgue, pantano, brea, fundido...) y será particularmente difícil de encarar por el miedo innato que provoca en el cerebro humano. ¡Asusta hasta a los zombis! Pararse y encarar a este Muerto Viviente requiere una tirada enfrentada de Intimidar y Voluntad. Por cada resultado que el zombi gane en esta prueba, el PJ debe retroceder 1m.



Ejemplo: Alex, después de salir corriendo ante el Niño Zombi, encara en una calleja a un Zombi Espectral, despellejado y con las tripas colgando, por lo que realiza una tirada de Voluntad sacando un 12 (ha tenido mala suerte). Ahora el DJ tira por el zombi, que se acerca a Alex lentamente, y saca un 17: Alex retrocede sin pretenderlo 5 metros, sin percatarse de que el Niño Zombi aun se le acerca por detrás.

Zombis de conocidos, familiares o amantes también podrían entrar en esta categoría según el criterio del DJ y el momento en que se produzca el encuentro. Abandonar a tu amante para ver como, tres días más tarde te ataca convertido en una criatura del averno tampoco es fácil.

AGI 3D: Lucha 3D+2	CON 1D:
DES 1D:	PER 1D: Buscar 3D, Rastrear 3D
FUE 3D: Levantar 3D	PRE 1D: Intimidar 4D+2
Desplazamiento 4	BD: 2D
	TRD: 1D+3 (3D)

***Nota a los Tipos de Zombi:** Se incluye entre paréntesis los valores de la TRD del manual básico. Además, el Desplazamiento no concuerda con el cálculo de los PJs, pues en los Zombis se ha tenido en cuenta su estado de conservación, su nivel de inteligencia, su fisonomía y... en resumidas cuentas, de lo que queremos como DJ que el bicho corra para asustar más o menos a los PJs. Se ha seguido la siguiente premisa: zombi grande y duro= más lento, zombi delgado y atlético= más rápido, aunque no sea necesariamente más fuerte.

CUALIDADES PARA MUERTOS VIVIENTES

A continuación se describen tres cualidades que pueden tener los zombis: Furia, Aullido y Esputo. Es labor y tarea del DJ decidir qué zombis tienen estas cualidades y cuales no. Es útil para crear mini jefes para las partidas o enemigos difíciles de superar: un zombi con Aullido en una puerta por la que no queremos que pasen los PJs, varios zombis con Furia a

bastante distancia, pero corriendo descosidos hacia los PJs o un zombi con Esputo justo debajo de la ventana donde se asoma plácidamente un PJ, creyendo que nada le alcanzará... como veis, la maldad de un DJ nunca tiene límites.

FURIA:

Lo siguiente es una regla extraída de la trilogía "Los Caminantes" de Carlos Sisí.

A veces un zombi entra en un estado alterado denominado Furia. Cuando ve a un humano, profiere un grito terrorífico y, literalmente, sale a correr como poseído por demonios. No cesará en su intento de alcanzar al humano, y además adquiere algunos beneficios extra mientras se encuentre en este estado:



FUE+2, Correr 1D (3D en caso de Muerto Viviente Atlético)

El estado alterado Furia dura tanto como el Muerto Viviente esté en presencia de humano, y 1D+6 minutos después de no ver a ningún humano. Cuando un PJ se encuentre un zombi solitario, tira 2D: con un resultado de 11 o 12, el Muerto Viviente entra en Furia.

AULLIDO:

A veces, los Muertos Vivientes profieren terribles aullidos que hielan la sangre a los humanos que lo oyen. Este grito espectral de ultratumba nada tiene que ver con un gorjeo, un susurro, un gemido o un gruñido: es un sonido venido directamente del infierno. No se sabe gracias a qué cualidad puede un zombi

proferir este terrible sonido, pero lo que sí es cierto es que cuando uno lo hace, todo el que lo oye queda paralizado de terror.

A discreción del DJ, cualquier zombi puede poseer esta cualidad. Simplemente apunta en su hoja o ficha **Aullido 2D, 3D o 4D**. Tiene un alcance de un centenar de metros, y todo PJ o PNJ que escuche el Aullido debe realizar una tirada enfrentada de Aullido contra Voluntad. Si el PJ o PNJ falla, quedará paralizado un turno por cada punto por debajo de la tirada del zombi en Aullido.



Ejemplo: En su difícil situación, Alex escucha de lejos el Aullido de un zombi. El DJ determina que es un Aullido de 3D, sacando un 16 en la tirada. Alex tira su Voluntad, sacando 14: quedará paralizado 2 turnos... sin duda está en una difícil situación, ¡¡rodeado por un Niño Zombi y un Zombi Espectral, y paralizado de miedo!!

ESPUTO:

Este bichejo ha aprendido a soltar desde su boca un Esputo ácido que puede lanzar contra sus enemigos hasta a Fue metros (es decir, por cada Esputo hay que hacer una tirada de Fue para comprobar su alcance). El zombi tiene una habilidad de **Lanzar de 2D o 3D**. Si impacta al PJ, tira 2D: si sale 10+, lo habrá hecho en la cara. El PJ queda infectado como si hubiera sido mordido, y además reduce todas sus tiradas relacionadas con la visión en 2D durante varios minutos.



TABLA DE VEHÍCULOS ENCONTRADOS: lanzar 2D cada vez por cada categoría. Por ejemplo, encontramos un vehículo y para ver cómo es y cómo está lanzamos 2D por Gasolina y Batería, sacando un 5: el vehículo tiene poca gasolina, como para 1 Km, y además tiene batería. A continuación lanzamos 1D para Estado, para comprobar su estado... y así sucesivamente con todas las características de la tabla, hasta que tengamos el estado total del vehículo. Es posible gastar PP para dar un bonificador a la tirada, al igual que en la tabla de Encuentros.

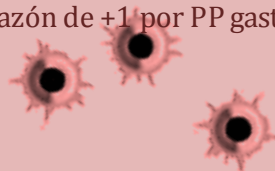
TIRADA 2D	GASOLINA Y BATERÍA	ESTADO	LLAVES O PUENTE	EXTRAS	OCUPANTES	NEUMÁTICOS	ARMAS Y EQUIPO	SUERTE
2-	Gasolina 0 Batería no	Siniestro total, IC	Sin llaves Dif Puente 10	Cargador de móvil	4 Muertos Vivientes con el cinturón puesto	No tiene	Ninguna	Nada
3	Gasolina 100 mts Batería no	Siniestro total, IC	Sin llaves Dif Puente 11	GPS última generación	2 Muertos Vivientes con el cinturón puesto	Le faltan 2, IC	Ninguna	Nada
4	Gasolina 300 mts Batería no	Bastante destrozado, MAN -2D	Sin llaves Dif Puente 13	GPS mediocre	Conductor Muerto Viviente con el cinturón puesto	4 reventados, IC	Ninguna	Nada
5	Gasolina 1 km Batería si	Destrozado en parte, MAN - 1D	Sin llaves Dif Puente 14	Inmovilizador de Volante (Daño 1D+2)	3 cadáveres, moscas, mal olor...	2 reventados (MAN -1D, velocidad/3)	1 palanqueta (Daño +1D+1)	Nada
6	Gasolina 3 km Batería no	Sin capó ni puertas	Sin llaves Dif Puente 16	Cadenas (Daño +1)	2 cadáveres, moscas, mal olor	Ejes doblados, IC	Chaleco antibalas ligero (+1D+1)	Nada
7	Gasolina 5 km Batería no	Sin puertas	Con llaves Dif Puente 17	Mapas de la Región	3 cadáveres en el maletero	4 pinchados (MAN -1D, velocidad/4)	Puños americanos (+1D+1)	Nada
8	Gasolina 10 km Batería no	Choque frontal, MAN -2	Sin llaves Dif Puente 19	Inmovilizador de Volante (Daño 1D+2)	1 cadáver en el maletero	3 pinchados (MAN -3, velocidad/3)	Ninguna	1 par de Walkies con pilas, (2 Km)
9	Gasolina 25 km Batería si	Algunos arañazos importantes	Con llaves Dif Puente 16	Juego de herramientas	Ningún ocupante	2 pinchados (MAN -2, velocidad/2)	Bate de beisbol (+1D+1)	1 Prismáticos
10	Gasolina 40 km Batería no	Ventanas reventadas	Con llaves Dif Puente 15	Cadenas (Daño +1)	Ningún ocupante	1 pinchado (MAN -1)	Katana (+3D)	1Dx3 Ptos de Alimentación
11	Gasolina 65 km Batería si	Ventanas reventadas	Sin llaves Dif Puente 19	Cargador de móvil	Ningún ocupante	Muy gastados todos	Revolver S&W .50 (5D), con 1D balas	1Dx3 Ptos de Higiene
12+	Gasolina 100 km Batería si	Perfecto	Con llaves Dif Puente 22	Mapas y GPS última generación	Ningún ocupante	En perfecto estado todos	Chaleco antibalas pesado (+3D)	1 Superviviente dentro

IC = Imposible Conducir

MAN= Maniobrabilidad

Puentear= Hay que tirar por Electrónica, tardando 1 Turno por cada 5 de Dif Puente.

TABLA DE ENCUENTROS: La tabla de encuentros se usará generalmente en períodos de viaje entre un punto y otro de la partida, cuando haya períodos de espera en la partida en la que los PJs no vayan a hacer nada, cuando se internen en una zona nueva de las citadas y, en general, cuando el DJ lo considere oportuno. Para realizar la tirada, uno de los PJs es designado como Explorador. Él será el encargado de “abrir la marcha”, y podrá gastar sus Puntos de Personaje para dar un bonificador a la tirada de 2D6, a razón de +1 por PP gastado.



TIRADA 2D	CAMPOS	CENTRO CIUDAD	CARRETERA	BARRIO MALA MUERTE	URBANIZACIÓN LUJO
2-	Manada de Perros Zombi	Grupo de Zombis Atlético	Banda de Motoristas	Grupo de Niños Zombi	Grupo Muertos Vivientes
3	Grupo Muertos Vivientes	Grupo de Niños Zombi	Manada de Perros Zombi	Grupo de Zombis Atlético	Grupo de Niños Zombi
4	Animal salvaje agresivo	Manada de Perros Zombi	Banda de Motoristas	Manada de Perros Zombi	Los Pijos
5	Perro Zombi	Los Pijos	Perro Zombi	Perro Zombi	Los Pijos
6	Psicópata	Nada Destacable	Nada Destacable	Francotirador	Nada Destacable
7	Célula Paramilitar	Superviviente Enloquecido	Célula Paramilitar	Superviviente Enloquecido	Francotirador
8	Francotirador	Rastreador de un Grupo Mayor	Rastreador de un Grupo Mayor	Célula Paramilitar	Nada Destacable
9	Nada Destacable	Supervivientes Huyendo	Surtidor Gasolina Despejado	Supervivientes Huyendo	Superviviente Enloquecido
10	Animal Salvaje Pacífico	Persona Importante	Supervivientes Huyendo	Supervivientes Huyendo	Supervivientes Huyendo
11	Animal Doméstico	Equipo Z-Corps	Vehículo Aprovechable	Vehículo Aprovechable	Persona Importante
12+	Niño Escondido	Refugio Organizado	Vehículo Blindado	Refugio Organizado	Persona Importante

TIRADA 2D	ZONA PLAYA	ZONA INDUSTRIAL	ZONA DEVASTADA	ACUARTELAMIENTO ABANDONADO	EXTRARRADIO
2-	Grupo de Zombis Atlético	Manada de Perros Zombi	Grupo de Soldados Zombi	Grupo de Soldados Zombi	Manada de Perros Zombi
3	Grupo Muertos Vivientes	Banda de Motoristas	Grupo Muertos Vivientes	Manada de Perros Zombi	Banda de Motoristas
4	Los Pijos	Perro Zombi	Animal Salvaje Agresivo	Grupo Muertos Vivientes	Perro Zombi
5	Grupo Muertos Vivientes	Nada Destacable	Nada Destacable	Nada Destacable	Nada Destacable
6	Nada Destacable	Superviviente Enloquecido	Nada Destacable	Célula Paramilitar	Nada Destacable
7	Nada Destacable	Nada Destacable	Nada Destacable	Superviviente Enloquecido	Nada Destacable
8	Supervivientes Huyendo	Supervivientes Huyendo	Nada Destacable	Francotirador	Rastreador de un Grupo Mayor
9	Embarcación Varada	Nada Destacable	Nada Destacable	Nada Destacable	Animal Salvaje Pacífico
10	Embarcación Varada	Refugio Organizado	Supervivientes Huyendo	Célula Militar	Animal Doméstico
11	Refugio Organizado	Refugio Bien Organizado	Animal Salvaje Pacífico	Equipo Z-Corps	Refugio Organizado
12+	Vehículo Naval	Equipo Z-Corps	Vehículo Blindado	Vehículo Blindado	Célula Militar

TIPOS DE ENCUENTRO

El resultado de las tiradas de Encuentros debe ser secreto para los PJs. Pueden apuntar su resultado de la tirada para una posterior consulta de lo que encontraron, pero es potestad y exclusividad del DJ saber a ciencia cierta qué han encontrado... pues, entre lo que pueden encontrar, hay cosas que no son lo que parecen.

Banda de Motoristas→ Un grupo de motoristas (1D+2) nada amigables. Llevan alguna arma corta, bastantes blancas, una o dos escopetas o uzis y algo de munición. Se aprovecharán de la situación del grupo en la medida de lo posible. Si están muy desarmados se lo quitarán todo. No provocarán una pelea o tiroteo si ven que llevan las de perder descaradamente. Pueden acechar a los PJs más adelante si son insultados o obligados a huir, hasta que su número sea inferior al de PJs, momento en el que se retirarán definitivamente.

Supervivientes Huyendo→ Uno o varios (1D) supervivientes huyendo y muy asustados. Llevan días sin comer y su último intento de huida dio resultado, pero están desesperados y solo esperaban la muerte hasta que han encontrado a los PJs. No tienen nada de equipo ni comida, solo lo puesto, y se unirán a los PJs quieran o no, pues son su única esperanza. Si son llevados a un lugar seguro, cada miembro de este grupo salvado reportará la recompensa de 2 PP.

Superviviente Enloquecido→ Un marrón... un tipo en posición fetal cantando una cancioncilla, o andando errante mientras habla con alguien imaginario, o una chica que no para de llorar y de asustarse todo el rato... es un verdadero marrón



llevarlo en el grupo, pues puede tener cualquier reacción en cualquier momento. Puede llevar un arma de fuego o blanca oculta (a discreción del DJ). Devolverlo a un punto seguro reporta la friolera de 5 PP.

Los Pijos→ Pues eso, niños de bien (1D, mínimo 3), que siempre lo han tenido todo y lo siguen teniendo. Van en el todoterreno de papá con sus fusiles de caza y montones de munición, cervezas, quizá alguna mujer y mucha coca en lo alto. Tirotean a los zombis durante un rato, haciendo tiro al blanco, atrayendo a la zona cientos de hostiles más, para luego irse por donde han venido. Si ven a los PJs pueden llegar a disparar solo por capricho. Unos tontos, a fin de cuentas, que hasta ahora han tenido suerte.

Psicópata→ Un superviviente amigable y que hasta ahora ha tenido suerte... o eso parecía. Este tipo es un maníaco retorcido, que antes del apocalipsis ya había visto el horror reflejado en sus ojos por motivos personales. Es un asesino psicópata que, a la menor de cambio, dejará a los PJs en una difícil situación e incluso puede boicotear los elementos del equipo. Nadie está tranquilo durmiendo al lado de este tipo... o no debería estarlo.

Francotirador→ Invariablemente del lugar en el que lo encuentren, este tipo está atrincherado en su hogar o refugio y no deja acercarse a nadie. Ha tenido malas experiencias y puede o no convivir con su familia o mascota. No dejará acercarse a nadie y mucho menos ayudará. Serán necesarias tiradas de Engañar y Persuadir para pasar por su zona o incluso salir de ella. Lleva un fusil de caza y está parapetado de forma que es muy difícil dar con él.

Célula Paramilitar→ Un grupo heterogéneo, armado y organizado pero que sin embargo no pertenece al estado. Puede ser un grupo mercenario contratado por una compañía privada o un grupo de fanáticos religiosos que no han abandonado

la zona. Cruza algunas tiradas de Camuflaje por los PJs y de Buscar (3D+1) por los Paramilitares para comprobar si captan la presencia del grupo de PJs. Son demasiados, están demasiado bien armados y lo mejor es ocultarse y no dejarse ver por un rato. Si descubren al grupo de PJs lo más probable es que les rapiñen todo lo aprovechable y luego los dejen ir.

Célula Militar→ ¡Estamos “salvados”! Un grupo de combate armado del ejército, mecanizado o motorizado, que puede (y debe) recogerles y llevarles a un punto seguro (en la medida de lo posible). Puede tratarse de un grupo reducido que intenta contactar con las fuerzas aliadas y que estén tan perdidos como ellos, pero al menos están bien armados y pertrechados para el viaje. Tienen algunos paquetes de provisiones extra y algo de munición con los que pueden ayudar a los PJs si estos deciden continuar su camino.

Niño Escondido→ Como ha sobrevivido la criatura a la locura de verse rodeado por cientos de monstruos es todo un misterio. La realidad es que encuentran un niño de 1D+2 años escondido, hambriento y en estado seminconsciente. Cargarlo será todo un reto. Puede dar lugar a situaciones comprometidas, donde sea necesario el silencio, y el crío se ponga a llorar. Si salvan a esta criaturita de Dios les reportará una recompensa de 7 PP.

Animal Salvaje Pacífico→ Un cérvido o caballo salvaje a lo lejos. Podrían intentar cazarlo, pero les llevará un rato (Tirada de Supervivencia dif. 19, una hora de retraso) y su captura les reporta 15+2D ptos de Ali.

Rastreador de un Grupo Mayor→ Una partida de rastreo de un grupo mayor en movimiento o de un refugio cercano. Son supervivientes como ellos, pero sus intenciones pueden estar o no acorde a la de los PJs. El Rastreador lleva un arma corta, unos prismáticos y un walkie de larga distancia. Lanza 1D: 1 representa que son hostiles y 6 que son amigables, escaladamente. Por ejemplo, si sale 3 son neutrales tirando a la hostilidad, y si sale 4 son neutrales con afán de

cooperación. Es un resultado con mucha interpretación del DJ, y puede ser el punto de partida de algunas aventuras.



Animal Salvaje Agresivo→ Un león del zoológico, un puma de las rocas o un oso negro... este resultado es un auténtico marrón si no tienen armas largas y una buena dosis de suerte. Si tiene oportunidad, el animal les acechará un buen trecho antes de atacarles, pero el hambre lo ciega y está bastante desesperado. Si abaten al animal, puede reportarles 2D+5 ptos de Ali.

Equipo Z-Corps→ ¡Qué insignia tan bonita de ver en la distancia! Los Z-Corps han llegado al rescate. Un equipo de 5 (aprox.) miembros que se encuentra en una misión para OW. Ayudarán en la medida de sus posibilidades a los PJs, curando a los heridos, proporcionando hasta 20 ptos de Ali. o indicando el camino correcto hacia los Puntos Seguros.

Perro Zombi→ Un animal grande, furioso y en buen estado, que atacará nada más ver al grupo. No es demasiado difícil de abatir, pero es un mal augurio, pues estas bestias no suelen deambular solas. Si los PJs tiran en la misma zona en la tabla de Encuentros, resta -2 al resultado de la tirada. Sí, es una putada.

Manada de Perros Zombi→ Pues si uno no gustaba, una manada de 1D+2 de estas Necrobestas mucho menos. A discreción del DJ, si los PJs están muy tocados o son pocos en número, puede hacer algunas tiradas de Rastrear por los Perros Zombi y dar alguna oportunidad al grupo de huir o, al menos, poner la suerte de su lado.

Grupo de Muertos Vivientes→ Un grupo nutrido de zombis a la vuelta de la esquina es bonito ni aunque estés en el campo rodeado de flores. Son bastantes (2D+8), avanzan a buen paso y parecen haber detectado a los PJs. Puede haber algún miembro destacado en sus filas (Tipo Enorme, Zombi Atlético o Niños Zombi).

Grupo de Niños Zombi → ¿Qué pasó con la guardería de la esquina cuando todo empezó? Pues aquí está la respuesta. 1D+3 Niños Zombis que parecen haber detectado a los PJs. En lugar de venir en grupo, pueden estar dispersos por la zona, escondidos en lugares graciosos y pintorescos de los que saldrán a repartir regalos: mordiscos y zarpazos.

Grupo de Zombis Atlético → Están lejos, son relativamente pocos (1D+1), pero estos zombis gritan como posesos cuando avistan a los PJs y corren hacia ellos como alentados por un ansia interior desmedida.

Grupo Soldados Zombi → En una zona que se llevó la peor parte en el conflicto armado Ejército-Monstruos, después de la escabechina esto es lo que más comúnmente queda en la zona: un grupo de militares, totalmente uniformados todavía, pero con objetivos distintos ahora que son zombis de la cabeza a los pies. Difíciles de abatir, no deberían ser más de 4 (dependiendo de las condiciones del grupo... y de la mala uva que se gaste el DJ). Si son abatidos, pueden reportar el hallazgo de algún arma corta, munición y protecciones para el cuerpo... pero ponerte un casco que ha llevado un zombi durante semanas...

Animal Doméstico → Un perro (pastor alemán, husky siberiano, doberman), un gato o algo parecido vagando por las calles. Ha tenido suerte hasta ahora, pero la situación le ha superado y se mostrará desconfiado y huidizo durante un buen rato. Llevarlo a un Punto Seguro, o al menos recogerlo (no lo abandones) reportará una recompensa de 3 PP.



Persona Importante → Un actor famoso, un miembro del gobierno o un inminente científico. Ha perdido buena parte de su porte y arrogancia con la situación, pero pedirá a los PJs que lo lleven con ellos, pues debe salir a toda costa de allí (por

diferentes razones, todas egocéntricas). Si lo salvan y lo llevan a un Punto Seguro recibirán 3 PP (y un ingreso en cuenta de 3.000\$ si procede)

Vehículo Blindado → Un carro blindado para 4 ocupantes o vehículo similar. Dentro lleva varios paquetes de alimentos (10x1D ptos de Ali.), algunos fusiles de asalto y munición, walkies de largo alcance, binoculares, y algún equipo especial (gafas de visión térmica, mirilla telescópica, cámara espía para ver por puertas...). Puede tratarse también de todo lo anterior, pero con una dotación de 4 militares dentro, realizando una misión de patrulla o contención.

Vehículo Aprovechable → Un coche normal y corriente, pero en buen estado. Tira en la tabla de Coches Encontrados, pero las columnas de Gasolina y Batería, Estado y Neumáticos tendrán una tirada especial de 1D+6 en lugar de 2D.

Vehículo Naval → Una lancha o yate a escasa distancia de la costa, con el ancla echada y en relativo buen estado. Sin embargo, un problema grave en el motor impide su puesta en marcha. Aun así, tiene radio de banda ancha, raciones, cocina, camas... es un refugio cojonudo mientras los PJs piensan algo mejor que hacer. Cubre perfectamente todas sus necesidades al menos durante una semana.

Embarcación Varada → Una barca a motor (tira 1D: 1, el motor está puesto, y tiene gasolina, 2 y 3, el motor está puesto, pero está seco, 4, el motor está puesto, pero está averiado o se averiará en pocos segundos, 5 y 6, el motor no se encuentra), varada en la orilla. Hará falta la cooperación de todos y una tirada conjunta de Fuerza dif. 15 acumulando 20 ptos de éxito para echarla al agua.

Refugio Organizado → Un refugio en el que sobreviven 1 ó 2 supervivientes, con escasa comida y material sanitario, pero que al menos representa un respiro de las calles y el peligro inminente. Cuando los PJs (que razonablemente serán bien recibidos en el refugio) se encuentren instalados o al menos hayan entrado y tengan tiempo de pensar, verán los problemas a los que se enfrentan estas personas, y tendrán que decidir si les ayudan o siguen su camino. Puede ser el punto de partida de algunas aventuras.

Refugio Bien Organizado → Un refugio con 1D supervivientes en su interior y con provisiones y material sanitario para una semana. Pueden tener alguna radio a través de la cual hablan con OW, el ejército o con una organización similar. Acogerán a los PJs dependiendo de sus intenciones, y además tienen sitio de sobra para ellos. Los PJs pueden descansar, reaprovisionarse y respirar durante cierto tiempo... y luego pensar qué hacer a continuación.

Nada Destacable → Nada en el horizonte... por el momento.



Críticos y pifias en encuentros

Las pifias en las tablas de Encuentros y Vehículos Encontrados funcionan de forma un tanto diferente. El crítico sí funciona de la manera normal, el seis se suma al resultado y además se tira otro dado. Pero si se pifia en una tirada de una de estas tablas, se ignora esa tirada y se vuelven a tirar los 2D pero aplicando un -4 al resultado.

Ejemplo: Carlos es el Explorador mientras el grupo se interna en una zona de Playa. Tira en la tabla de encuentros y saca en los 2D6 un 5 y un 1 en el dado comodín ¡Pifia! Ignora ese resultado y vuelve a tirar otra vez en la tabla, esta vez 2D6-4... como Carlos ve que tiene muchas opciones de sacar un resultado bajo, gasta 2 Puntos de Personaje para terminar tirando 2D6-2: 5 y 4=9-2=7... no ha sido tan malo después de todo, pues no hay Nada Destacable. Si no hubiese gastado los PP, su grupo habría encontrado un Grupo de Muertos Vivientes nada amigables.



Hasta aquí el Vademécum del Superviviente. Espero que os haya gustado el material. Por mi parte, agradecer las colaboraciones y opiniones de todos los foreros sin dejarme a ninguno (Yimbo, Juan, Zilus, Frezzer, J.J. Rodríguez entre otros, y perdón por los olvidos) y a mi mujer, que durante dos semanas, me ha visto 1.-trabajar y 2.-escribir.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Nuevos Arquetipos.....	pag. 2
Refugio: Provisiones, Higiene y Moral.....	pag. 10
Huir de la Escena.....	pag. 11
Total de Resistencia al Daño Opcional.....	pag. 15
Contenedores.....	pag. 17
Botiquines.....	pag. 19
Tipos de Muerto Viviente.....	pag. 20
Cualidades para Muertos Vivientes.....	pag. 23
Tabla de Vehículos Encontrados.....	pag. 25
Tabla de Encuentros.....	pag. 26
Tipos de Encuentro.....	pag. 27
Índice de Contenidos.....	pag. 30